



Bloque 1.

Introducción a las interfaces gráficas



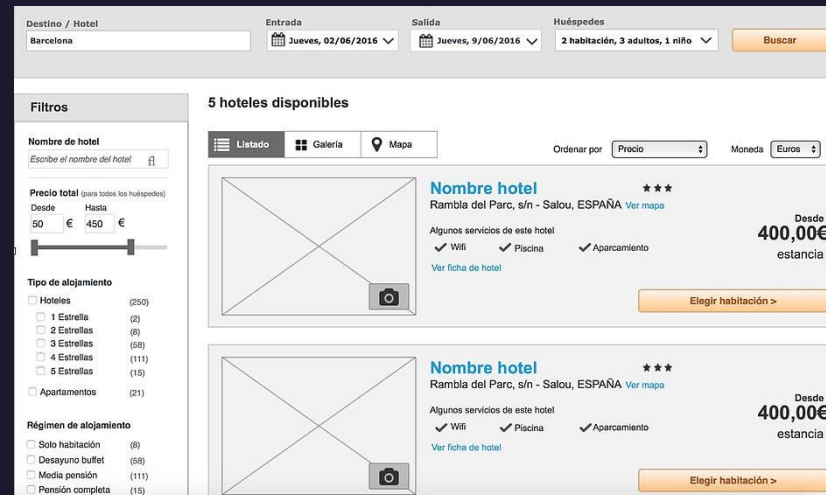
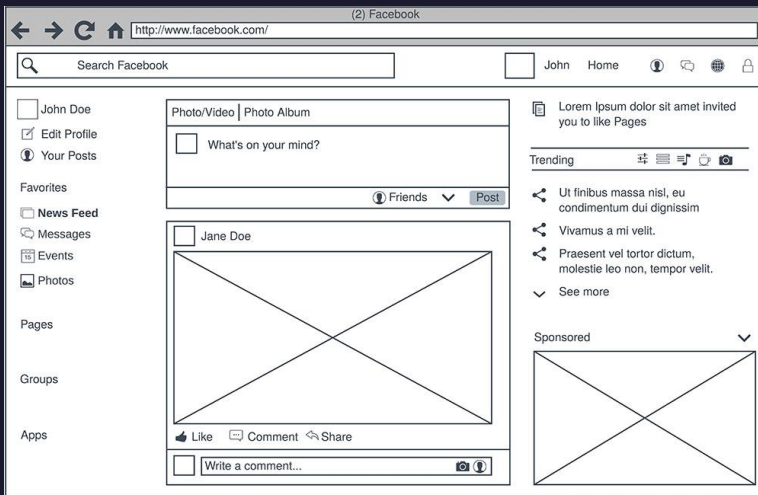
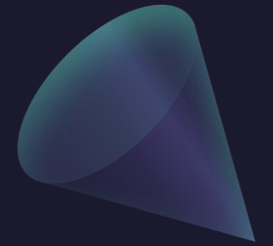


Introducción

La interfaz web, es un sistema gráfico que permite a los usuarios acceder a los contenidos, realizar tareas, comprender las funcionalidades y navegar por las diferentes páginas del sitio.

Wireframe

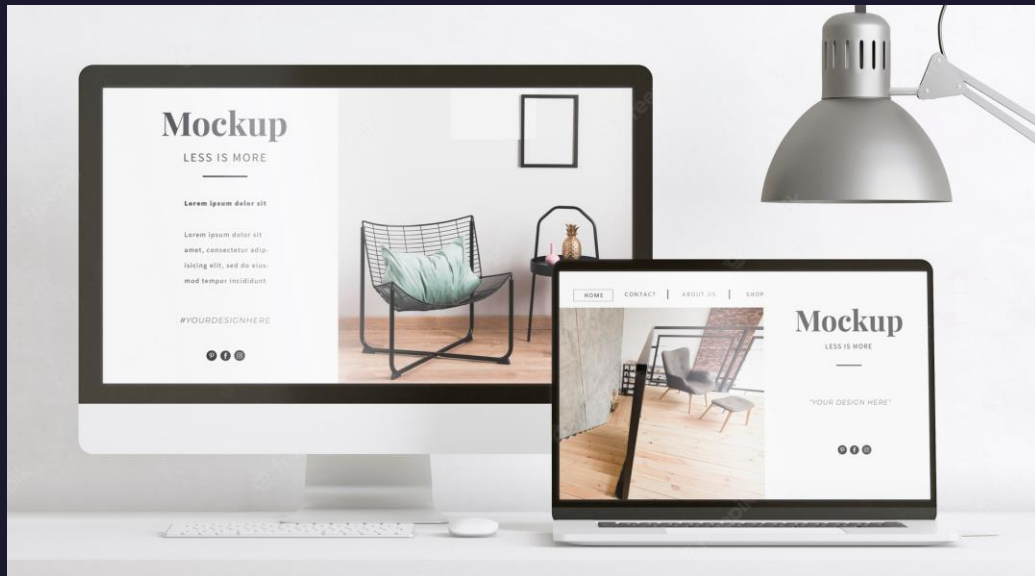
Los wireframes son el esqueleto del diseño. Se caracterizan por tener una baja fidelidad visual, representando la interfaz en escala de grises y sin dedicar demasiado tiempo al aspecto o estética del diseño. Se utilizan escalas de grises con el propósito de que no haya un excesivo diseño visual o gráfico que pueda distraer la discusión de lo realmente importante en un wireframe: el concepto, la estructura y los componentes básicos del diseño.



Mockup

Los mockups son la piel del diseño. Se caracterizan por tener una media-alta fidelidad y por ser representaciones completamente estáticas del diseño visual. Es esencialmente eso, el diseño más visual. Por lo tanto, su objetivo es demostrar cómo se van a representar visualmente los elementos definidos en el wireframe.

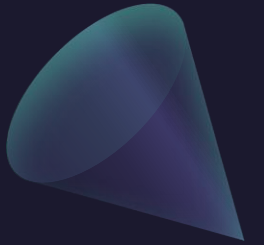
Al contrario que en el wireframe, en el mockup se suele ir “al pixel” lo que significa que será lo más próximo posible al diseño final que se entregara.



Prototipado

Un prototipo es también una representación de la versión final de un diseño web que, además, simula la interactividad. Se entiende que aunque es un prototipo, el diseño debe ser cercano a la versión final del diseño.

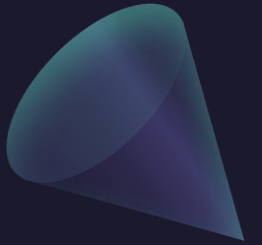
Se realiza en base al wireframe y los mockups que proporciona el diseñador. Por esta razón, suele tener medidas exactas y, por supuesto, la estructura también se mantiene.



¿Qué son los wireframes?

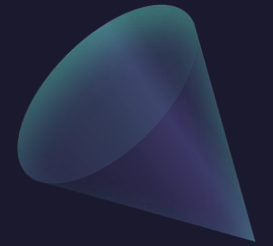
En el diseño web, un wireframe o un diagrama wireframe es una representación visual en escala de grises de la estructura y funcionalidad de una sola página web o pantalla de aplicación móvil.

Los wireframes se usan en las primeras etapas del proceso de desarrollo con el fin de establecer la estructura básica de una página antes de agregar el contenido y el diseño visual, y se puede crear con papel, directamente en HTML/CSS o con aplicaciones de software.



Los propósitos de los wireframes

- **Garantizar que el sitio o la aplicación se desarrolle de conformidad con los fines acordados.** Ver las funciones claramente con mínima influencia creativa permite a los interesados centrarse en otros aspectos del proyecto.
- **Centrarse en la facilidad de uso.** La creación de diagramas ofrece una mirada objetiva de los nombres de enlaces, rutas de conversión, facilidad de uso, navegación, y disposición de las funciones.
- **Capacidad de crecimiento del contenido.** Si sabes que tu página web crecerá en un futuro próximo, tu sitio debe estar preparado para que ese crecimiento tenga un impacto mínimo en el diseño, la facilidad de uso y la arquitectura del sitio.
- **Comentarios e iteración sin esfuerzo.** En lugar de unir la funcionalidad completa, la disposición y los elementos creativos en un solo paso, los wireframes garantizan que estos factores se aborden de forma separada.



Cómo diseñar y crear un wireframe simple

1. Piensa en el objetivo principal de la página web y realiza el diseño con eso en mente. Ten en cuenta cómo interactuará el usuario con la interfaz.
2. Comienza con una representación simple y de baja fidelidad de una página web dividida en tres partes: el encabezado, el cuerpo del sitio y el pie de página
3. Luego, piensa en la navegación. Agrega botones y enlaces para que los usuarios visiten las principales secciones de tu sitio web, incluidas las áreas de contenido, búsqueda e inicio de sesión del usuario.
4. Realiza anotaciones en tu wireframe para que sea más claro.

Cómo diseñar y crear un wireframe simple

