

Herramientas Wireframes para desarrollo web

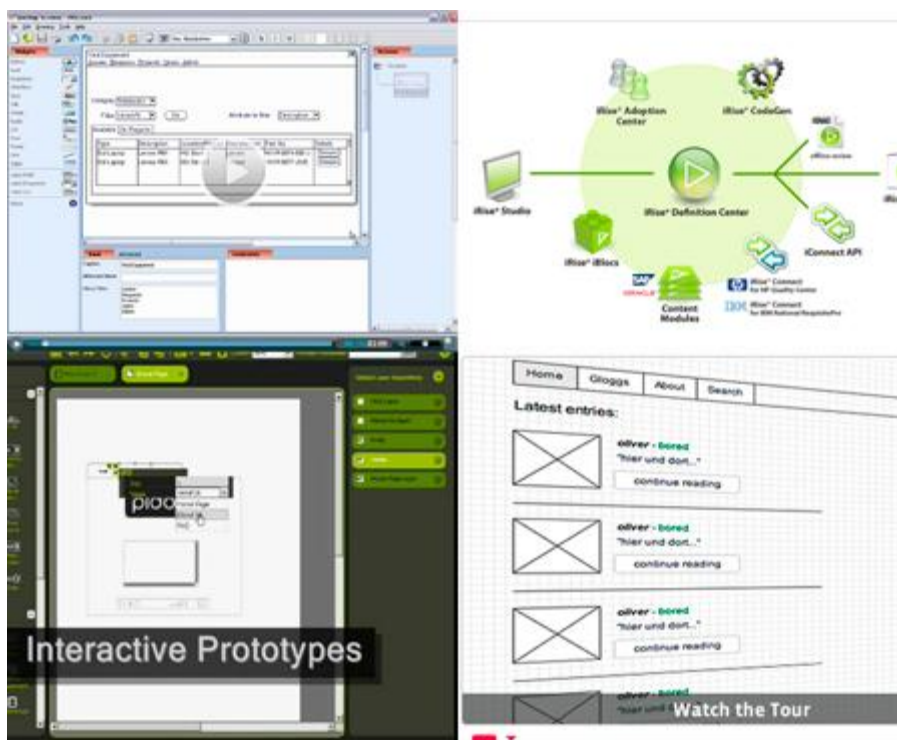
¿Qué es un wireframe?

En diseño web, un wireframe es una representación esquemática de una página web sin elementos gráficos que muestran contenido y comportamiento de las páginas. Sirven como herramienta de comunicación y discusión entre arquitectos de información, programadores, diseñadores y clientes. También se pueden utilizar para comprobar la usabilidad de un sitio web.

La principal ventaja es que ofrece una perspectiva basada solamente en la arquitectura del contenido, obviando el diseño y evitando elementos accidentales que puedan distraer (colores, tipografías, imágenes, textos, etc.).

Con Wireframes se pueden crear de muchas maneras con varias herramientas en función de las necesidades de comunicación y del presupuesto. Además, algunos diseñadores y desarrolladores están utilizando Illustrator, Fireworks o PowerPoint para crear Wireframes. También he visto proyectos con Microsoft Visio. En algunos casos, las herramientas Wireframes permiten un prototipo de página web, es decir, que puede hacer clic en enlaces para compartir con los clientes antes de construir el producto final.

Aquí os presentamos diferentes aplicaciones que son útiles para trabajar en proyectos web donde el trabajo ordenado y una ejecución progresiva ahorra tiempo y da mejores resultados.



Pidoco

Pidoco es una plataforma de colaboración en línea en tiempo real, para crear web interactivas y prototipos de software, probarlos, discutirlos y optimizarlos.



[Entrar en Pidoco](#)

ProtoShare

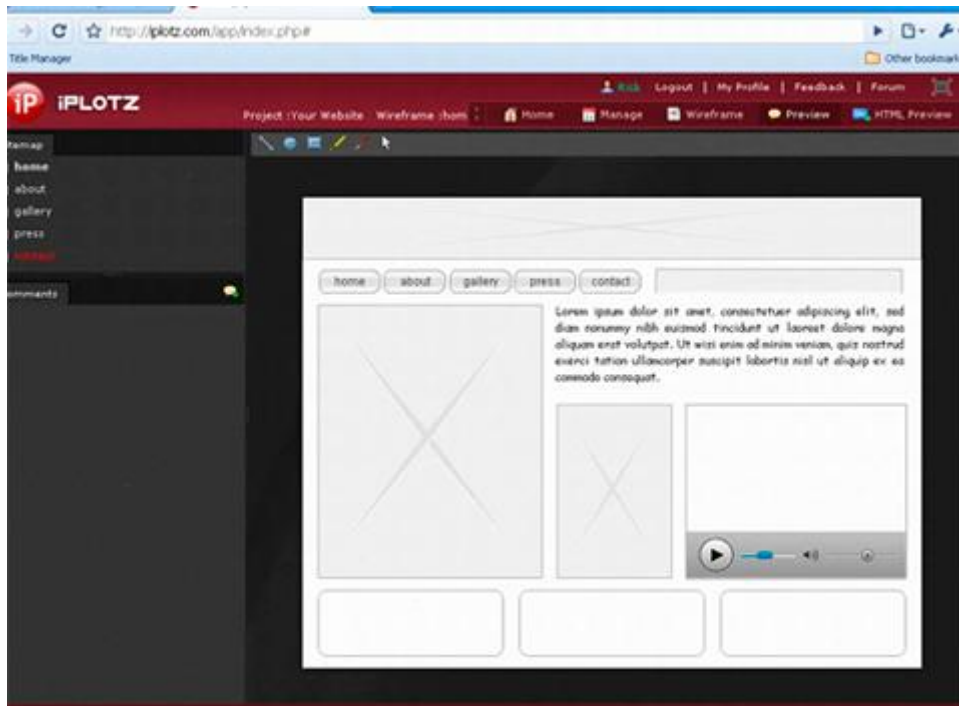
ProtoShare es una herramienta de colaboración en línea para construir Wireframes, prototipos de páginas web dinámicas y páginas web navegables que los miembros del equipo pueden revisar y comentar en tiempo real.



[Entrar en ProtoShare](#)

iPlotz

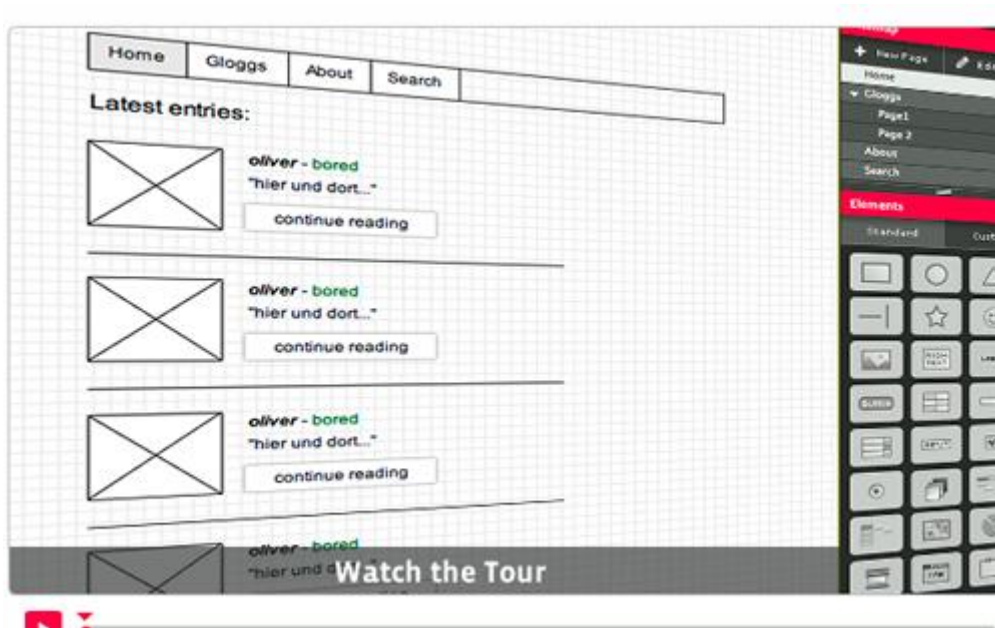
Con iPlotz puedes crear Wireframes hacer clic, navegable para crear la experiencia de un sitio web real o aplicación de software. También puede invitar a otros a comentar sobre los diseños, y una vez listo, puedes gestionar las tareas para que los desarrolladores y diseñadores creen el proyecto.



[Entrar en IPlotz](#)

Hot Gloo

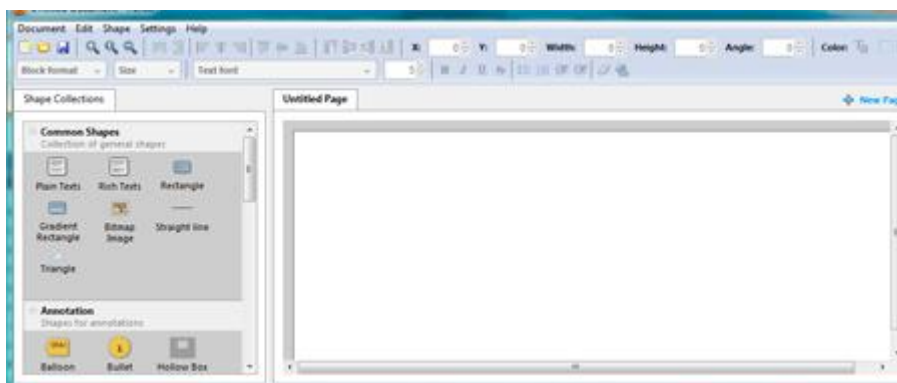
Hot Gloo es la aplicación de Wireframes en línea, actualmente en versión beta gratuita. Usted puede arrastrar y soltar elementos, escalar, enlazar, el nombre y cambiar el nombre de ellos. También puede editar, comentar y compartir cualquier momento del proceso de desarrollo con colegas y clientes.



[Entrar en Hot Gloo](#)

Pencil

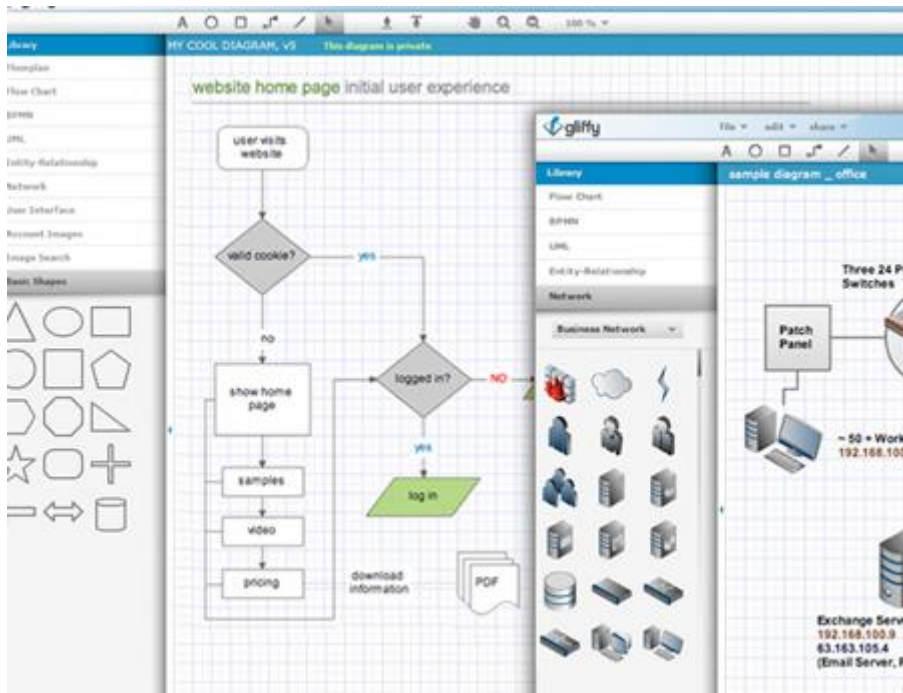
Pencil es un complemento de Firefox para crear diagramas y prototipos de interfaz gráfica de usuario. Incluye la construcción de diagramas y prototipos, documentos de multi-páginas, añadir objetos externos, instalación de plantillas definidas por el usuario,... etc... Es importante anotar que esta herramienta es totalmente gratuita.



[Descargar Componente Pencil de Firefox](#)

Gliffy

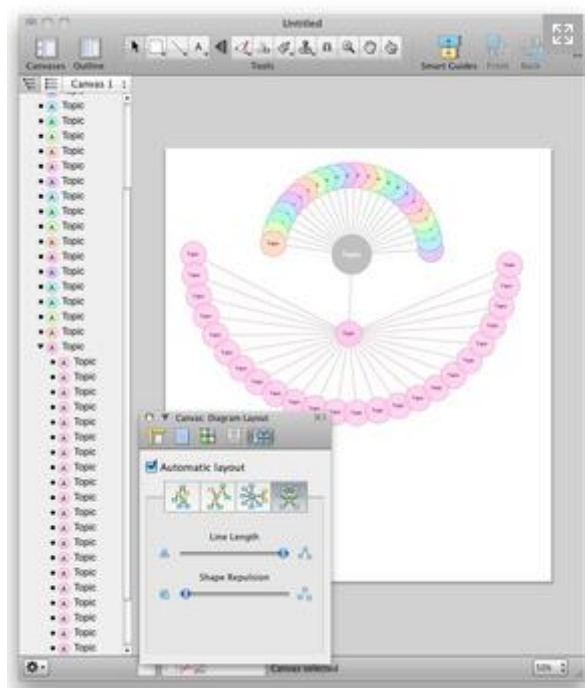
Gliffy es un software que hace que sea fácil crear Wireframes de sitios web y compartir maquetas web con alguien. Puede exportar su estructura y diseños. No es totalmente gratuita ya que tiene un periodo de prueba y luego debes pagar para continuar con su uso.



[Entrar en Gliffy](#)

Omnigraffle

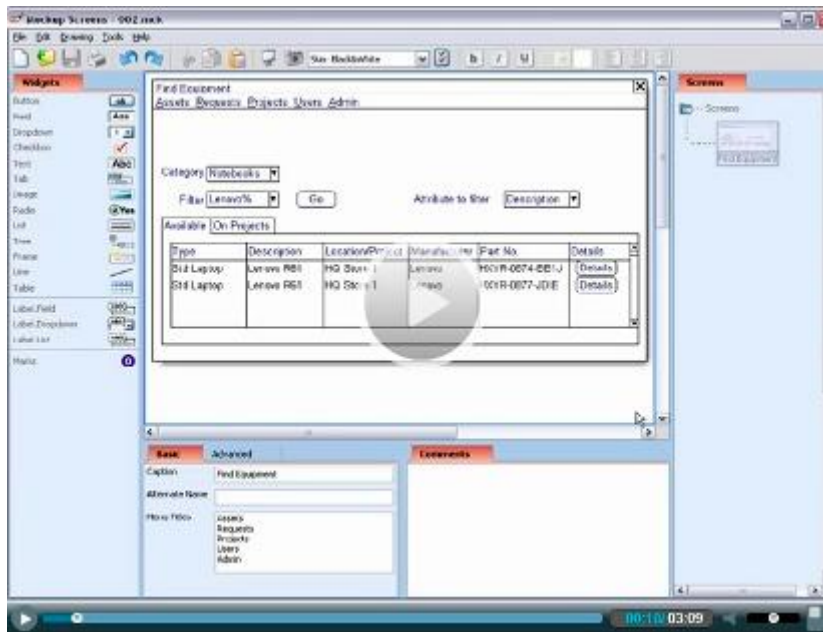
Omnigraffle es una aplicación wireframe de diagramas, construido específicamente para Mac OS. Usa la técnica de drag and drop, la interfaz WYSIWYG donde los usuarios pueden crear diagramas simples y complejos, diagramas de flujo, organigramas e ilustraciones. La importación, exportación de archivos de Visio es compatible.



[Entrar en Omnigraffle](#)

MockupScreens

MockupScreens te permite crear prototipos de tu aplicación y organizarlas en escenarios. Los usuarios pueden experimentar de forma interactiva con los clientes y visualizar rápidamente escenarios de aplicaciones antes comenzar la programación. Este producto tiene un coste entre 89 a 369 \$.



[Entrar en MockupScreens](#)

iRise

iRise es una herramienta de visualización de autoría que simula el flujo de trabajo y el comportamiento básico de las aplicaciones de negocio, propuesto a través de comunicación directa con las partes interesadas a través de los requisitos de recopilación de sesiones interactivas. iRise también ayuda a crear una versión de alta fidelidad en la simulación. Quizás se la herramienta de más coste.



[Entrar en iRise](#)

Estas son las herramientas más populares pero también os dejo otras herramientas que son: [Axure RP Pro](#), [Jumpchart](#), [EightShapes Unify](#), [Wireframesketcher](#), el popular [Microsoft Visio](#), [Balsamiq Mockups](#), [MxGraph](#), [Justinmind Prototyper](#), [ForeUI](#), [FlairBuilder](#), [Justproto](#), [Lucid Spec](#) para que podáis comparar y elegir la que más se adapte a las necesidades de vuestros proyectos.

Elementos clave del Prototipado de la Interface gráfica

El prototipado de las páginas web resuelven básicamente los siguientes aspectos:

- qué elementos deben conformar la interface gráfica (de cada página)
- cuántos elementos deben conformar la interface gráfica para que haya suficiencia en la información/interacción pero evitando la saturación de elementos (de cada página)
- cómo debe organizarse la jerarquía visual (en qué orden y disposición van los elementos)
- qué extensión (superficie visual o tamaño) adecuado deben tener aprovechando eficientemente el espacio bidimensional disponible
- cómo modularizar la interface gráfica
- qué patrones de diseño web deben respetarse para estandarizar el diseño de interfaces
- otros aspectos técnicos y de usabilidad / accesibilidad

Podemos separar la interface gráfica en dos areas

- Layouts genéricos (partes comunes que se reutilizan en varias páginas web, ej: header, footer)
- Wireframes (elementos individuales que tienen usos particulares: grilla de datos, buscador, etc)

Factor Jerarquía visual de contenidos

La jerarquía visual de la disposición de los elementos es un factor importante que rara vez se tiene en cuenta.

Todo sitio web eficiente debe **definir las prioridades** de comunicación, información, e interacción.

En el mundo occidental los elementos deben disponerse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, respectivamente, para establecer una jerarquía que va de mayor a menor importancia.

Es decir, lo más destacado e importante va arriba a la izquierda, y va perdiendo fuerza o importancia aquello que se relega hacia abajo y a la derecha.

Lectura (Scan) de contenidos

este es el patrón de comportamiento más frecuente mediante el cual los usuarios leen información en las páginas web

Exploración de contenidos

este es el patrón más frecuente mediante el cual los usuarios exploran y buscan los contenidos deseados en las páginas web

Factor Modularidad del sitio web

Es muy importante, la **definición de modularidad** porque no todas las páginas deben contener los mismos elementos (recordar las diferencias entre la homepage y las páginas internas)

En el espacio bidimensional de *cada* página web hay que diferenciar entre tres tipos de áreas:

1. Sector del contenido principal (Información o aplicación)
2. Bloques contextuales (sidebars con contenidos o elementos de navegación/interacción secundarios, que *no deben* repetirse en todas las páginas del sitio)
3. Partes "comunes" del template, que contienen elementos cuya aparición generalmente se repite en todas las páginas del sitio (ej: cabecera y pie de página)

Es preciso aclarar que no todos los prototipos de interfaces web contienen siempre necesariamente todos estos elementos. Existen por ejemplo, webs sin barras laterales, sin cabecera y sin pie de página.

El uso de **bloques contextuales** facilita la navegación y la ampliación del mensaje o contenidos a transmitir, sin perder el foco del asunto, y manteniendo el interés del usuario en el tema para el cual desea encontrar información.

Una aplicación directa de lo anterior son los **menús de sección**. Para sitios web relativamente grandes, seguramente cada "sección" necesitará tener su propio menú, que va a ser diferente del resto de las otras secciones.

La publicidad contextual y la administración de banners según la temática de contexto es otra aplicación posible.

Un ejemplo de prototipo web, para la presentación de un servicio:

<div>[Header]</div> <div>Imagen institucional de cabecera que contiene logotipo, slogan y puede contener elementos secundarios (fecha y hora actual, buscador, botones, etc)</div>	
<div>[Columna lateral]</div> <div>Menú de navegación bloques con información contextual formularios de login o newsletter banners de autopromoción publicidad contextual otros</div>	<div>[Bloque superior] (opcional)</div> <div>Menú horizontal, breadcrumb, versiones disponibles de la página, información de publicación (autor, fecha, hora, etc)</div>
	<div>[Contenido principal]</div> <div><div>Encabezado principal (un buen título descriptivo del producto o servicio)</div><div>Introducción (detalle o resumen escueto de lo que se ofrece - objetivo: "despertar el interés del usuario en la información, producto o servicio", esto contiene indicios de la PUV)</div></div>
	<div><div>"Para quien" (texto que explícitamente anuncie para quién o quienes es esta información, servicio o producto)</div><div>[foto o imagen del producto o alusiva al servicio que se está ofreciendo]</div></div>
	<div>Propuesta concreta (explicación del servicio o producto que se le ofrece al usuario, aquí va la PUV o propuesta única de ventas)</div>
	<div><div>Ventajas y Beneficios</div><div>Explicación de la metodología sobre Cómo comprar / contratar</div></div>
<div>Términos, condiciones y requisitos de la compra del producto o</div>	<div>Info adicional - Testimonios</div>

	servicio	
	Llamada a la acción (compre ahora!... Consulte sin compromiso!.... Contrate ya!)	
[Footer o Pie de página] (Información de contacto, declaración de Copyright y Aviso Legal)		

Técnicas y disciplinas que intervienen en la definición del prototipado web

1 - Usabilidad

Según la Organización Internacional para la Estandarización (ISO):

- La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso (**ISO/IEC 9126**)
- Usabilidad es la eficacia, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico (**ISO/IEC 9241**)

Existen en la actualidad normas y reglas específicas que extienden estos conceptos (propios del software) a los sitios de internet (aunque un sitio web puede considerarse un software en sí mismo). Según Jacob Nielsen, es el atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces web.

En el análisis actual (heurístico) se detallará en qué aspectos falla el sitio web auditado, cuáles son sus falencias técnicas desde el punto de vista de la usabilidad, y qué tipo de optimizaciones se proponen.

[Más info en: <http://en.wikipedia.org/wiki/Usability> y en http://en.wikipedia.org/wiki/User-centered_design]

2 - Patrones de diseño e interacción

Los patrones de diseño web (o patrones de interacción para la web) son una serie de normas o recomendaciones que intentan solucionar problemas recurrentes en el diseño. Cada patrón ofrece la mejor solución posible a un problema o necesidad específica del usuario en la web.

Empíricamente, ciertos elementos que componen las interfaces web han demostrado (a través de la experiencia acumulada en pruebas representativas estadísticamente

hablando) ser más eficientes (para un mismo propósito) que otros. El uso de patrones busca la reutilización de los elementos de interface más eficaces.

[más info en <http://developer.yahoo.com/ypatterns/index.php> y <http://www.welie.com/patterns/>]

3 - BenchMarking Competitivo

La práctica del **benchmarking competitivo** (investigación de los competidores directos) constituye un proceso sistemático y continuo para evaluar *comparativamente* los productos, servicios y procesos de trabajo en organizaciones y empresas.

El benchmarking sistemático nos permite:

- disponer del conocimiento de prácticas o modelos de comunicación que funcionan
- aprovechar la experiencia de los más fuertes (dentro de un determinado rubro o segmento de mercado) que muchas veces se refleja en sus propios sitios web
- evitar el uso de medios y prácticas que no funcionan
- descubrir e identificar ventajas competitivas de los productos/servicios de los competidores directos
- idear un modelo adecuado de mercadotecnia y merchandising
- conocer su sistema CRM y otros

Conclusión

El prototipo es la mejor forma de aproximarse a la comprensión y concepción del producto final (en este caso un sitio y/o páginas web). En mi opinión la mejor forma de hacerlo es con lápiz y papel. Hasta lograr algo aceptable, seguramente vas a gastar varias hojas de papel. Lo más importante del uso de prototipos es que estos son constantemente perfeccionables.

Cuando hay algo que no te convence, es porque probablemente debas perfeccionarlo.

Antes de comenzar el prototipo de tu web, te recomiendo que hagas una sesión de benchmarking en 3 o 4 sitios web similares al tuyo (de la misma temática, rubro, etc). Identificar y abstraer sus elementos de comunicación e interacción, enriquecerá la idea del prototipo a realizar, y también de la arquitectura del proyecto web.

Recuerda que debes hacer un prototipo diferente, para cada tipo de página web que desees tener en tu sitio, de las cuales seguramente la más importante es la página principal o homepage.