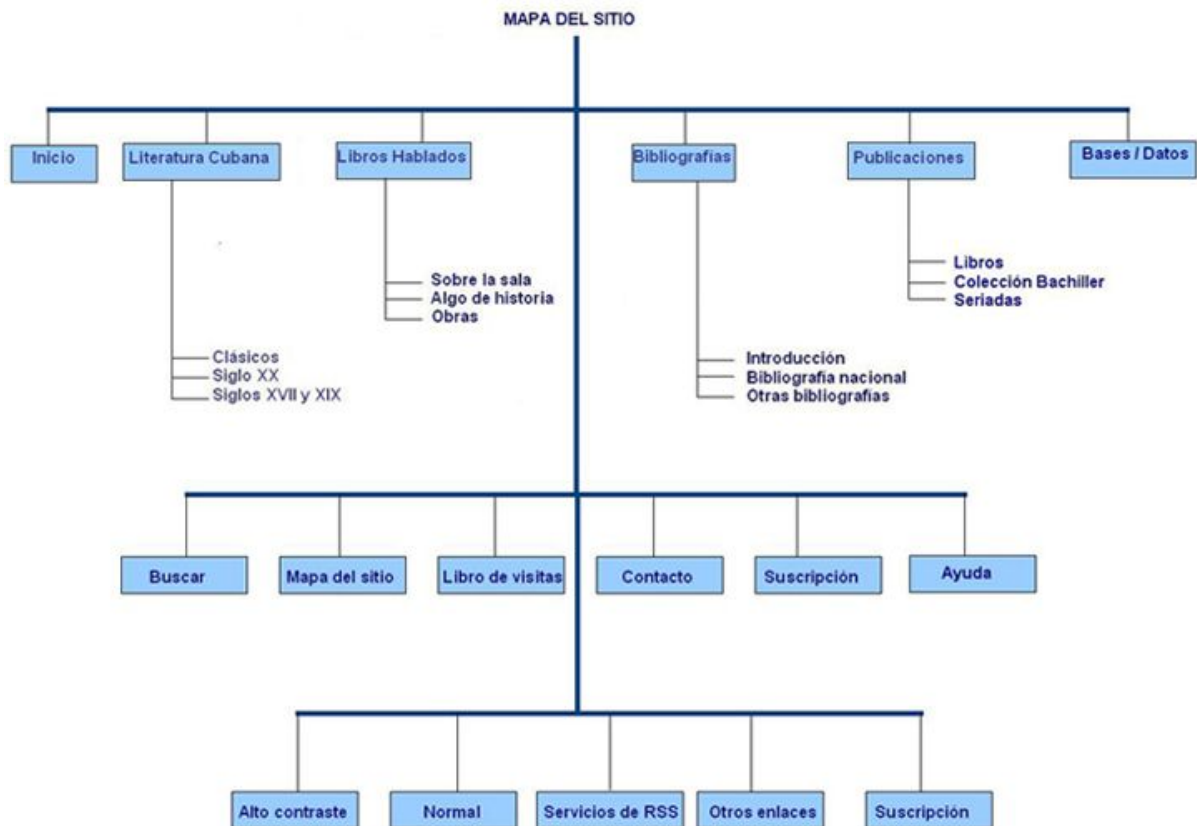


Prototipado

Para empezar un proyecto que puede ser una interfaz de cualquier aplicación, desarrollo o mismo un sitio web, necesitamos ya sea nosotros o quien nos da la tarea de realizar el maquetado, trabajar sobre un prototipo

Toda actividad tiene un brainstorming, que es seguida de un bosquejo de lo que será finalmente nuestra idea realizada.

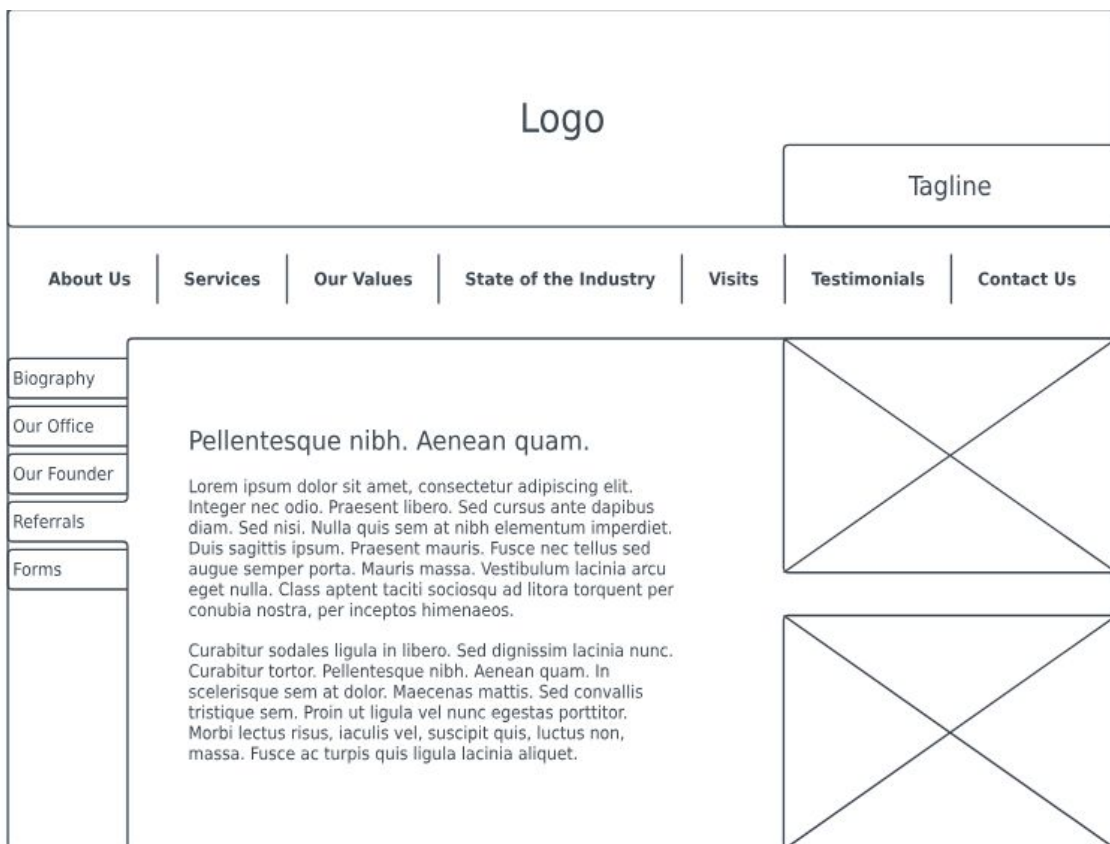
En este caso, nuestro proceso, si es que nosotros mismos lo iniciamos, comenzará con un mapa del sitio, que se verá reflejado en un proceso simple donde marcaremos que partes los conformarán. Por ejemplo, veamos un mapa del sitio standard:



Luego pasaremos a nuestro punto más importante, empezar a dibujar la base de nuestro diseño. Cuando maquetamos no lo hacemos inventando sino copiando este diseño.

El wireframe puede ser un proceso solicitado por el cliente o que llega a nuestras manos para seguir diseñando, o mismo sólo para seguir el esquema deseado.

Veamos un ejemplo:



Para realizar este wireframe, podemos contar con múltiples herramientas tanto gratuitas como pagas, veamos una lista de las mismas:

[Photoshop CC](#)

[Adobe XD](#)

<https://www.justinmind.com/>

<https://ninjamock.com>

<http://balsamiq.com/>

<https://www.sketchapp.com/>

<https://gomockingbird.com/home>

Todas estas herramientas, entre otras, permiten construir el proceso qué forma parte del prototipado.

Por qué es importante prototipar?

Básicamente nos ahorra perder tiempo. Las idas y vueltas del cliente, se ven disminuidas y el proceso pasa a estar en nuestras manos, sabiendo qué prever para no cometer errores comunes, donde podemos perder tiempo (plata) diseñando o peor aún maquetando, algo qué al cliente no le va a gustar y no le va a servir, por lo tanto debemos volver a realizarlo.

Pasos de abstracción con referencia al prototipado:

Hemos hablado de mockup, mapa del sitio y también de wireframe. La realidad, y sólo dependiendo en realidad del modo de trabajo, tenemos diferentes fases, qué se van acercando al diseño real, y estas en su nivel de abstracción se diferencian de la siguiente manera:

#1Sketch

Es el primer proceso, parte de un mapa del sitio y se transforma en un dibujo luego de lo qué se será la interfaz. No contiene detalles y suele realizarse en la primer reunión con el cliente

#2Wireframe

Es el paso detallado anteriormente, se trabaja sobre un sistema abstracto pero ya con cajas qué representan semánticamente o por lo menos denotan el contenido a tener. Ejemplos son como los anteriores trabajados con herramientas tales como Adobe XD o ninjamock (la lista de herramientas la encontrarás arriba dentro de este mismo documento)

#3Prototipo

El prototipo, es ya el diseño (o casi) y hasta incluso cuenta qué elementos puntuales se encontrarán en cada caja, por ejemplo sería algo así como el wireframe pero ya añadiendo color y más detalles (esa es la gracia de haber hecho un wireframe, el hecho de qué ahora, siguiendo un proceso ya aprobado con el cliente el diseño en general sabremos va por el camino correcto)

Debajo encontraremos una imagen, con un detalle gráfico para entender la diferencia entre uno y el otro:

