

¿Qué es un Wireframe y un Mockup?

Antes de abordar estos dos conceptos deberíamos saber primero cuál es su predecesor, el boceto. Un **boceto** es un primer esbozo de la interfaz hecha con lápiz y papel. Cuando has entendido el proyecto, has realizado las primeras investigaciones y puesto en orden tus ideas es el momento de empezar a bosquejar la solución visual.

Es un proceso muy rápido y te permite descartar ideas y proponer otras a gran velocidad. Generalmente es un trabajo en solitario. Algunos diseñadores prefieren lápiz y goma de borrar para dejar fluir la imaginación y poder ir rediseñándolo. Hoy en día, con dispositivos como las tabletas de pantalla táctil y los lápices digitales la diferencia entre este boceto manual y el sucesor Wireframe se difuminan.

Los **Wireframe** Son trazos en blanco y negro que representan una interfaz (ver Figura 1). Es importante destacar que no se usa el color en los wireframes, ni las tipografías definitivas, son sólo aproximaciones. Se utilizaban para validar las funcionalidades y los flujos antes de pasar a la siguiente fase de desarrollo.

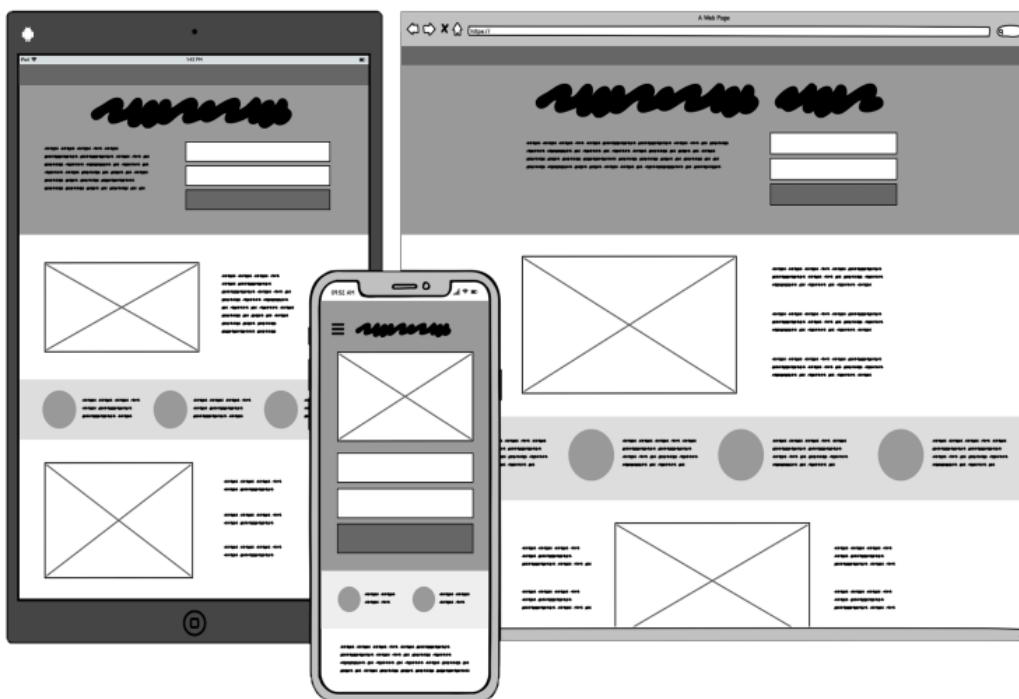


Figura 1: Ejemplo de wireframe en diferentes dispositivos y página web.

Actualmente han perdido protagonismo debido a las metodologías ágiles de desarrollo de software donde no se prioriza tanto la documentación de los proyectos y la existencia de sistemas de diseño con componentes reutilizables que hacen casi más sencillo realizar una propuesta de diseño visual completa que un wireframe.

Es entonces cuando nace el concepto de **prototipo** (dentro del diseño de interfaces), donde se incorporan interacciones. Sirve para mostrar cómo responde la interfaz a las acciones del usuario (haz clic aquí, pulsa allá) y para reflejar cómo son los flujos de la web o APPs que se está construyendo. Hasta ahora eran estáticos y con los prototipos se incorpora interacción y que puede realizarse a partir de bocetos o wireframes.

Uno de los pasos lógicos después de haber llevado a cabo el wireframe y antes de la implementación del prototipo estaría la realización de la versión mejorada de esa representación básica de la interfaz: los Mockups.

Los **Mockups** o maquetas se llevan usando muchos años en el ámbito del diseño gráfico. Son fotomontajes que permiten comprobar cómo quedaría nuestro diseño en un determinado soporte: una taza, una tarjeta de visita, una camiseta, una furgoneta... o en nuestro caso un producto software (bien sea una aplicación móvil o una página web). Por ejemplo:

