

## **Actividad 2. Diseño de Sketch y Wireframe**

### **Diseño de Interfaces II**

#### **Ingeniería en Desarrollo de Software**

**Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón**

**Alumno: José Luis Pacheco González**

**Fecha: 05 de marzo 2024**

## Índice

Introducción .....	3
Descripción .....	4
Justificación .....	5
Desarrollo .....	6
• Propuesta de sketch .....	6
• Propuesta de Diseño (wireframe) .....	7
• Diagramas de operación .....	8
Conclusión .....	9
Referencias .....	10

## Introducción

La creación de un sitio web exitoso como el de Liverpool, una destacada tienda departamental, requiere un proceso meticuloso de diseño que comienza con la conceptualización de bocetos o sketches. Estos primeros trazos visuales sirven como la base para la estructuración del sitio, permitiendo a los diseñadores explorar y definir la disposición general de los elementos clave. Desde la ubicación de la navegación hasta la distribución de productos, cada detalle se considera cuidadosamente en esta etapa inicial.

Una vez que se establecen los bocetos, el proceso avanza hacia la creación de wireframes, esquemas más detallados que delinear la arquitectura de la interfaz de usuario. Estos wireframes sirven como una guía visual que define la disposición de los elementos en cada página del sitio web, incluidas las subpáginas esenciales, como la tienda departamental, el centro de seguros y los viajes. La simplicidad y la funcionalidad son prioridades en esta etapa, asegurando una experiencia de usuario intuitiva y fluida.

Además, se desarrolla un mapa de operaciones que define las interacciones del usuario y la navegación a través del sitio. Este mapa proporciona una visión panorámica de cómo los usuarios interactuarán con el sitio web, desde la exploración de productos hasta la finalización de compras o la búsqueda de información sobre seguros y viajes. En conjunto, estos elementos forman los cimientos del diseño del sitio web de Liverpool, asegurando una experiencia en línea cohesiva y satisfactoria para los visitantes.

## Descripción

La actividad propuesta requiere diseñar una experiencia de usuario para un sitio web corporativo que abarca tres líneas de negocio distintas. Comienza con la identificación de cómo el usuario navega a través de estas líneas de negocio y busca mejorar esta experiencia. El objetivo es crear un sitio web donde el usuario no se sienta perdido durante su interacción. Para lograr esto, se sugiere primero realizar un boceto del sitio principal que integre las tres líneas de negocio. Este boceto servirá como punto de partida para el diseño del wireframe, que proporcionará una estructura visual más detallada del proyecto. Finalmente, se requiere diseñar un diagrama de operación basado en el wireframe propuesto. En resumen, la actividad se centra en visualizar y planificar la navegación y la interacción del usuario a través del sitio web corporativo, asegurándose de que las tres líneas de negocio estén integradas de manera coherente y que la experiencia del usuario sea fluida y sin confusiones.

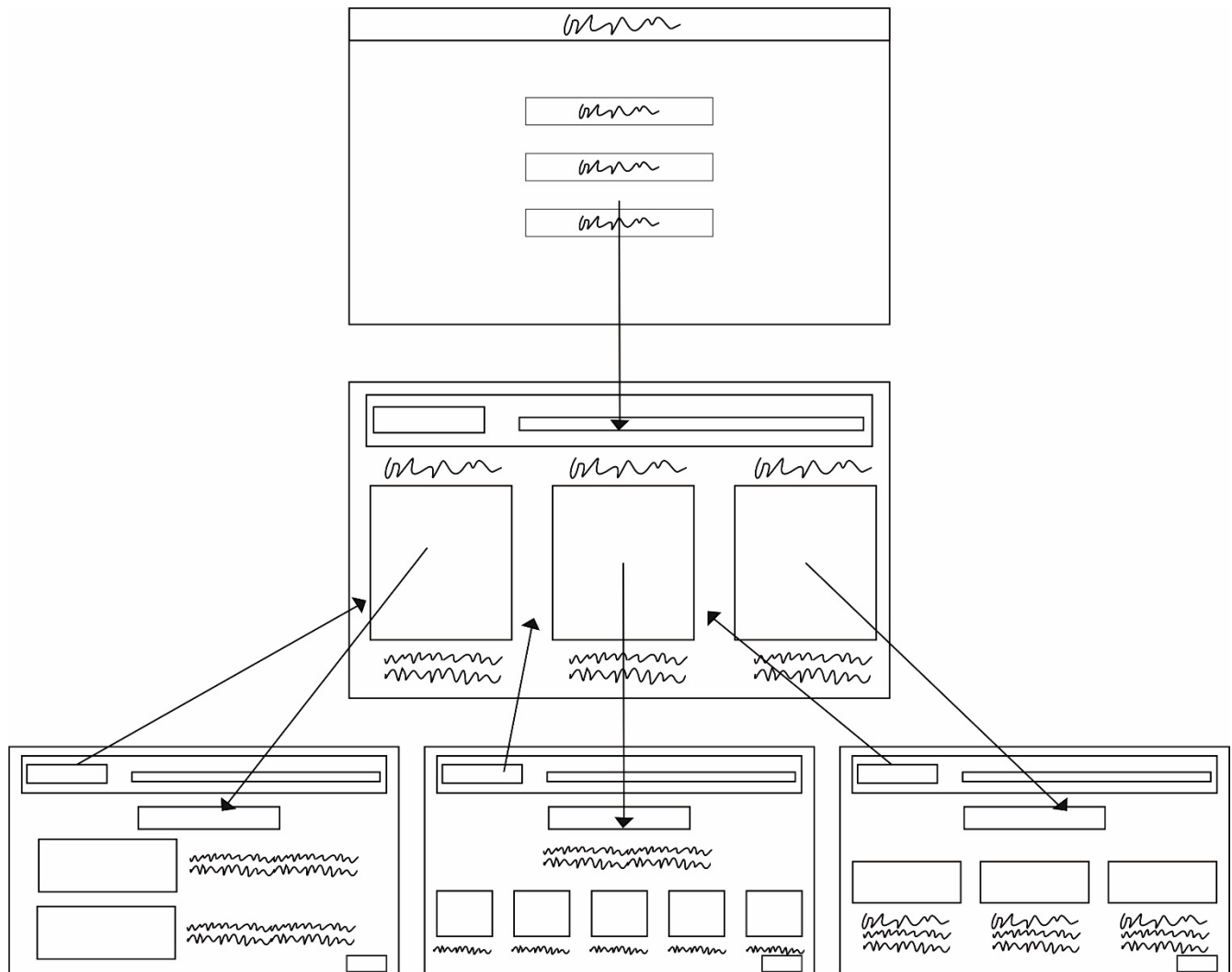
## **Justificación**

La creación de un sitio web efectivo es un proceso complejo que requiere una planificación detallada y una comprensión profunda de las necesidades del usuario. En este sentido, la importancia de crear un boceto o sketch, así como un wireframe y un diagrama de operación, para elaborar el diseño de la interfaz de un sitio web, es fundamental. Estos elementos son los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia del usuario y la funcionalidad del sitio.

Los bocetos o sketches son esbozos rápidos que permiten visualizar las ideas de diseño de manera rápida y flexible. Son útiles para explorar múltiples conceptos y para comunicar ideas entre diseñadores, desarrolladores y clientes. Por otro lado, los wireframes son representaciones más detalladas de la estructura y disposición de los elementos en la interfaz. Permiten definir la arquitectura de la información y la navegación del sitio de manera clara y concisa. Además, los diagramas de operación ayudan a visualizar el flujo de interacción entre los diferentes elementos del sitio, lo que facilita la identificación de posibles problemas y la optimización del proceso.

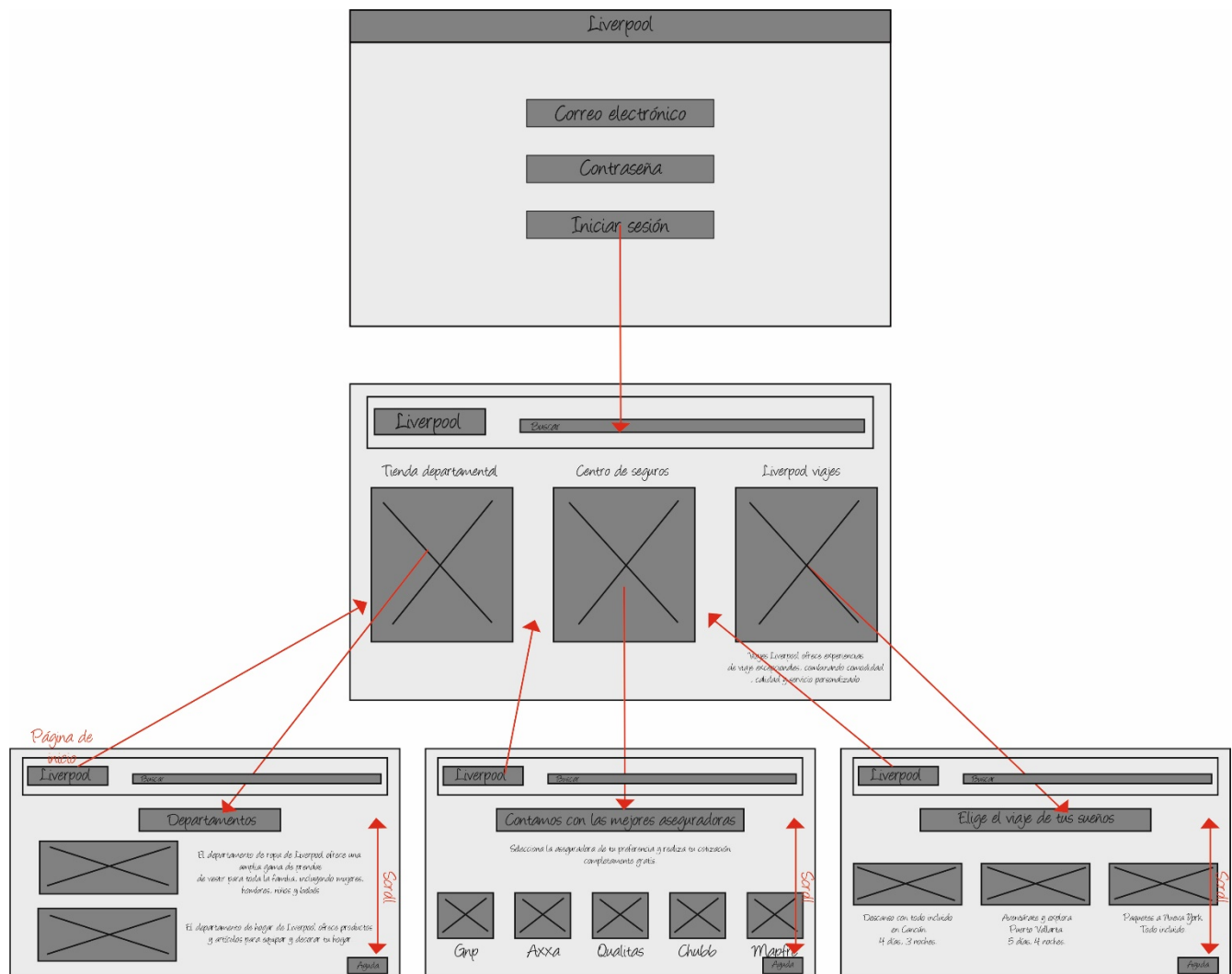
## Desarrollo

- **Propuesta de sketch**



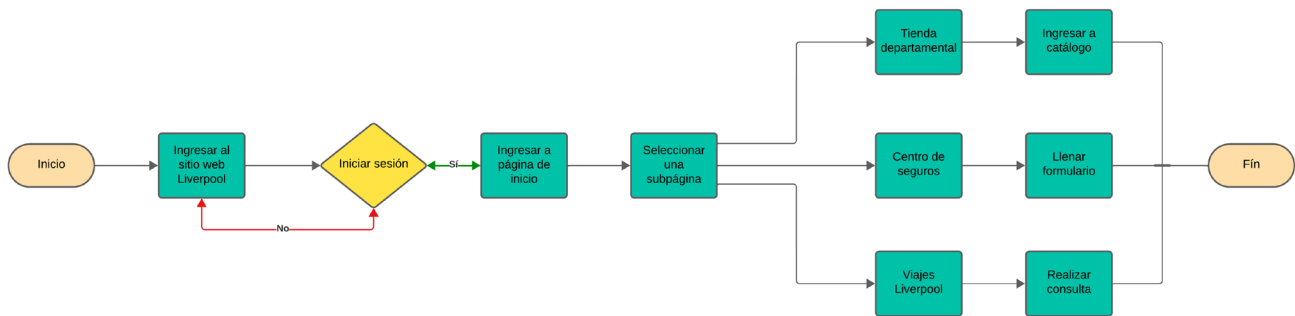
El sketch se centra en proporcionar una experiencia de usuario intuitiva y eficiente, donde los elementos visuales y de navegación ayudan a los clientes a encontrar rápidamente los productos o servicios que se ajusten a sus necesidades.

- Propuesta de Diseño (*wireframe*)



El wireframe creado a partir del boceto o sketch muestra el mismo diseño estructurado y ordenado, solo que agrega textos y funciones, lo cual facilita a los clientes la localización de los artículos o servicios que satisfagan sus necesidades. Los elementos clave están colocados estratégicamente para optimizar la experiencia del usuario, con una distribución intuitiva que guía al usuario a través del proceso de navegación de manera fluida. La disposición de los elementos en el wireframe se basa en principios de usabilidad y accesibilidad, lo que permite una interacción eficiente y satisfactoria para el usuario.

- **Diagramas de operación**



El diagrama muestra el proceso que sigue el usuario, iniciando por ingresar al sitio web, donde debe seleccionar algunas de las subpáginas existentes que se ajuste a sus necesidades, por último, debe ejecutar la acción que corresponda para poder finalizar el proceso.



## Conclusión

La creación de un boceto o sketch, así como de un wireframe y un diagrama de operación, es fundamental para el diseño efectivo de la interfaz de un sitio web en ámbitos laborales y de la vida diaria. Estas herramientas permiten visualizar y planificar la estructura y funcionamiento del sitio de manera clara y organizada antes de comenzar el desarrollo. En el ámbito laboral, estos elementos son esenciales para la comunicación efectiva entre diseñadores, desarrolladores y clientes. Los bocetos y wireframes facilitan la comprensión de las ideas y requisitos del proyecto, permitiendo realizar ajustes y mejoras de manera temprana y económica. Además, el diagrama de operación ayuda a definir la lógica de funcionamiento del sitio, lo que agiliza el proceso de desarrollo y minimiza errores. En la vida diaria, estas herramientas son igualmente útiles. Por ejemplo, al planificar la renovación de una casa, un boceto y un diagrama de operación ayudan a visualizar la distribución de espacios y la ubicación de muebles. En la organización de eventos, un wireframe puede ser útil para diseñar el flujo de actividades y la disposición de los elementos. En resumen, la creación de bocetos, wireframes y diagramas de operación es esencial tanto en ámbitos laborales como en la vida cotidiana, ya que facilitan la planificación, comunicación y ejecución de proyectos de manera efectiva y eficiente.

## Referencias

Sketchs, mockups, wireframes y prototipos. (2024, February 29). CITIFACE MANAGEMENT.

<https://citiface.com/es/blog/sketchs-mockups-wireframes-y-prototipos>

Juancadotcom, P. (2014, May 16). Diferencias entre sketch, wireframe, mockup y prototipo. Escuela

Digital - Aprende con e-lexia.com. <https://e-lexia.com/blog/diferencias-entre-sketch-wireframe-mockup-y-prototipo/>

(N.d.). Beedigital.Es. Retrieved March 5, 2024, from <https://www.beedigital.es/desarrollo-web/que-es-como-hacer-wireframe-pagina-web/>



**Enlace Github**