

Guía de armado de wireframes

DigitalHouse >
Coding School

“

El objetivo del **wireframe** es **mostrar** dónde aparecerán los **elementos de la página** y cómo el usuario interactuará con ella.



”

Índice

1. [Elementos de un wireframe](#)
2. [Armando componentes](#)
3. [Armando una página](#)

1

Elementos de un wireframe

Los colores

Los wireframes, especialmente los de baja fidelidad, suelen trabajar con una paleta de colores muy limitada.

Normalmente encontraremos transparente, blanco, gamas de grises y negro. Opcionalmente, podemos trabajar con un color de destaque.



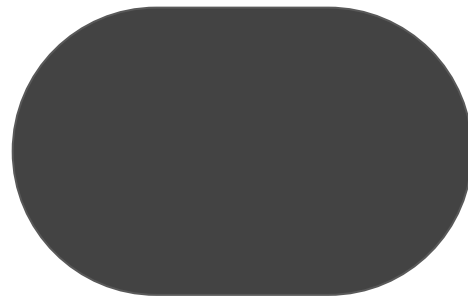
opcional



Bloques y separaciones

Sirven para delimitar espacios y agrupar elementos.

Pueden tener bordes, fondos de colores y redondeado para diferenciarlos.



Titulares

Son textos destacados, como el título del sitio, el título de una sección, el título de un producto o artículo, etcétera.

Normalmente, llevan texto real si se trata de elementos importantes, para el resto, puede ser inventado.

Titular principal (h1)

Titular secundario (h2)

Titular 3 (h3)

⋮

Titular 4 (h4)

Titular 5 (h5)

Titular 6 (h6)

Párrafos y listas

Son bloques de texto normales.

Pueden tener texto real o de relleno.

Para el texto de relleno podemos usar [este sitio](#).

.....

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Curabitur sit
amet consequat enim.

Duis urna turpis, fringilla ut ornare ac,
mollis in leo. Suspendisse vestibulum
dictum vehicula.

- Lorem ipsum dolor sit amet.
- Consectetur adipiscing elit.
- Curabitur sit amet consequat.

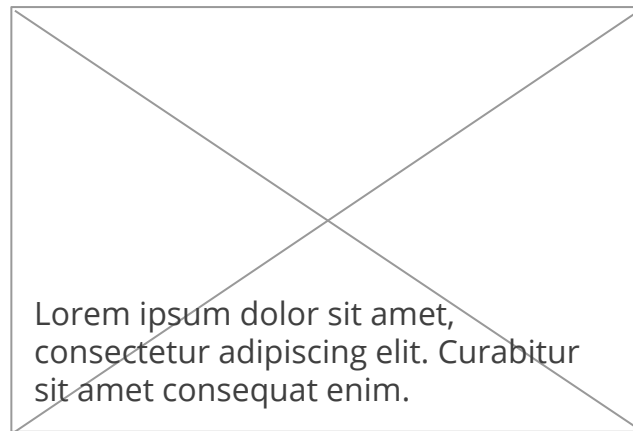
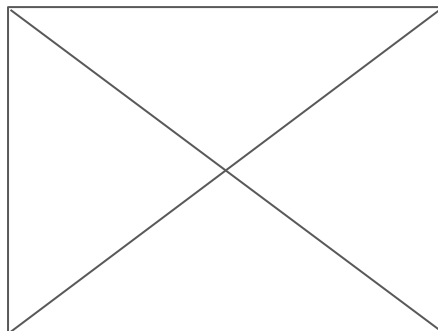
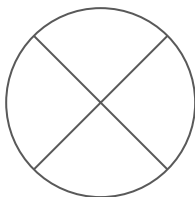
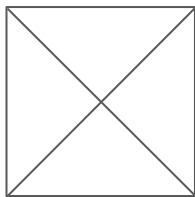
1. Duis urna turpis,
2. Fringilla ut ornare ac,
3. Mollis in leo.

Imágenes

Se representan con un cuadro con una cruz atravesada.

Pueden ser del tamaño que necesitemos y también pueden ser redondas.

Pueden ser imágenes de fondo y tener otros elemento encima.



Elementos de formularios

Por lo general, en esta etapa, trataremos de utilizar los elementos más básicos de los formularios, pero podemos crear el que necesitemos.

Etiqueta:

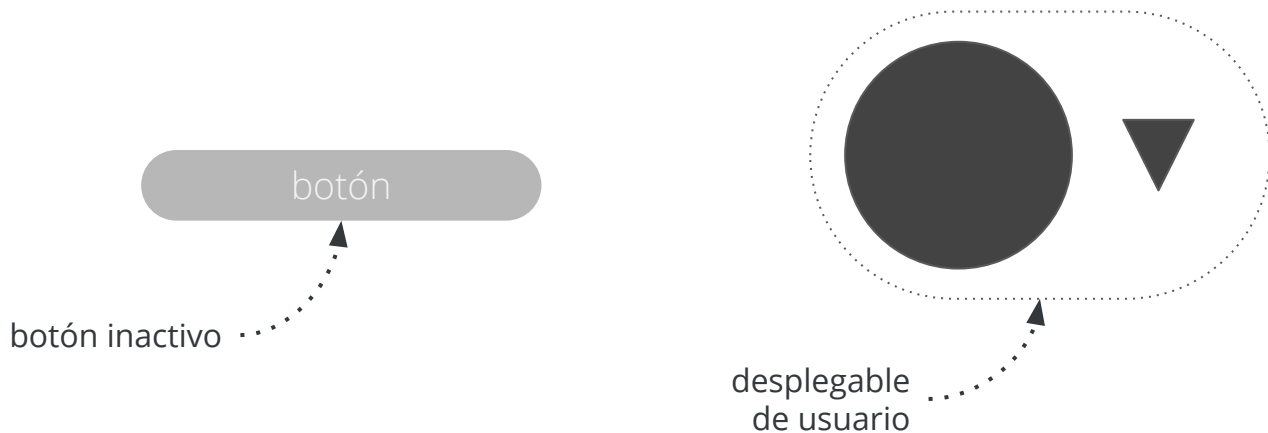
☐ Checkbox

enlace

☐ Radio

Comentarios

También podemos agregar comentarios para describir un elemento o qué debería pasar cuando el usuario interactúe con él.



2 | Armando componentes



Utilizando los **elementos básicos** que nos propone un wireframe, podemos **construir componentes** más complejos.



El header

Por lo general tendremos un logo, un menú de navegación y un menú secundario.

El logo puede ser una imagen o un bloque con la palabra “logo”.

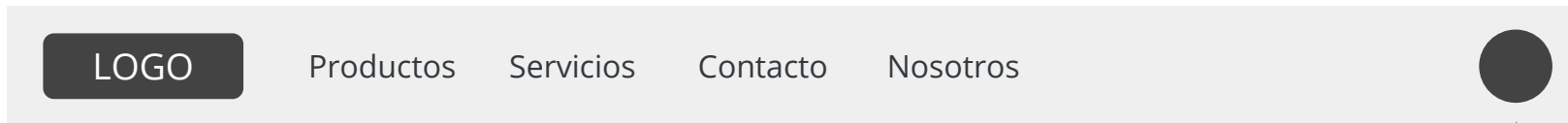
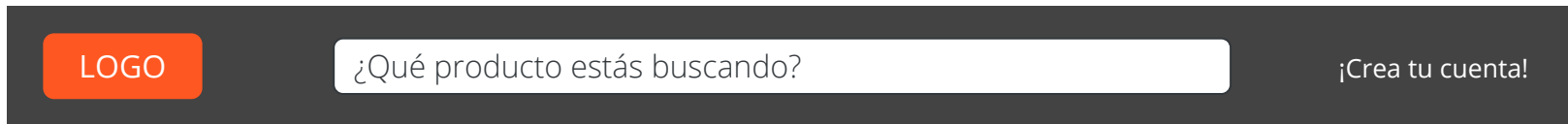


imagen de usuario



menú de usuario

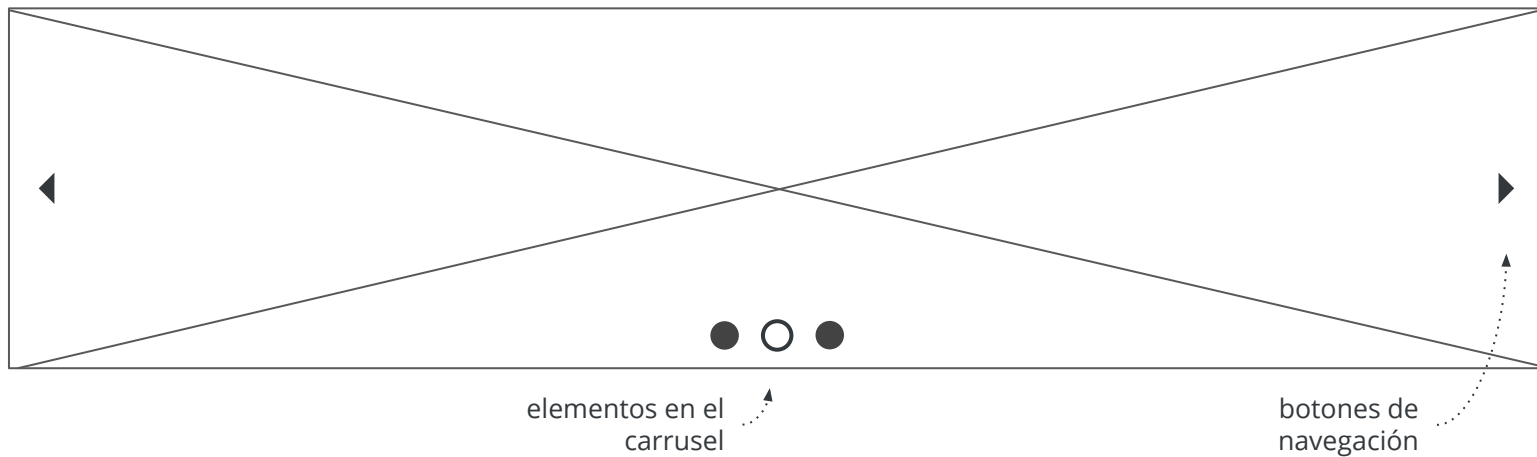
El footer

Por lo general tendremos varias columnas de enlaces.
También podemos tener logos de redes sociales.



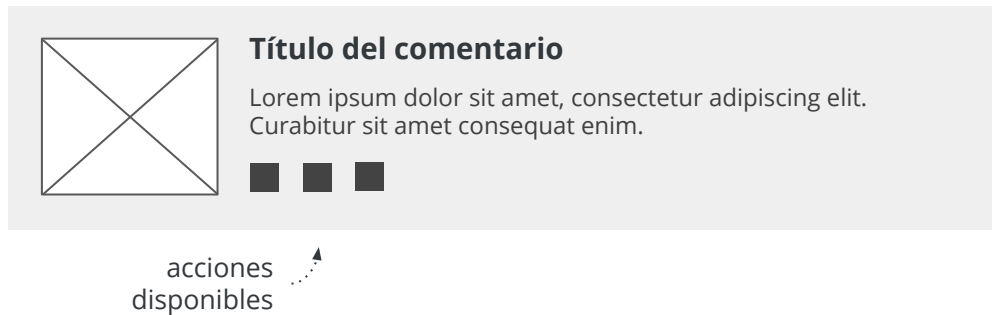
El carrusel

Imágenes que van pasando automáticamente.



Bloques de contenido

Uno de los elementos más comunes de cualquier sitio. Pueden tener imágenes, titulares, texto, botones y cualquier otra cosa que necesitemos.



Formularios

Otro de los elementos infaltables de cualquier sitio.


¡Crea tu cuenta!

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.

Email

Nombre

crear cuenta



escribe tu comentario aquí

comentar

Email

Nombre

Mensaje

Enviar mensaje

3 | Armandando una página

Una página completa

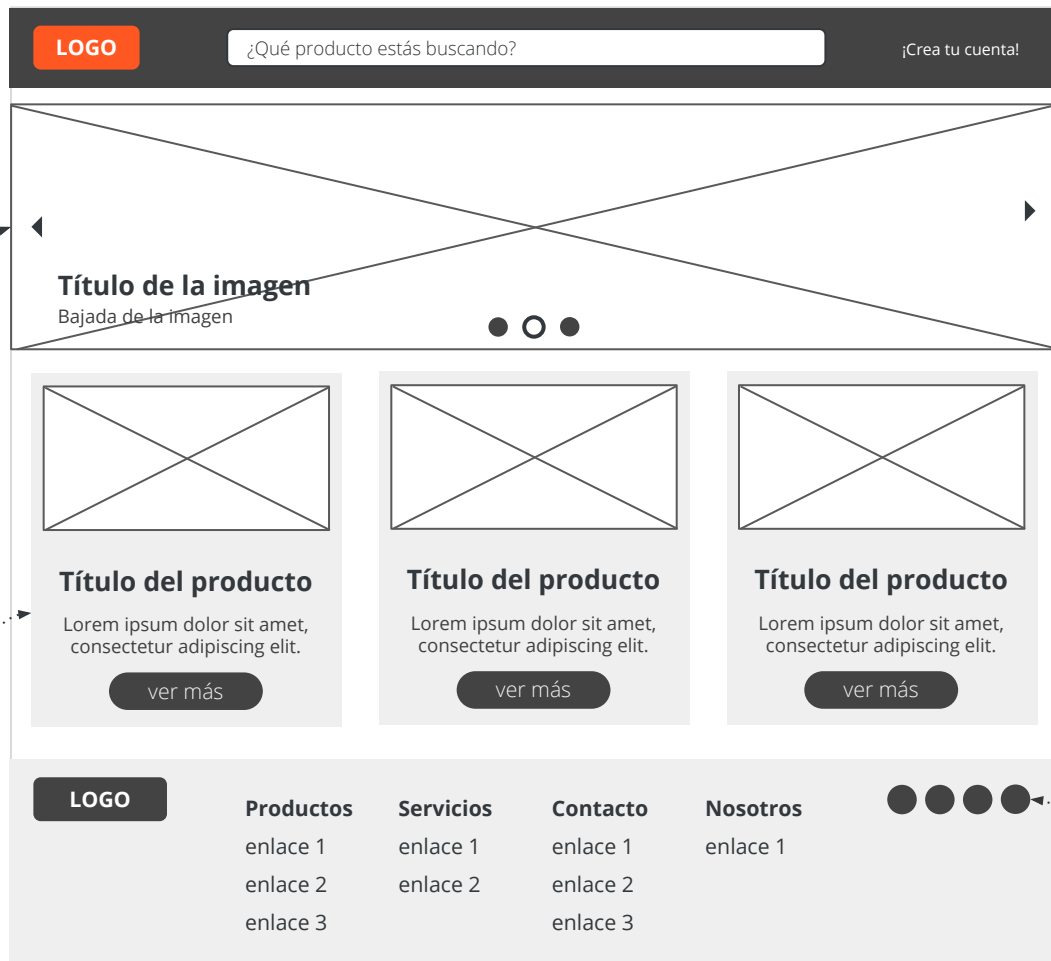
Para armar una página completa, simplemente hay que unir todos los componentes que vimos antes.

Header
Cuerpo
Footer

Página principal

carrusel con productos que estén en oferta

productos destacados del mes



redes sociales

Detalle producto



características
principales del
producto

redes sociales

Form. registro

LOGO

¿Qué producto estás buscando?

¡Crea tu cuenta!

¡Crea tu cuenta!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Email

yo@nofui.com

Nombre

El Barto

crear cuenta

LOGO

Productos
enlace 1
enlace 2
enlace 3

Servicios
enlace 1
enlace 2

Contacto
enlace 1
enlace 2
enlace 3

Nosotros
enlace 1

redes sociales

DigitalHouse>
Coding School