

# Mockups

Rodolfo Ferro Pérez



# Comenzando a materializar...

Un **mockup** consiste en un modelo de diseño o dispositivo, y es muy usado para demostración, evaluación de diseño, etc. Tiene a bien ser una representación gráfica de lo que en esencia se trabaja.

# Comenzando a materializar...

En nuestro caso, las maquetaciones a realizar serán las pantallas de interacción con el usuario.

**Obs.** *En otros tipos proyectos consiste en realizar modelos a escala, etc.*

# Consideraciones

Al momento de diseñar nuestro producto debemos tener presentes la **experiencia de usuario** (UX) y la **interfaz de usuario** (UI).

**Obs.** *Personas, atributos, contexto, casos de uso, restricciones móviles, atención dividida, etc.*

# Atención dividida

¿Cuál es la mejor manera de notificar?

1



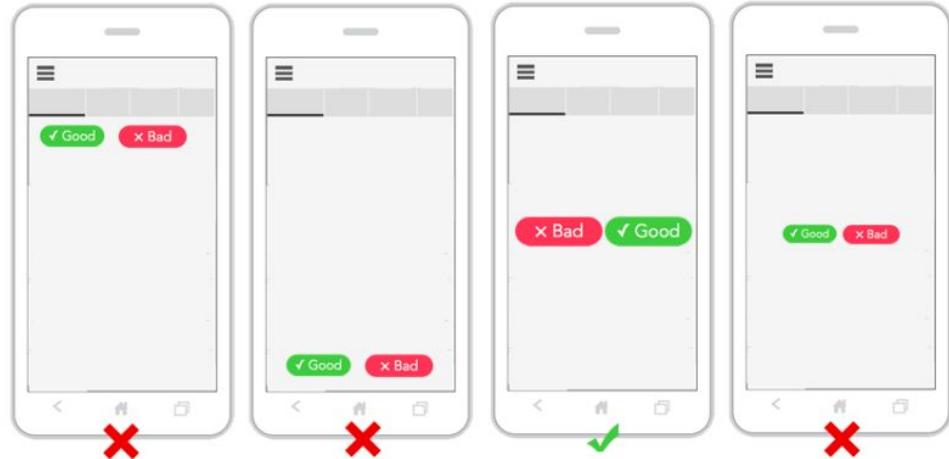
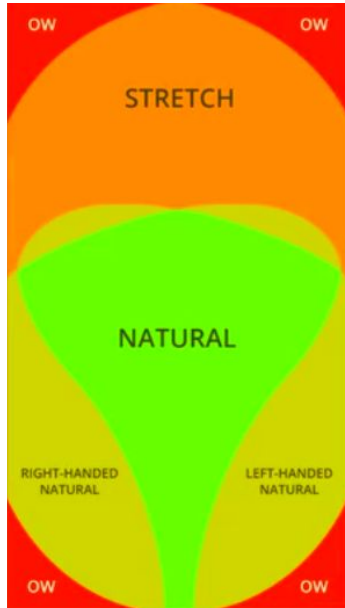
2



3



# Ow-Zone + Manejabilidad



# Actividad:

Transferir el flujo realizado en las actividades de Wireframing (Lo-Res/High Level) a Mockups, pensando en tener un producto presentable.

**Obs.** Para las actividades nos apoyaremos de herramientas que de manera gratuita ofrece Google, como Slides y Drawings.

**Obs.** Corrientes de diseño resultan útiles, como [Material Design](#).







# ASTERANDROIDS

a game by Djovaz & FSys

***PLEASE LOG IN:***



Sign in with Facebook



Sign in with Twitter



Sign in with Google



Create an account



WELCOME  
Rodolfo Ferro



# ASTERANDROIDS

a game by  
Djovaz & FSys





**HOW TO PLAY**

**EDIT SPACESHIP**

**New Game**

a game by  
Djovaz & FSys

¿Qué sigue?

**¡Git + GitHub!**