

# Prototipado

Módulo 01

# Prototipar

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**, qué 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**. Esto no es más ni menos que una lista de páginas de nuestro sitio accesibles para los usuarios.

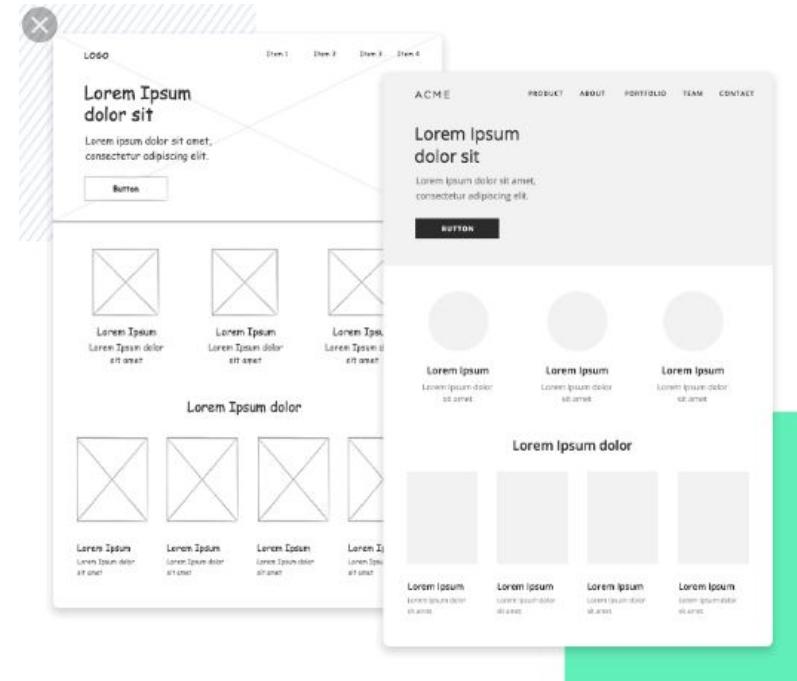
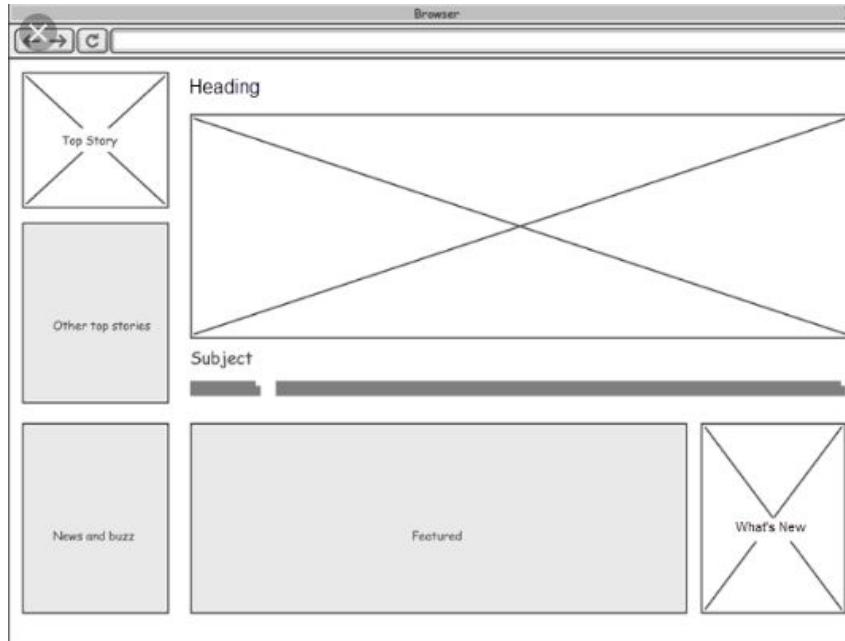
# Mapa del Sitio

El mapa del sitio es fundamental para evitar problemas con el cliente y determinar efectivamente sobre cuántas páginas estaremos trabajando.



# 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**.



# Herramientas para Prototipar

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://ninemock.com](#)
- [http://balsamiq.com/](#)
- [https://www.sketchapp.com/](#)
- [https://gomockingbird.com/home](#)
- [https://www.canva.com/](#)

# Pasos de abstracción para el 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, que se van acercando al diseño real, y estas en su nivel de abstracción se diferencian de la siguiente manera:

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

**#2 Wireframe:** Se trabaja sobre un sistema abstracto pero ya con cajas que 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 encontrás arriba dentro de este mismo documento)

# Pasos de abstracción para el prototipado

## #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 .



# Revisión

- Repase que es un prototipo
- Le recomendamos la página [www.canva.com](http://www.canva.com) para hacer su primer **sitemap**
- Genere en photoshop o cualquier herramienta online un **wireframe**
- Realice el ejercicio del laboratorio correspondiente
- Vincule un **archivo.css**
- Guarde su proyecto en la carpeta **Sitio Web**
- Realice las preguntas necesarias al/la docente antes de continuar



# ¡Muchas gracias!

¡Sigamos trabajando!