GA6-220501096-AA3

P.8 Una herramienta de prototipado es un software que permite diseñar y simular la interfaz de usuario (UI) de una aplicación o sistema antes de su desarrollo real.

En otras palabras, sirve para crear representaciones gráficas e interactivas de cómo se verá y funcionará un programa, sin necesidad de programarlo todavía.

Los prototipos son una parte esencial del proceso de diseño, ya que permiten revisar los conceptos básicos del proyecto en una etapa temprana de su desarrollo y facilitan la retroalimentación del equipo de trabajo y de los clientes. A través de ellos es posible crear maquetas interactivas de sitios web o aplicaciones móviles que ayudan a identificar deficiencias en el flujo de navegación y la usabilidad del sistema, antes de invertir grandes recursos de tiempo y dinero en su construcción definitiva.

¿Para qué sirve una herramienta de prototipado?

1. Visualizar la idea: Permite mostrar cómo lucirá una aplicación, página web o sistema antes de construirlo.
2. Comunicación con el cliente y el equipo: Facilita la comprensión de los requerimientos, ya que todos pueden ver el diseño y proponer mejoras.
3. Validar la usabilidad: Se pueden probar flujos de navegación (cómo el usuario pasa de una pantalla a otra).
4. Reducir errores y costos: Detecta problemas de diseño antes de la programación, evitando retrabajos.
5. Agilizar el desarrollo: Sirve de guía a los programadores, ya que indica cómo deben verse y funcionar las pantallas.

P.9 Las herramientas de prototipado son aplicaciones que permiten crear representaciones visuales e interactivas de una idea de software (web, móvil o de escritorio) antes de construirla. Se usan para validar la experiencia de usuario, el diseño y los flujos de navegación.

Aquí te dejo una clasificación con ejemplos:

🔷 1. Herramientas de baja fidelidad (wireframes)

Permiten hacer bocetos rápidos, como un borrador digital:

- Balsamiq Mockups → Muy usada para prototipos rápidos tipo sketch.
- Moqups → Online, simple y colaborativa.
- Wireframe.cc → Minimalista, ideal para ideas iniciales.

🔷 2. Herramientas de media fidelidad

Ofrecen un poco más de diseño visual pero sin ser 100% detalladas:

- Marvel App → Permite simular interacciones en móviles y web.

- Fluid UI → Rápida para prototipos interactivos.
- Justinmind → Muy útil para proyectos grandes con flujos lógicos.

🔷 3. Herramientas de alta fidelidad / diseño UI-UX

Usadas para prototipos muy cercanos al producto final:

- Figma → Colaborativa en la nube, la más popular actualmente.
- Adobe XD → Integrada con el ecosistema de Adobe.
- Sketch → Potente, aunque solo disponible para macOS.
- InVision → Famosa para prototipos navegables y feedback en equipo.

🔷 4. Herramientas de prototipado avanzado (con lógica o código)

Permiten agregar datos reales o interacciones más complejas:

- Axure RP → Muy completa, incluye condiciones, variables y flujos.
- Proto.io → Prototipos de alta fidelidad, incluso animaciones.
- Framer → Ideal para prototipos con animaciones y microinteracciones.

👉 Consejo:

Si apenas estás empezando, prueba con Figma o Balsamiq.

Si tu proyecto requiere validaciones con usuarios, usa Marvel o InVision.

Si necesitas simular lógica de negocio, mejor Axure o Justinmind.

P.17 QUÉ ES UN MOCKUP Y CÓMO HACER UNO

A la hora de diseñar **hay algunas herramientas que nos facilitan mucho el proceso creativo.** Una de las más importantes es el mockup, que permite mostrar tanto el valor estético de un diseño como el funcional.
Es un recurso que facilita mucho la presentación inicial del proyecto a nuestro cliente, lo que le ayuda a visualizar el resultado final y solicitar algunos cambios si así lo desea.

¿QUÉ ES UN MOCKUP?

Un mockup es un modelo o prototipo visual utilizado en diseño y desarrollo de productos para representar cómo se verá y funcionará un producto final, ya sea de una página web, una aplicación móvil, un producto físico.
En otras palabras, es un fotomontaje muy utilizado en el mundo del diseño web y el diseño gráfico para simular un proyecto real. La palabra ‘mockup’ en español quiere decir maqueta.
Los mockups pueden ser creados a mano o con herramientas digitales como software de diseño gráfico o prototipado.

P.18 ¿PARA QUÉ SIRVE UN MOCKUP?

Los mockups se crean con la finalidad de mostrar la distribución de los elementos de la interfaz, la jerarquía de la información y otros aspectos visuales del producto.
El objetivo de un mockup es mostrar cómo se verá y cómo funcionará el diseño final antes de que sea desarrollado.
Por tanto, el mockup sirve para reproducir cómo sería la realidad a una escala más pequeña y hacer modificaciones en esta maqueta para ver cómo quedaría.
En el ámbito online esto nos sirve a los diseñadores web y gráficos **para mostrar al cliente cómo puede quedar el diseño de su proyecto**, ya sean logotipos, tarjetas de visita, folletos o páginas web.
En resumen, el mockup sirve para:

- **Visualizar el diseño:** de un vistazo podemos ver el boceto y visualizar cómo se verá el diseño final antes de ser construido o desarrollado. Esto ayuda a asegurarse de que el diseño tenga el aspecto deseado y funcione correctamente.
- **Probar varias opciones:** los mockups permiten probar diferentes opciones de diseño, paletas de colores, fuentes y disposición de elementos y navegación.
- **Identificar puntos de mejora:** casi nada sale bien a la primera. Al crear un primer boceto del diseño solemos darnos cuenta de que falta algo o de que estaría mejor hecho de otra manera.
- **Obtener feedback:** poder ver cómo va a quedar el diseño, permite a los clientes opinar y decir qué les gusta y qué quitarían o añadirían. Esto supone cumplir con las expectativas y satisfacer las necesidades del cliente.
- **Ahorrar recursos:** someter el diseño a un feedback temprano ayuda a avanzar en la dirección correcta, lo que supone un ahorro de tiempo y esfuerzo para el diseñador.

El mockup es una herramienta imprescindible en un proceso de diseño profesional, ya que permite previsualizar el diseño final, responder a las necesidades del proyecto y a las expectativas del cliente.

P.19 Los **mockups** se usan como representaciones visuales realistas de un diseño antes de su implementación final. Los que mencionaste son ejemplos muy comunes. Te los organizo con una breve explicación para que te quede más claro:

1. **Páginas web** → Permiten visualizar cómo se verá un sitio antes de programarlo.
2. **Logotipos** → Se prueban en distintos soportes (tarjetas, camisetas, papelería).
3. **Libros y ebooks** → Muestran la portada, contraportada y maquetación en dispositivos o impresos.
4. **Embudos de venta** → Ayudan a presentar visualmente cada etapa del proceso de captación de clientes.
5. **Banners para web y redes sociales** → Simulan cómo se verán en plataformas como Facebook, Instagram, etc.
6. **Aplicaciones multiplataforma** → Sirven para mostrar la interfaz en distintos dispositivos (móvil, tablet, PC).
7. **Diseño de interiores** → Representaciones realistas de espacios con mobiliario, colores y acabados.

8. **Arquitectura** → Planos tridimensionales para mostrar edificios antes de la construcción.
9. **Paisajismo** → Simulan jardines, parques o espacios exteriores con vegetación y elementos decorativos.

P.20 CÓMO HACER UN MOCKUP EN 7 PASOS

Estos son los 7 pasos para crear un mockup:

1. IDENTIFICA EL MENSAJE A TRANSMITIR

El primer paso es conocer qué quiere transmitir el cliente. No es lo mismo diseñar un logotipo para Nike que para Joma.
Conforme al mensaje a comunicar y al soporte (sitio web, aplicación móvil, producto físico), sabrás qué elementos deben estar presentes en el diseño.

2. SELECCIONA LA HERRAMIENTA MÁS APROPIADA

Existen muchas herramientas digitales para diseñar. Algunas de las más populares son Adobe XD, Sketch, Figma, Adobe XD y Photoshop.
Escoge la que más te guste y con la que te sientas más cómodo.

3. DISEÑA LA ESTRUCTURA DEL DISEÑO

Empieza por crear un boceto básico de la estructura general del diseño. Considera la navegación, la ubicación de los elementos y las llamadas a la acción.
Muchas de estas herramientas tienen plantillas preestablecidas que puedes utilizar como punto de partida. Te pueden ser útiles para tomar ideas y ahorrar tiempo.
La estructura de un diseño es como el esqueleto del mismo. Debes diseñar la estructura de la página o la pantalla que estás creando, incluyendo los elementos básicos como los botones, los menús, los iconos y los campos de texto.

4. AGREGA LOS ELEMENTOS VISUALES

Añade elementos de diseño como texto, imágenes, iconos y otros elementos gráficos. Estos elementos pueden ayudar a visualizar mejor la interfaz.
Aquí entra en juego la identidad corporativa del cliente, que tiene su propia paleta de colores, tipografías e incluso iconos. Todo diseño debe ser coherente con la imagen de marca.

5. REVISA EL DISEÑO

Una vez que hayas terminado de crear tu diseño, revísalo cuidadosamente para detectar posibles errores o áreas que necesiten mejoras.
Haz pequeños cambios en el diseño y compara las versiones. No te centres solo en la apariencia sino también en la funcionalidad.
Una vez que esté completo, es hora de elegir el mockup.

6. DESCARGA EL MOCKUP

Existen gran variedad de mockups en los que puedes insertar tu diseño. Los hay gratuitos y de pago. Elige uno y descárgalo.
La elección del mockup es importante, ya que es la previsualización que va a ver el cliente o potencial cliente.

7. INSERTA EL DISEÑO EN EL MOCKUP

Una vez descargado el mockup, ya solo queda insertar el diseño en él.
Por ejemplo, para una página web puedes descargar el típico mockup del MacBook e insertar en él ese diseño tan atractivo y funcional que has creado.
Recuerda que el mockup es una representación visual del diseño final, por lo que debe ser lo más detallado posible y representar con precisión cómo será el diseño final.

Diseño de Interfaz de Usuario de App con MarvelApp

https://www.youtube.com/watch?v=GG3ab1058Yw

Cómo Crear Mockups Gratis en 1 Minuto 🚀 [Usando Shots.so] Capturas de Pantalla

https://www.youtube.com/watch?v=Z-ghlDgLqVI

¡ENLACE DE LA HERRAMIENTA WEB! ➤ https://shots.so/

Tutorial Maker | Guía rápida de uso en Marvel app para la creación de mockups.

https://www.youtube.com/watch?v=v0rtH7bo620

Primeros pasos con Justinmind

https://www.youtube.com/watch?v=Z_kAOA3ZSl8