

DINT DISEÑO DE UI A TRAVÉS DE WIREFRAMES

Descripción breve

Documentación sobre controles de la interfaz de usuario, patrones y principios de diseño visual y ejemplos.

NURIA BARRIOS SANTOS

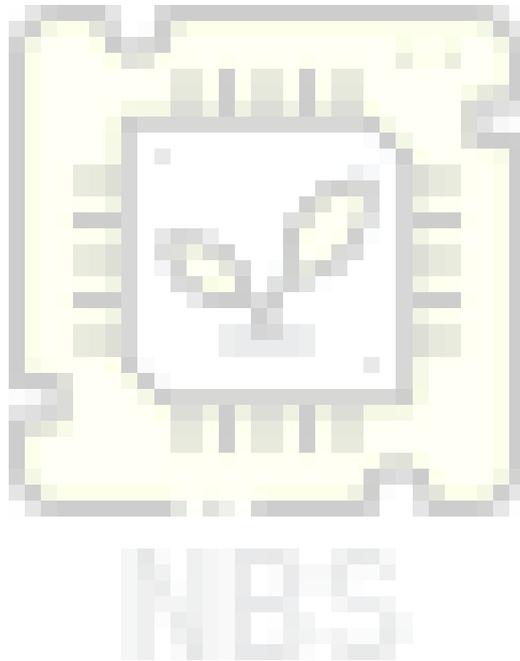
nuria.barsan@educa.jcyl.es

04/10/2020



Tabla de contenido

No se encontraron entradas de tabla de contenido.



Introducción al diseño de interfaces de usuario a través de wireframes

Curso: <https://balsamiq.com/learn/courses/intro-to-ui-design/>

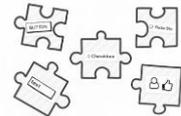
Este curso fácil de seguir le dará la confianza para hablar, revisar y comenzar a **diseñar interfaces de usuario**.

Enseña **conceptos fundamentales de UI** y le muestra cómo los profesionales de UI crean *wireframes* efectivos .

Está dirigido a **gerentes de producto, emprendedores** y otros **no diseñadores** que desean sentirse cómodos en el mundo del diseño de interfaces de usuario.

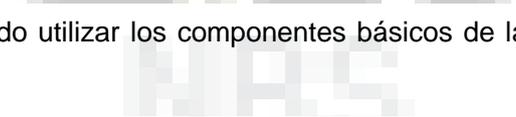
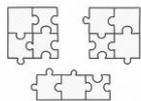


Aprenda los conceptos básicos mirando un sitio web a través de la lente de un diseñador de interfaz de usuario.



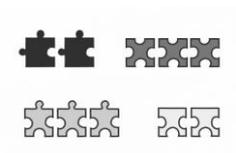
Introducción a los controles de la interfaz de usuario

Descubra cómo y cuándo utilizar los componentes básicos de la interfaz de usuario más habituales.



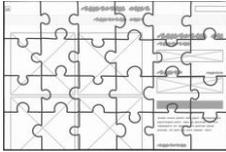
Introducción a los patrones de diseño de la interfaz de usuario

Los patrones de diseño de la interfaz de usuario son como recetas de cocina. Aprenderlos simplificará enormemente su proceso de diseño.



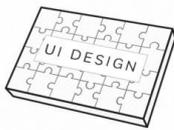
Principios de diseño visual

Si bien es posible que no esté haciendo el diseño visual definitivo para su producto, un poco de familiaridad con los principios básicos mejorará su trabajo independientemente.



Plantillas de diseño de interfaz de usuario

Las plantillas lo ayudan a ir más rápido al iniciar su proyecto desde pantallas listas para usar.



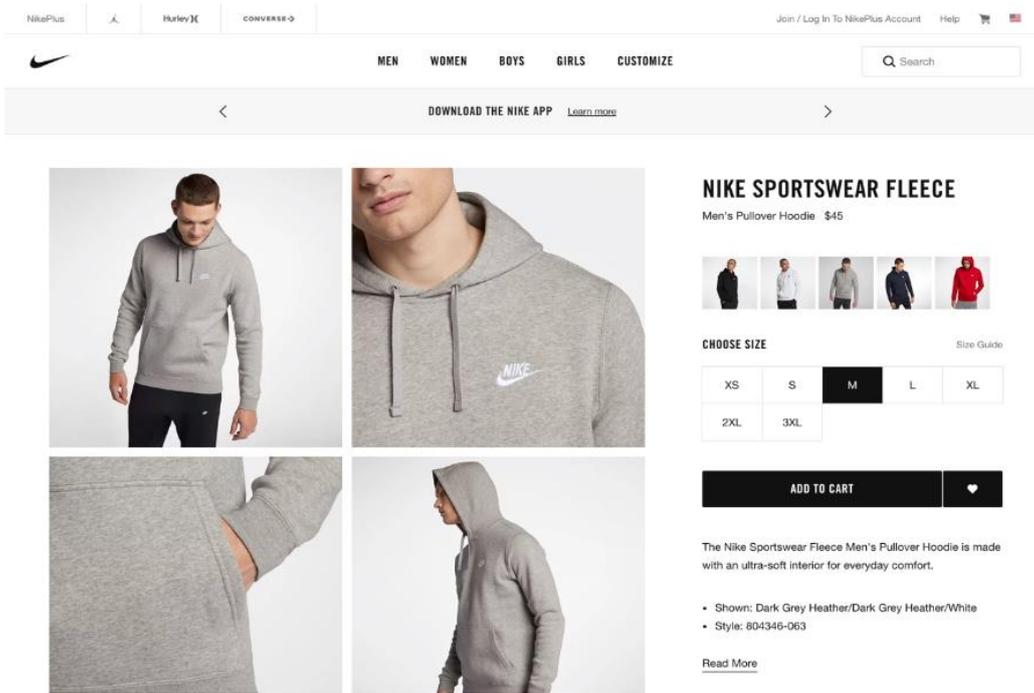
¿Qué es el diseño de interfaz de usuario?

El diseño de la interfaz de usuario es el arte y el proceso de diseñar con qué interactúa un usuario cuando se comunica con el software. Veremos los aspectos comunes de este proceso, incluido cómo aplicar los principios de diseño y las convenciones de interfaz.

El diseño de la interfaz de usuario es sorprendentemente difícil de definir. La definición de *crowdsourcing* (es decir, Wikipedia) parece decir esencialmente que "el diseño de la interfaz de usuario es el diseño de interfaces de usuario de software", lo que no es muy esclarecedor.

Una mejor manera de definirlo es mediante el proceso de **deconstruir una interfaz de usuario en las áreas que le interesan al diseñador de UI**. Como veremos, un buen diseño de la interfaz de usuario no ocurre por accidente. En realidad, hay varias capas de diseño de interfaz de usuario y múltiples lentes que un diseñador de interfaz de usuario mira al crear una interfaz de usuario.

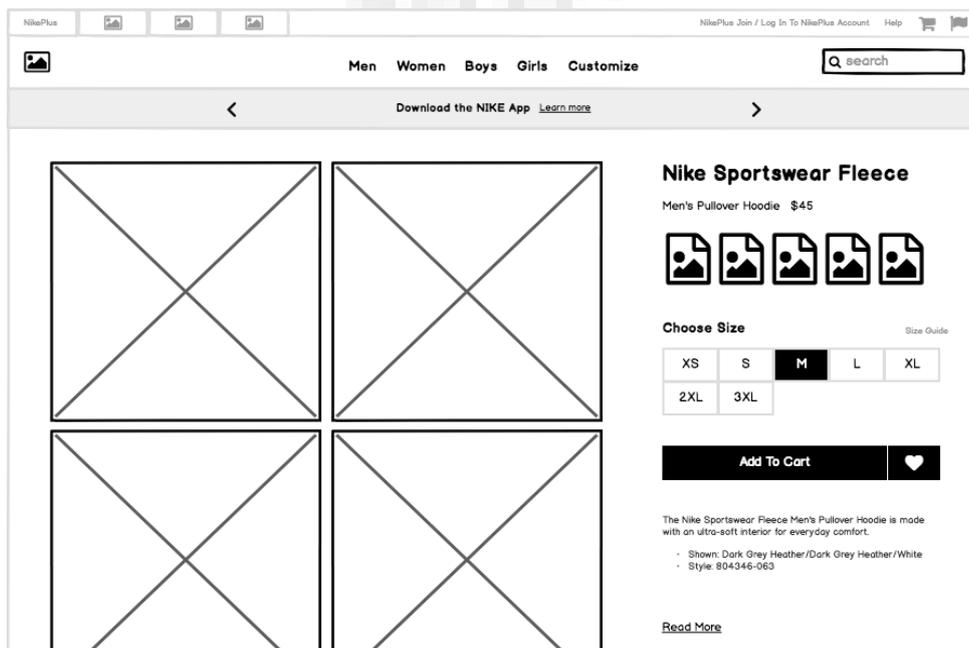
A continuación, se muestra una interfaz de usuario típica en un sitio web. Hay consideraciones de IU ligeramente diferentes para la web, dispositivos móviles, escritorio y otros tipos de software, pero, en términos generales, todos son software y los siguientes conceptos se aplican a todos ellos.



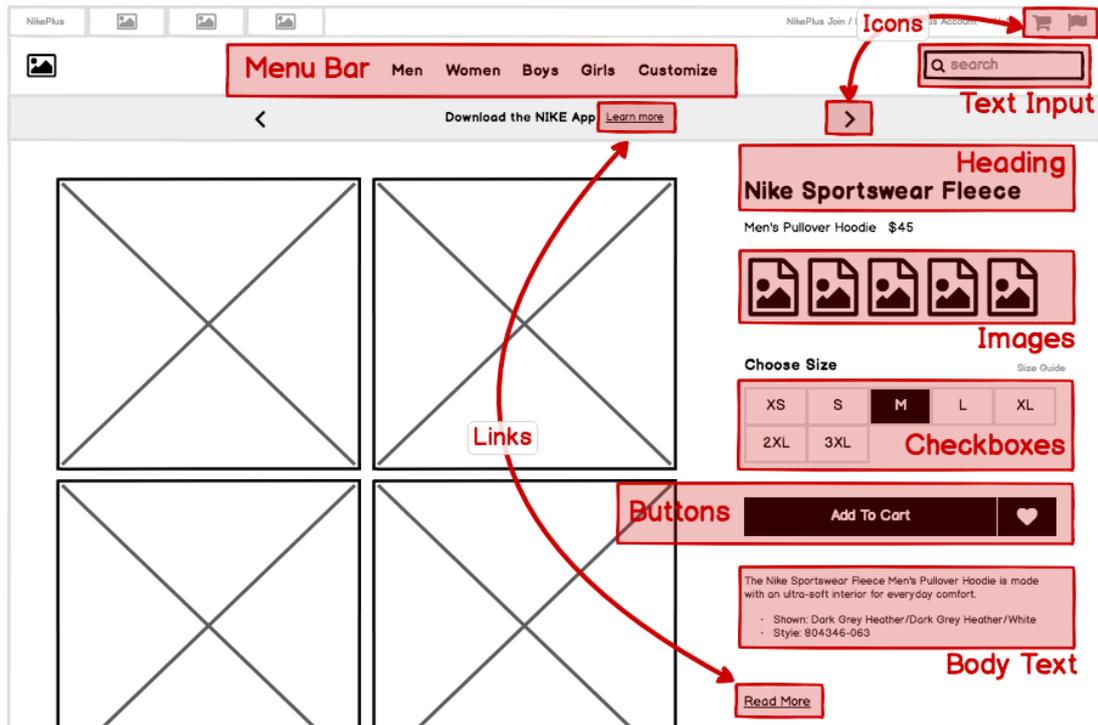
Por lo tanto, comencemos por ponernos en el lugar de un diseñador de interfaz de usuario para ver cómo pueden abordar la interfaz de usuario de este sitio web.

Capa de diseño de interfaz de usuario 1: controles

Antes de sumergirnos en la capa Controles, simplifiquemos la página anterior viéndola como una estructura alámbrica .



Ahora veamos algunos de los controles de IU que se usaron para construir esta página:



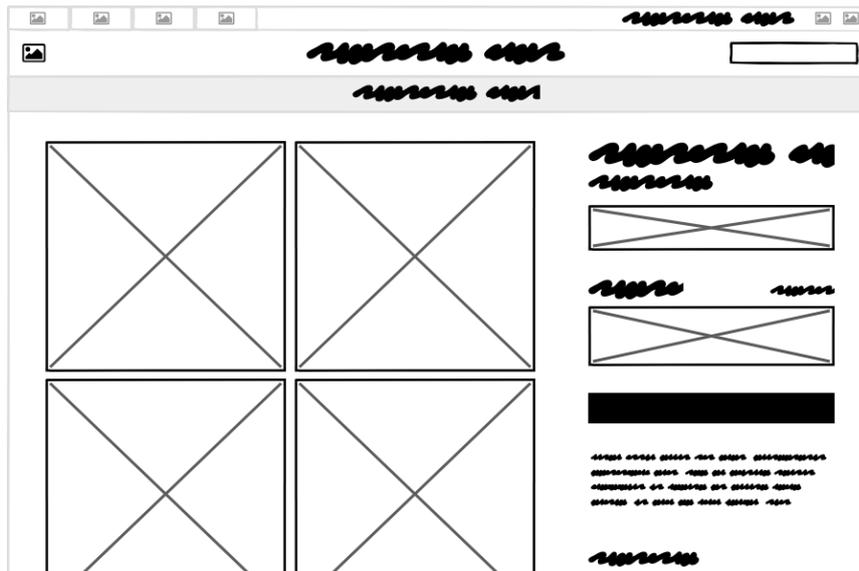
Los controles de la interfaz de usuario (también conocidos como elementos, componentes y "widgets") son piezas individuales de una interfaz de usuario que realizan una única función. Algunos ejemplos son enlaces, botones e iconos. Incluso el texto plano puede considerarse un control, ya que su función es describir o etiquetar algo dentro de la interfaz de usuario.

Cada uno de estos controles fue seleccionado por una razón específica. **El diseño de la interfaz de usuario está relacionado con el proceso y la razón de ser de la elección de los controles.**

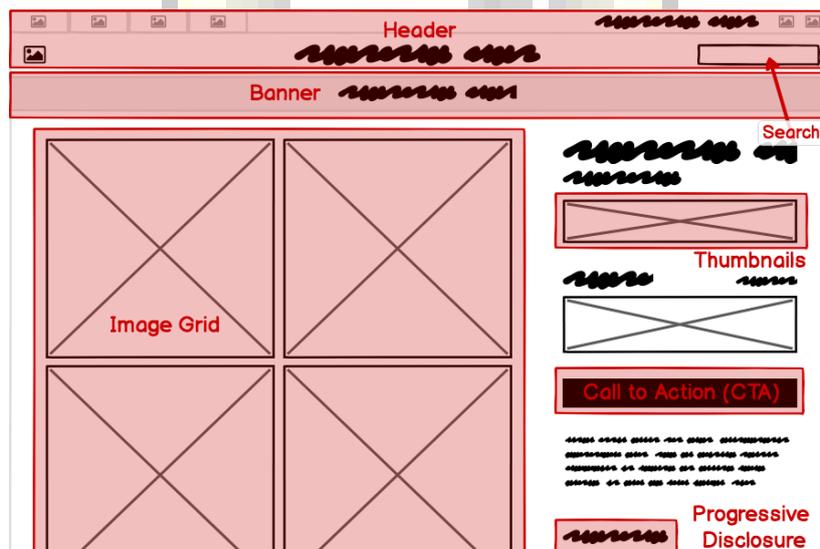
Obtenga más información sobre los controles en Introducción a los controles de la interfaz de usuario.

Capa de diseño de interfaz de usuario 2: Patrones

Podemos simplificar aún más esta página disminuyendo la fidelidad de nuestro wireframe para abstraer los controles individuales, así:



Ahora pensemos en los *grupos de controles* y para qué sirven como unidades dentro de la página. Un patrón de interfaz de usuario es un grupo de controles que funcionan para resolver un problema en particular. Veamos algunos de los patrones en esta página:



Puede ser útil considerar esta capa de diseño de la interfaz de usuario incluso antes de pasar al nivel de controles, ya que cada patrón puede cumplir sus objetivos de diferentes maneras y utilizando diferentes controles.

Obtenga más información sobre los patrones en [Introducción a los patrones de diseño de la interfaz de usuario](#).

Capa de diseño de interfaz de usuario 3: principios de diseño

La definición más comúnmente entendida de diseño de interfaz de usuario es la capa de diseño visual. Pero incluso esto tiene más propósito de lo que la mayoría de la gente entiende. El diseño visual no es simplemente "hacer que se vea bonito". Una mejor manera de pensarlo es como la aplicación de **principios de diseño visual** establecidos, muchos de los cuales tienen sus raíces en la comprensión científica psicológica, neurológica o fisiológica.

Los principios específicos que cubriremos en este curso son: Contraste, Jerarquía, Proximidad y Alineación.

Una forma en que los diseñadores de UI evalúan los principios de diseño es mediante la "**prueba de estrabismo**", que ayuda a abstraer aún más el diseño en sus principios visuales. Una alternativa es desenfocar la pantalla.



De cualquier manera, el objetivo es desviar su atención del contenido para **concentrarse en los efectos y técnicas visuales**.

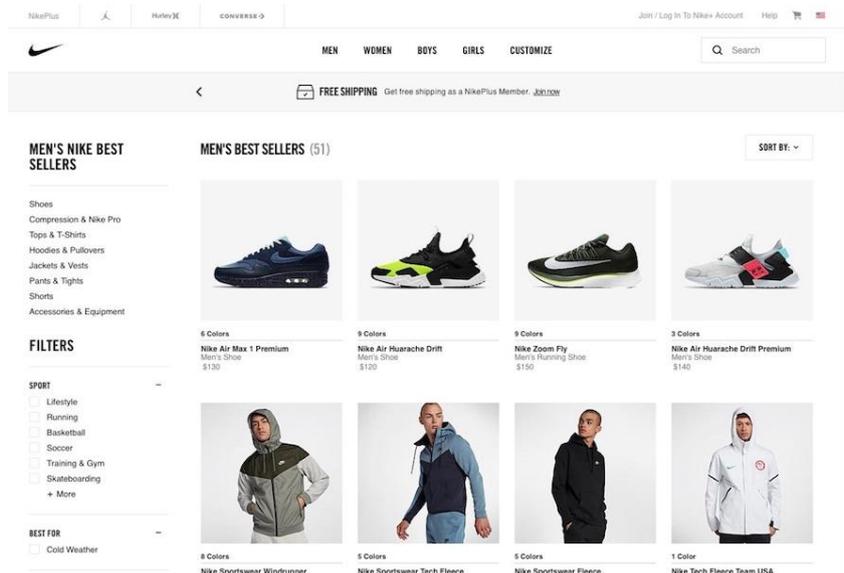
Obtenga más información sobre los principios de diseño en Principios de diseño visual .

Capa de diseño de interfaz de usuario 4: Plantillas

Finalmente, al observar este sitio en su conjunto, podemos ver esta página como una instancia de una plantilla que se puede reutilizar en todo el sitio, en lugar de una sola página diseñada para esta prenda de vestir en particular. Para un sitio o producto que puede tener docenas, o incluso miles, de pantallas, es útil tanto desde el punto de vista del diseñador / desarrollador como del usuario final tener pantallas que se **comporten de manera predecible y se vean similares en toda la aplicación**.

El ejemplo que hemos estado viendo hasta ahora podría describirse como una plantilla de "vista detallada del producto" que se vería muy similar cuando se visualizara cualquier otro producto.

Otra plantilla de interfaz de usuario es la plantilla de categoría, que se muestra aquí:



Otras plantillas para este sitio pueden incluir una para verificar y comprar, y otra para los resultados de búsqueda. Si bien cada producto puede utilizar diferentes tipos de plantillas, todos los tipos de software pueden beneficiarse de un enfoque de diseño basado en plantillas.

Obtenga más información sobre las plantillas en Plantillas de diseño de interfaz de usuario .

La analogía de la cocina

En cocina hay un término llamado *mise en place* , que se refiere a la práctica de poner "todo en su lugar" para que cuando llegue el momento de cocinar, automáticamente encuentres lo que necesitas en el lugar que esperas que esté.

Lo mismo ocurrirá con los controles y patrones que utilice una vez que se haya familiarizado con ellos. En Balsamiq , encontrará los ingredientes (los controles) en su biblioteca de interfaz de usuario. Puede encontrar las recetas (patrones de diseño) en Wireframes to Go , o creará sus propios patrones para su ecosistema.

Una vez que hemos aprendido a armar las piezas, podemos crear soluciones más completas (utilizando principios de diseño y plantillas). Conocemos bien los ingredientes y comprendemos nuestras recetas. Estos se convierten rápidamente en un conjunto de herramientas para nuestro trabajo culinario.



Finalmente, para que un restaurante tenga éxito, debe descubrir cómo preparar la comida que salga a tiempo, en el orden correcto, a la temperatura adecuada y que sea coherente en todas las visitas (el proceso).

Obtenga más información sobre el proceso de diseño de la interfaz de usuario en nuestra Guía con opiniones para la creación de software .

Hay mucho que aprender, pero no vamos a profundizar demasiado en este curso. Si tiene éxito, le dará lo *suficiente* para sentirse cómodo diseñando o revisando interfaces de usuario en su propio trabajo. ¡Y con suerte diviértete un poco en el camino!

Introducción a los controles de la interfaz de usuario

Los controles de la interfaz de usuario (UI) son los componentes básicos de cualquier interfaz de software. Usarlos de manera inteligente puede guiar a los usuarios a través de su producto como lo desea, haciéndolo sentir familiar y fácil de aprender incluso si nunca lo han usado antes.

Familiarizarse con ellos como diseñador de interfaces de usuario es esencial para una buena experiencia de usuario. Muchos diseñadores nuevos se atascan al tratar de decidir si usar una casilla de verificación o un botón de radio en un formulario , por ejemplo, o cuántas pestañas de navegación en una pantalla son demasiadas. De eso se trata esta sección.

Afortunadamente, las mejores prácticas y directrices para los controles de la interfaz de usuario están bien establecidas, a través de años (a menudo décadas) de investigación y práctica. En los próximos artículos presentaremos los **tipos de control de interfaz de usuario más comunes**, describiremos **cuándo y cómo usarlos** y mostraremos **ejemplos y variaciones** que lo harán sentir cómodo eligiéndolos y usándolos en sus propios diseños.

Los controles de la interfaz de usuario son como los ingredientes de una receta. Conozca sus sabores y características únicos y podrá improvisar, personalizar y sustituir para satisfacer sus necesidades (o las de sus usuarios específicos). Conózcalos lo suficientemente bien y podrá comenzar a crear sus propias recetas (patrones de diseño) desde cero.

A continuación, se muestra la lista de controles de interfaz de usuario sobre los que aprenderemos. En términos generales, se pueden agrupar de la siguiente manera: aquellos que aceptan **entrada**, como los controles que encontrará en un formulario; controles de **navegación**, que permiten a los usuarios moverse por su aplicación o sitio; y controles de **salida**, que comunican información al usuario.

También puede volver a estos más adelante y pasar a aprender sobre los **patrones de diseño de la interfaz de usuario** a continuación.

Directrices de los botones

Un botón se utiliza para ejecutar una acción. Diseñar botones puede parecer obvio, pero son sorprendentemente complejos y hay algunas cosas difíciles a tener en cuenta.

Directrices de entrada de texto

Los campos de entrada de texto permiten la entrada del teclado por parte del usuario. Se utilizan con frecuencia con otros tipos de controles de entrada en un formulario, pero se pueden utilizar por sí solos.

Directrices del menú desplegable (cuadro combinado)

Un menú desplegable le brinda una lista de elementos para seleccionar. Ya sea que lo llame menú desplegable, cuadro combinado, menú desplegable o selector, los usa todos los días.

Directrices sobre botones de opción y casillas de verificación

Los botones de radio y los controles de casilla de verificación permiten a los usuarios seleccionar elementos de una lista, pero con diferentes usos: cuando solo una selección es válida, o de cero a más.

Directrices de enlace

Los enlaces son la forma original de navegar por las páginas en la web y son tan comunes que no seguir las mejores prácticas puede afectar la usabilidad de su sitio o aplicación.

Pautas de pestañas

Las pestañas pueden ser una forma inteligente de dividir el contenido en secciones, pero su uso es un arma de doble filo porque ocultan otro contenido, lo que hace que los usuarios adivinen dónde está.

Directrices de migas de pan

Las migas de pan son una forma compacta y discreta de mostrar la jerarquía de navegación. Muestran a los usuarios dónde están y proporcionan una manera fácil de navegar por varios niveles.

Directrices de navegación vertical

La navegación vertical (también conocida como 'barra lateral') es una forma de mostrar la estructura de un sitio o aplicación a lo largo de un lado. Muy común en la web, casi estándar en dispositivos móviles.

Directrices de la barra de menú

Las barras de menú permiten a los usuarios navegar usando categorías y subcategorías. Son persistentes, no cambian en la aplicación y se utilizan exclusivamente para la navegación principal.

Pautas de acordeón

Los acordeones son contenedores apilados con elementos anidados que se expanden y colapsan al hacer clic o tocar. Se pueden utilizar para navegación o para contenido.

Directrices de validación

La validación es una excelente manera de presentar comentarios u orientación con una interrupción limitada. Proporciona mensajes de error en contexto y sugiere ideas para mejorar.

Directrices de información sobre herramientas

La información sobre herramientas es una forma común de ayuda contextual e información complementaria. No deben tratarse como un medio principal para ayudar a los usuarios a comprender el sistema.

Pautas de alerta

Cualquier control de IU que capte la atención del usuario puede considerarse una alerta. Deben usarse con prudencia y moderación para que no sean abrumadores.

Directrices de la tabla de datos

Las tablas de datos usan columnas y filas para mostrar información relacionada en una cuadrícula. Se utilizan mejor para datos numéricos y listas de objetos del mismo tipo.

Directrices de iconos

Con los iconos, el poder de una imagen ayuda a los usuarios a identificar cosas de forma rápida y precisa. Útil para la internacionalización y para conceptos difíciles de describir con palabras.



Introducción a los patrones de diseño de la interfaz de usuario

Un patrón de diseño es una solución reutilizable para un problema común. Así como una receta en la cocina proporciona los ingredientes y la estructura que componen un plato reconocible, también un patrón de diseño proporciona una solución identificable y predecible a un problema de diseño de interfaz.

La idea de los patrones de diseño provino inicialmente de la arquitectura y la programación, donde la idea era optimizar las soluciones que se sabe que funcionan bien en contextos dados.¹ Las soluciones que surgieron con suficiente frecuencia se convirtieron en una fórmula que se puede reutilizar.

Los usuarios conocen las características estructurales y de comportamiento de un patrón. Su equipo puede aprovechar este conocimiento, en lugar de reinventar la rueda, para brindar mayor facilidad y uso de su producto. Sin embargo, es bueno señalar que, si bien los patrones de diseño son útiles para informar las decisiones de diseño en torno a su problema particular, es posible que deba modificarlos en función de las necesidades de sus usuarios y empresas.

Comenzaremos por echar un vistazo a un patrón de diseño, veremos algunos ejemplos del patrón en uso y deconstruiremos su implementación. Luego, enumeraremos algunos patrones comunes para el diseño de interfaces y puede explorarlos en profundidad.

La analogía de la cocina:

En la cocina combinamos los ingredientes para preparar un plato. Digamos, por ejemplo, que estamos planeando hacer una comida de taco de pescado. Si está familiarizado con este platillo, sabe que generalmente lo preparará con un pescado en hojuelas como el bacalao, tortillas, diferentes condimentos, aceite, salsa y quizás rodajas de limón para decorar. Hay diferentes formas de agregar a este plato para hacerlo tuyo, pero la combinación básica de ingredientes hace que un taco de pescado sea bastante inconfundible.

Es muy parecido a utilizar patrones de diseño. Tenemos un modelo general de cómo crear este plato para que sea reconocible. Podemos sumar o restar esos ingredientes y cómo se combinan para que sean únicos.

Elementos de un patrón de diseño

Los patrones de diseño generalmente se escriben con un conjunto común de atributos que se parece a esto:

Modelo de patrón de diseño

- **Nombre del patrón (y descripción)**
 - Una etiqueta que proporciona una forma clara de comunicar y hacer referencia a este patrón, especialmente cuando se habla de él con colegas.
- **Problema**
 - Describe qué problema resuelve esto y por qué existe este patrón.
- **Contexto**
 - Describe cuándo utilizar esta solución.
- **Solución**
 - Cómo funciona.
 - Describe la solución en detalle.
- **Recomendaciones**
 - Proporcione más recomendaciones.
- **Ejemplos**

Modelo de patrón de diseño

Exploremos cómo escribir un patrón de diseño para un componente del carrito de la compra de un sitio web en este modelo. Esto parece una descripción obvia de un componente muy familiar.

Mientras lee, piense en cómo se compara esto con otras experiencias de compra, como una compra con un solo clic, o cómo se compara con una compra similar de un servicio como una reserva o una experiencia de reserva. Piense en cómo esto podría ser diferente en un teléfono móvil, por ejemplo.

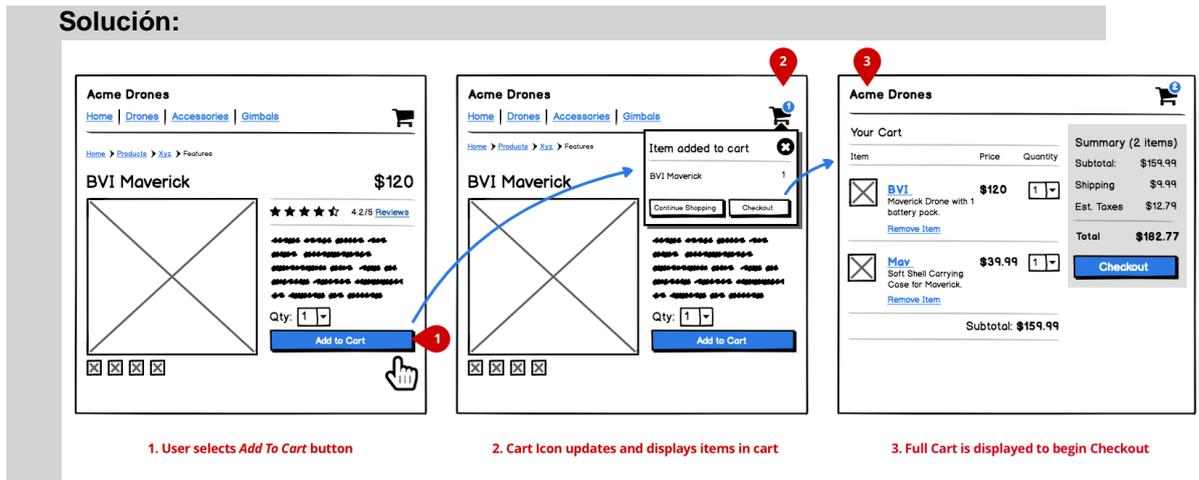
- **Nombre del patrón:** Carrito de compras para comercio electrónico

 Descripción del sitio : El componente Carrito de compras consta de 1) Un botón "Agregar al carrito" para comprar un artículo y 2) un ícono de carrito adjunto que se usa para indicar que el artículo está reservado para la compra y proporciona un enlace para ver los artículos y comenzar a pagar.

Problema: los usuarios quieren comprar un artículo en un sitio de comercio electrónico.

Contexto de uso: use este patrón cuando una tienda en línea permita buscar artículos, tenga más de un artículo para comprar o requiera la revisión del pedido antes de completar la compra.

 Mientras compra en una tienda en línea, el usuario puede seleccionar artículos para comprar, pero desea continuar navegando y es posible que desee revisar y editar lo que ha seleccionado antes de comenzar el pago. Esto es similar a guardar artículos en un carrito de compras en el mundo físico.



Ver el producto y agregar un artículo al carrito

Presente un botón con el producto para agregar el artículo a un carrito de compras.

Actualización y vista previa del carrito

Cuando el usuario haya seleccionado la acción Agregar al carrito, proporcione comentarios de que se ha agregado el artículo. Muestra el aumento del recuento de artículos en un indicador numérico junto al icono del carrito.

Opcionalmente, muestre una vista previa del carrito con el artículo y las opciones seleccionadas mostradas.

Proporcione comentarios sobre los próximos pasos, por ejemplo, editar el carrito, ver el carrito completo, continuar comprando o comenzar a pagar para completar la compra.

Visualización del carrito de compras

Proporcione una vista de carrito de compras separada de los artículos agregados al carrito para que el usuario pueda modificar o completar su pedido.

Proporcione acciones para editar cantidades, eliminar artículos.

Proporcione una acción para "pagar" o completar su compra.

Recomendaciones:

Agregar al carrito puede presentar opciones, por ejemplo, un selector de cantidad, selectores de estilo, etc. Proporcione lógica condicional si el artículo requiere que se seleccionen opciones, para deshabilitar el botón Agregar al carrito si no se ha seleccionado el estilo o el tamaño.

Considere una opción de un clic para los usuarios registrados o navegue directamente al proceso de pago si la tienda ofrece un solo artículo para comprar.

Ejemplos:

Nike

Shopify

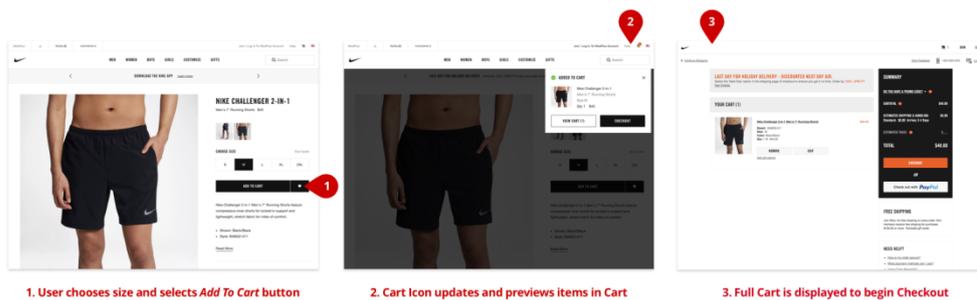
Cajón y barril

Ejemplos

Veamos 2 de los ejemplos de carritos de la compra enumerados anteriormente y vayamos un poco más allá para deconstruir cómo resolvieron esta necesidad específica y cómo esto refleja el patrón.

Veremos el punto en el que un cliente decide comprar un producto usando la metáfora del carrito de compras en 2 sitios: Nike Store y Tatt.ly , un sitio que usa Shopify.

Carrito de Nike.com

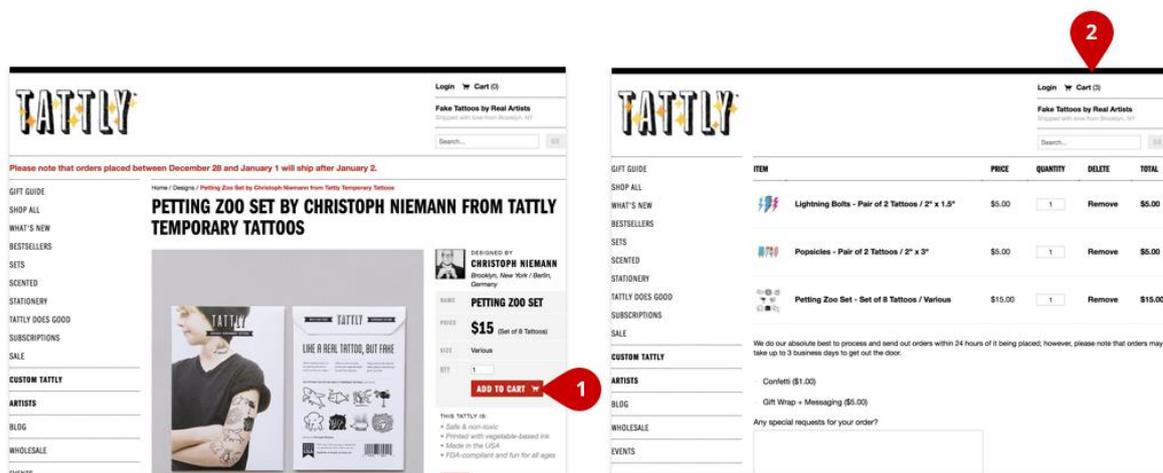


1. User chooses size and selects Add To Cart button

2. Cart Icon updates and previews items in Cart

3. Full Cart is displayed to begin Checkout

Tattly cart, que usa Shopify para comercio electrónico

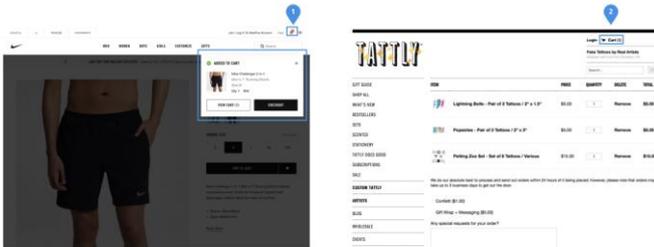


1. User selects Add To Cart button

2. Cart Icon updates and displays Cart to begin Checkout

Comparación

En ambos ejemplos, el patrón de diseño se basa en el uso del carrito de la compra como metáfora para guardar temporalmente las cosas que va a comprar. Existe una iconografía común que se ha establecido, generalmente hay un indicador de la cantidad de artículos que se guardan y se supone que el siguiente paso es "pagar" como lo haría en el mundo físico en una tienda.



Solo hay variaciones sutiles entre estas experiencias.

- Nike proporciona un comportamiento agradable para obtener una vista previa del carrito sin salir de la página del producto, lo que quizás facilita que el usuario vuelva a comprar. En otro sitio con un diálogo similar al de Nike's Crate and Barrel utiliza esta misma idea de obtener una vista previa del carrito, pero además promociona otros productos que el cliente podría querer comprar en función de lo que hay en su carrito. Nike promociona otros productos en la propia vista del carrito.
- Shopify dirige al usuario al carrito inmediatamente después de agregar un producto al carrito.

Tanto en Nike como en Tatt.ly (Shopify), existe el mismo comportamiento general y estructura de la experiencia. En lugar de recrear la experiencia, en su mayor parte, ambos sitios se basan en convenciones predecibles, que conforman el patrón común del carrito de compras.

Usando y creando sus propios patrones

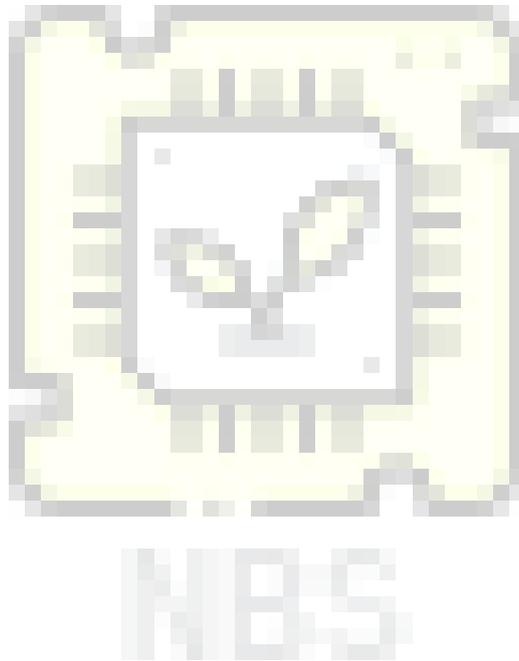
Es probable que muchas de las interfaces que ve probablemente hayan sido diseñadas con un patrón de diseño común en mente. El ejemplo de Cart es uno que se copia a menudo porque se basa en un entendimiento que aprovecha la capacidad de reconocimiento de este patrón. Hace que los usuarios se sientan cómodos, porque tienen expectativas sobre el funcionamiento de las compras en línea, y satisface las necesidades comerciales para hacer que la experiencia sea lo más fluida posible, al tiempo que busca valiosas oportunidades adicionales de venta.

Cuando empiece a utilizar patrones de diseño, recuerde que, si bien son excelentes para ayudarlo a informar sus decisiones de diseño al resolver un problema común de la interfaz de usuario, no deben copiarse sin pensar en las necesidades particulares de sus usuarios y productos.

Jennifer Tidwell, que escribió un excelente libro de diseño de interfaces titulado *Designing Interfaces*, dio este consejo sobre el uso de patrones en la sección "Acerca de los patrones".

" **No son componentes estándar**; cada implementación de un patrón es un poco diferente de las demás. Tampoco son reglas simples o heurísticas. Y no lo guiarán a través de un conjunto completo de decisiones de diseño. "

Encontrará muchas soluciones potenciales para su propio problema de diseño en nuestras galerías de patrones de diseño e interfaz de usuario . También puede encontrar interfaces prediseñadas para muchos de estos patrones en *Wireframes to Go* .



Principios de diseño visual

Los principios de diseño son reglas fundamentales que funcionan bien para comunicar información de modo que el usuario pueda hacer algo con ella, ya sea tomar una decisión, actuar o simplemente dar sentido a lo que se transmite. Como los patrones, surgen porque han demostrado ser atributos óptimos para el propósito al que sirven, en este caso para comunicarse de manera efectiva.

Los principios de diseño que cubriremos son:

- [Contraste](#)
- Jerarquía
- Proximidad
- Alineación

Hasta que se familiarice con ellos, estos principios pueden parecerle nuevos. Al etiquetarlos y comprenderlos, quedan bajo su control para que pueda usarlos. Con la práctica, su uso será una segunda naturaleza y serán parte del lenguaje que use para comunicar información en sus interfaces. No podrás mirar a tu alrededor sin pensar en ellos.

La analogía de la cocina:

Imagina que pides un plato de tacos de pescado. Pero cuando llega a su mesa, obtiene una tortilla empapada en aceite, su pescado está seco, demasiado cocido y servido en un plato separado, y las especias vienen en un tazón separado. Suena como algo que enviarías de vuelta.

Los ingredientes separados no suelen hacer un plato interesante por sí mismos. La selección, preparación y disposición de las piezas es lo que da a esas piezas la forma del plato. Las técnicas y el estilo de presentación también pueden hacer que el plato sea más apetitoso; esta parte es lo que hace que el plato se convierta realmente en una experiencia.

En diseño también tenemos algo así, y se basa en principios universales que hacen que la comunicación con el diseño sea efectiva.¹

Vamos a considerar algunos **principios básicos de diseño visual que son útiles para diseñar interfaces**.

Hemos seleccionado 4 principios de los que obtendrá el mayor beneficio al comenzar su práctica en el diseño de interfaces. Hay muchos más allá de esta lista, pero estos le brindarán una buena base para hacer que sus *wireframes* sean más efectivos.

¿Por qué utilizar principios de diseño?

El uso de principios de diseño puede pasar desapercibido al principio, cuando miramos pantallas o páginas en el mundo. Sin embargo, es posible que empiece a notar cuando algunos de estos principios de diseño no se han aplicado. La próxima vez que le resulte

difícil pasar por un formulario grande o no pueda encontrar un botón entre un mar de controles en una aplicación desordenada, piense en cómo la aplicación de estos principios de diseño podría haberlo ayudado.

El diseño bien meditado tiende a desaparecer cuando cumple su propósito de optimizar la comunicación o el uso. **Se quita del camino y hace que los usuarios alcancen los objetivos más rápido.**

Si bien es posible que no esté menos de la representación de la superficie de interfaz final, pero gran parte de la haciendo el diseño visual definitivo para su producto, cierta familiaridad con los principios de diseño es de gran ayuda para comunicar sus ideas. Es posible que nos ocupemos comprensión de lo que queremos comunicar proviene de lo que exploramos en interacción e información en nuestros *wireframes*.

Ahora veamos cada principio y aprendamos cuándo y cómo usarlos para comunicarse en nuestros *wireframes* de interfaz.

Contraste

El contraste se refiere a **las diferencias entre las cosas.**

Hay varias formas de lograr el contraste. Una forma común de agregar contraste es hacer que las cosas sean de tamaño muy diferente. Otra forma es utilizar colores contrastantes.



Cuando usar contraste

En el diseño de interfaces utilizamos el contraste **para organizar la información y dirigir la mirada.**

Una pared de texto sin elementos contrastantes para interrumpir el flujo puede resultar tediosa de leer.

Los tamaños y estilos de fuente contrastantes pueden indicar un encabezado que precede a una sección de texto subordinado. Rompe el flujo y le da al lector señales visuales para hacer una pausa y cambiar su enfoque y le permite procesar la información en fragmentos.

El siguiente ejemplo podría ser un diseño para la página de inicio de un sitio web. Observe cómo la tipografía ayuda a agregar contraste en los títulos.

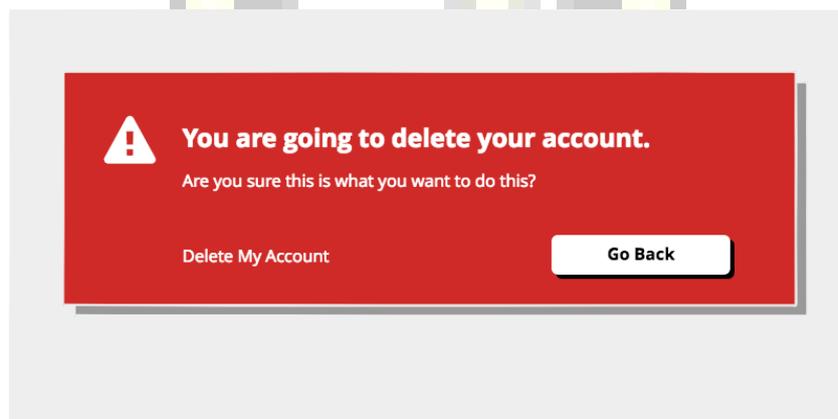


Encontrará ejemplos como este en muchos periódicos tradicionales. Este también es un ejemplo de jerarquía visual, de la que hablaremos más a continuación.

También utilizamos el contraste **para indicar información importante.**

El uso de diferentes tipografías o colores puede alertar a los usuarios cuando una advertencia o un mensaje crucial exige atención.

Un bloque de texto rojo, por ejemplo, puede hacer que un usuario se detenga antes de una acción destructiva. Este diálogo rojo contrasta mucho con el fondo gris pálido.



Encontrará ejemplos como este en el diseño de aplicaciones, como con la advertencia que muestra el navegador Google Chrome si está a punto de ingresar a un sitio que contiene malware.

Observe qué tan bien funciona el texto blanco sobre el fondo rojo. Eso es porque el blanco también contrasta mucho con el fondo rojo.

Hay algunas advertencias al usar el color. Estos son menos preocupantes cuando se trata de *wireframes*, pero tenga en cuenta algunos de los problemas a continuación a medida que avanza hacia el diseño visual.

- Tenga cuidado de no utilizar colores que no contrasten lo suficiente, porque pueden ser difíciles de leer.
- Asegúrese de considerar las normas culturales cuando se trata de color.
- Los colores tienen diferentes significados en diferentes culturas.

- También tenga en cuenta que los usuarios que han experimentado una deficiencia de color en la vista también pueden tener dificultades para reconocer ciertos colores.

Cómo usar el contraste

El contraste funciona mejor cuando las cosas son muy diferentes entre sí.

En el siguiente formulario, todo el texto es demasiado similar. Los títulos y las etiquetas muestran poco contraste y, posteriormente, es más trabajo para el usuario analizar el texto para determinar dónde termina una información y comienza otra.

Low Contrast

Create an Account
NerdyBirder uses your information for billing purposes only.

Customer Information

Name

Email

Payment Information

Credit Card

Expiration

CVC

Podemos agregar más contraste para que las piezas de información contrasten entre sí.

Al hacer que el título y los encabezados se destaquen visualmente usando la escala y el peso, se pueden leer de un vistazo, antes de continuar con las [entradas a](#) continuación. Esto ayuda al usuario a pasar la información más fácilmente.

More Contrast

Create an Account
NerdyBirder uses your information for billing purposes only.

Customer Information

Name

Email

Payment Information

Credit Card

Expiration

CVC

Ciertos controles pueden ayudarlo a usar fácilmente texto contrastante. En Balsamiq, un control de título es de 40px por defecto y un bloque de texto, útil para el texto del cuerpo, toma la configuración predeterminada del proyecto (alrededor de 13 - 16px).

Si recuerda utilizar controles que se han creado intencionadamente para contextos específicos como estos, podrá practicar cómo utilizar el contraste de forma eficaz.

Jerarquía

La jerarquía se refiere a un grupo de cosas donde los **elementos están ordenados por rango de importancia**.

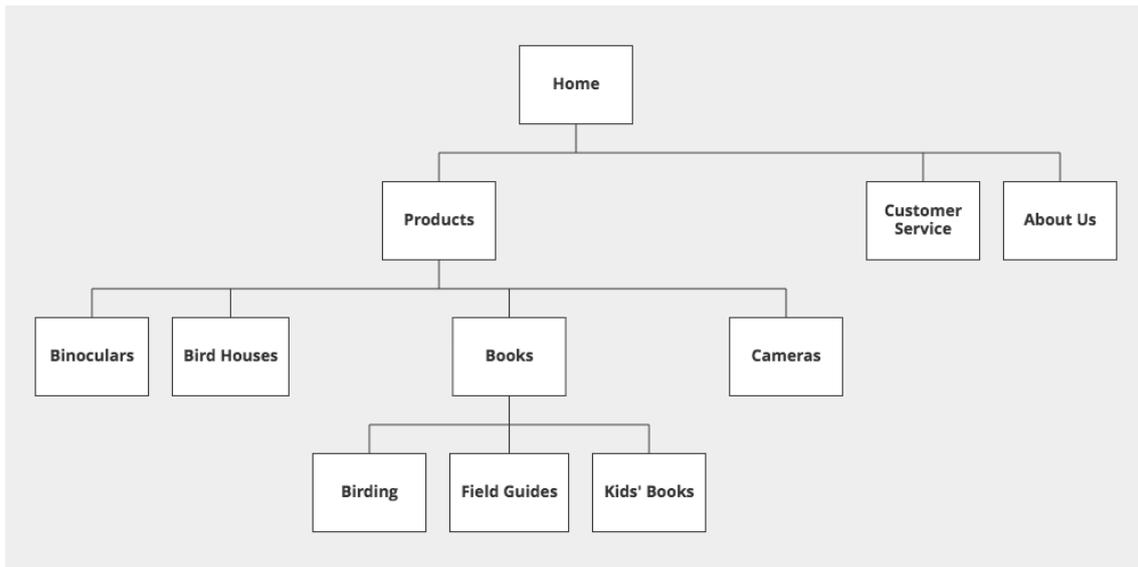
Hay varias formas de mostrar la jerarquía en un sistema. Los ejemplos típicos pueden orientar la información de lo más importante a lo menos importante visualmente, como en esta visualización de arriba hacia abajo de un árbol jerárquico. Esto se ve a menudo en los organigramas o en los mapas del sitio.



Cuando usar la jerarquía

Usamos la jerarquía para organizar la información en un sistema.

Los mapas del sitio, como la representación de árbol a continuación, son típicos de cómo usamos la jerarquía al organizar pantallas en el diseño de sitios web o aplicaciones.



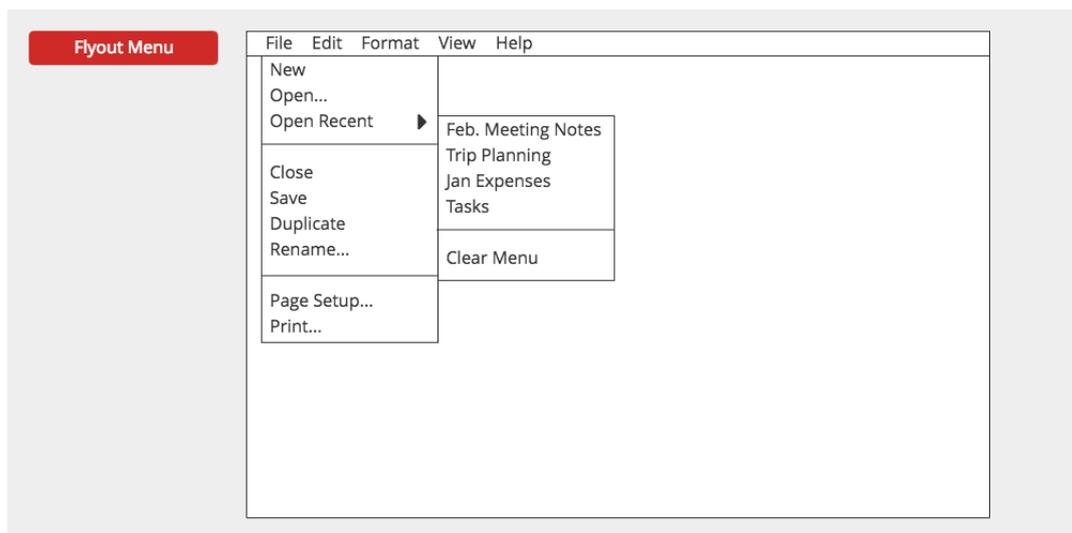
También puede haber una jerarquía dentro de las pantallas individuales.

Un uso relevante de la jerarquía también se muestra arriba en nuestros ejemplos de texto contrastantes. Usamos tamaño y escala para llamar la atención sobre la información más importante en la pantalla, y luego usamos una tipografía de menor escala para el texto del cuerpo.

También utilizamos la jerarquía **para ayudar a los usuarios a comprender la relación del contenido en un sistema.**

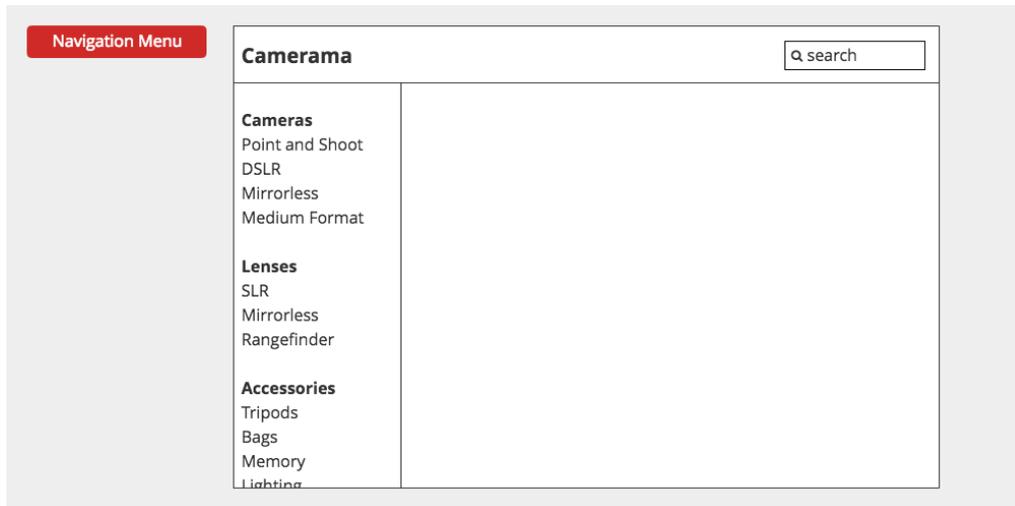
Hay varias formas de indicar la jerarquía.

Cuando creamos menús con submenús flotantes anidados como en el ejemplo siguiente, mostramos una lista jerárquica de funciones en una aplicación.



También usamos la jerarquía cuando mostramos listas expandidas de categorías y sus elementos secundarios, como en el siguiente ejemplo. Este podría ser el tipo de interfaz que

mostraría en un sitio de compras , por ejemplo, y hay varias formas de mostrar la jerarquía en los menús.

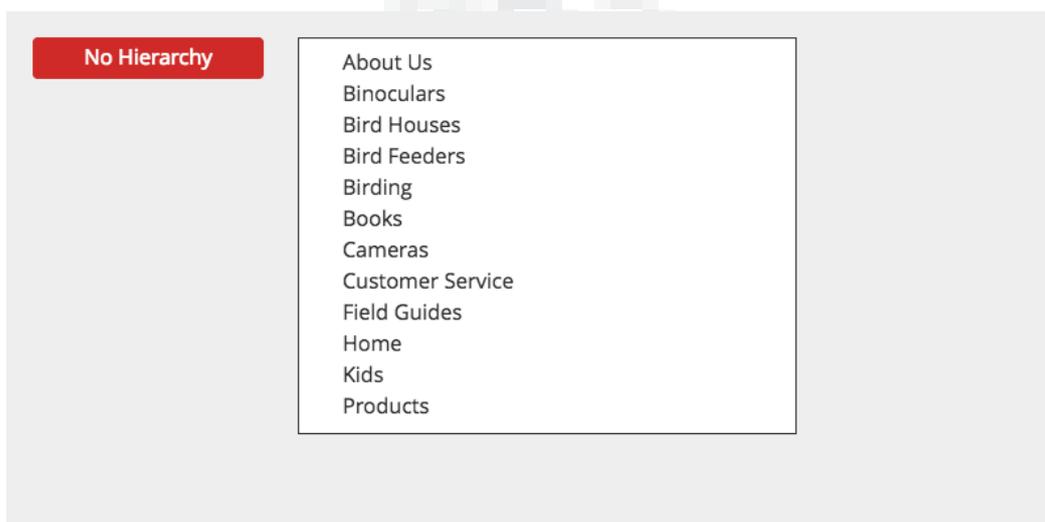


Encontrará ejemplos de jerarquía en los controles de software, como los menús desplegables en su sistema operativo Windows o Mac, en las listas plegables en el Explorador de Windows o en el Finder de Mac que parecen escaleras cuando se expanden y en los menús Breadcrumb donde se indican las relaciones entre padres e hijos. ¡La jerarquía está en todas partes!

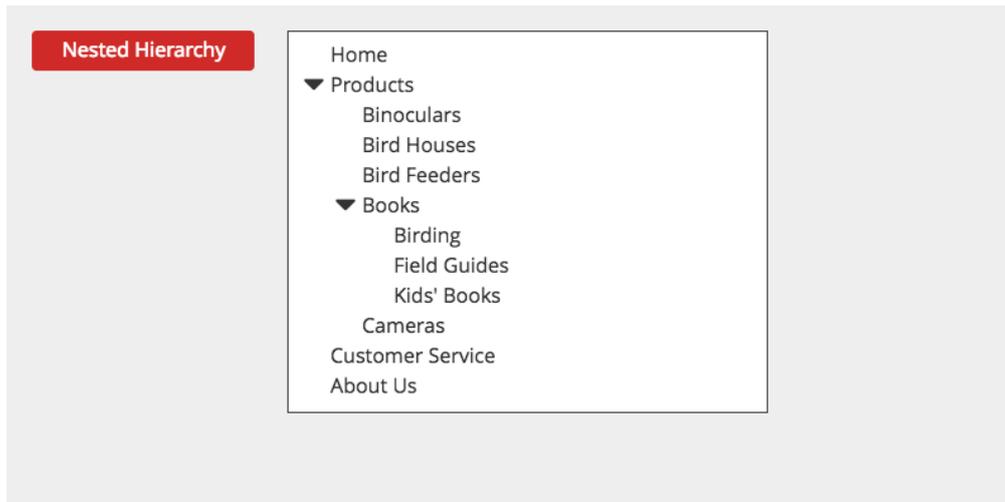
Cómo usar la jerarquía

La forma común de lograr la jerarquía es contener o anidar visualmente grupos de información secundaria dentro de un contenedor principal.

A continuación, se muestra un ejemplo de un conjunto de páginas de un sitio web, ordenadas alfabéticamente. No hay ningún sentido de relación entre las páginas. Todos parecen ser iguales en esta jerarquía plana.



Al agrupar la información en relaciones entre padres e hijos, podemos crear el [menú](#) para el sitio web a continuación.



Este es el tipo de navegador que encontrará en aplicaciones para anidar ramas secundarias en un programa como PowerPoint, Keynote o incluso Balsamiq .

La jerarquía ayuda a los usuarios a entender los sistemas complejos. Hay grandes ejemplos en los que la jerarquía ayuda en sistemas de información extensos. En grandes tiendas en línea como Amazon, por ejemplo, la jerarquía se utiliza en la navegación para ayudar a los usuarios a profundizar en el contenido desde categorías amplias a categorías más pequeñas.

Y como también vimos en nuestros ejemplos de contraste anteriores, las interfaces más pequeñas, como los formularios , también pueden beneficiarse de la jerarquía de visualización visual dentro de la pantalla.

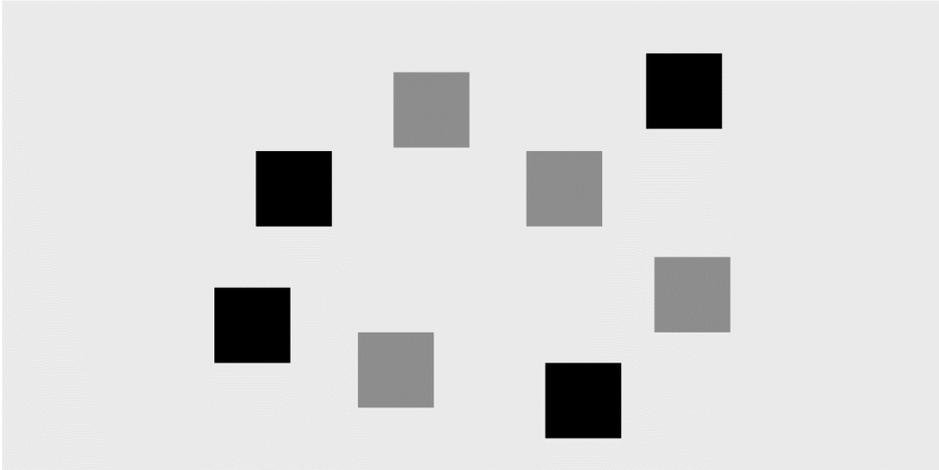
Al establecer un estilo de texto altamente contrastante para los títulos, indicamos las partes más importantes del contenido de la pantalla. Este también es un ejemplo de cómo utilizar la jerarquía en la pantalla.

Proximidad

El principio de proximidad consiste en **crear una relación entre elementos colocándolos uno cerca del otro.**

Lo contrario también es cierto. Se entiende que los objetos que se ven distantes entre sí no están relacionados.

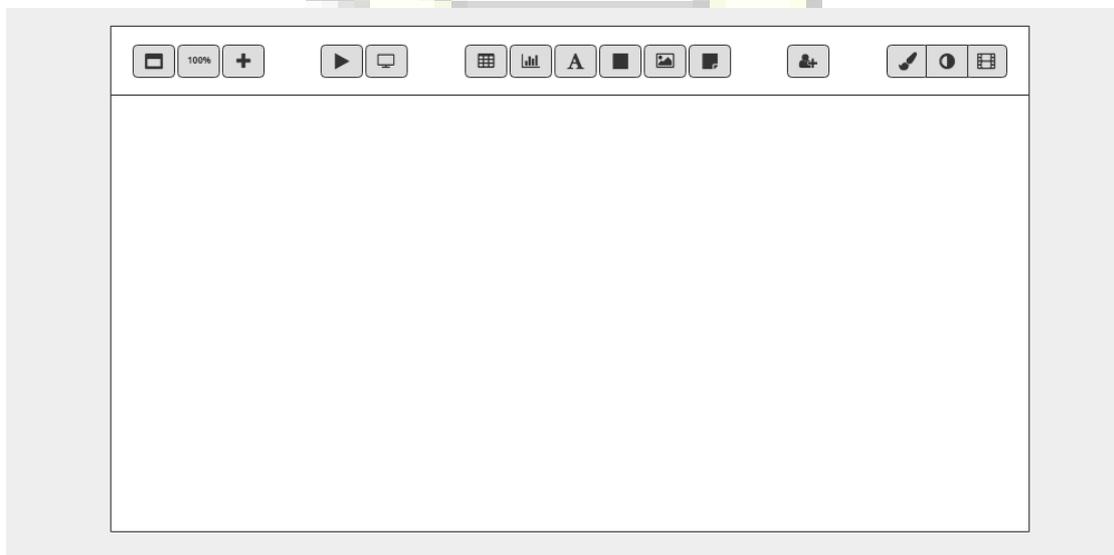
Sabemos cómo percibimos la relación desde la psicología humana. A esto se le llama el principio de agrupación Gestalt . Podemos usar esto para nuestra ventaja en el diseño de interfaces.



Cuando usar proximidad

Cuando desee utilizar la similitud para ayudar al usuario, la proximidad puede resultar útil. Agrupar elementos que tienen una función similar, por ejemplo, puede ayudarlos a encontrar acciones relacionadas.

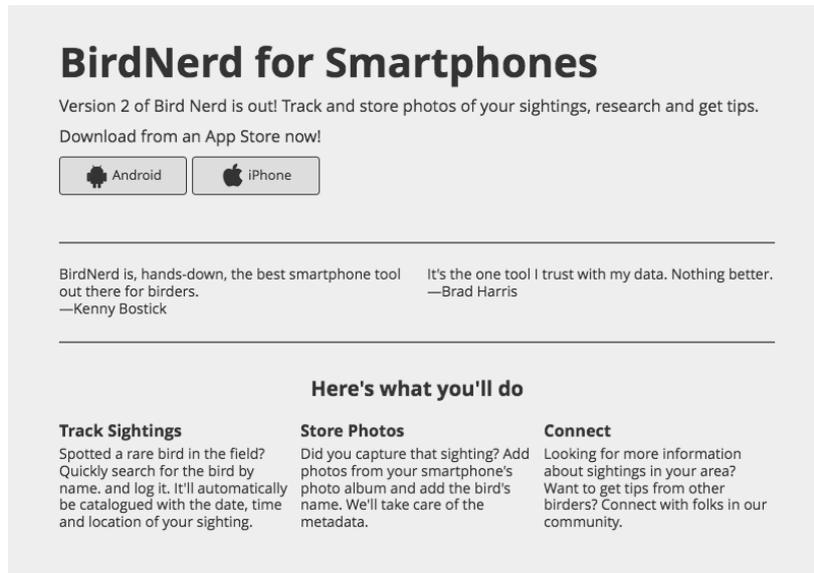
Este ejemplo de una aplicación crea grupos de botones en una barra de herramientas. Esta es una estructura alámbrica de la barra de herramientas de Keynote. La primera agrupación es para acciones a nivel de documento como ver, hacer zoom y agregar nuevas diapositivas, la segunda agrupación es para funciones de presentación, la tercera es para insertar contenido, etc. Agruparlos de esta manera ayuda al usuario a recordar botones que son similares en función con uso repetido.



Cuando queremos que las secciones de contenido sean claras, podemos separarlas para mostrar que no están relacionadas.

En el esquema del sitio web a continuación, observe cómo hay información importante en la parte superior, incluidos algunos botones para acciones importantes que este sitio desea que los usuarios realicen. Luego hay información más importante, pero más densa en la parte inferior de la pantalla. Pero luego observe el texto más pequeño en el medio separado

por líneas de borde. Esto claramente cumple una función menos crucial, por lo que el sitio decidió separarlo de los otros bits.



La proximidad es útil en este caso porque ayuda al usuario. En algunos casos, como en el bloque de testimonios de la estructura alámbrica anterior, podría ser útil hacer algo visible de un vistazo, pero luego guiarlos hacia los fragmentos más sustanciales de información.

Cómo utilizar la proximidad

Hemos visto en los ejemplos anteriores cómo el uso de la proximidad puede ayudar a organizar la información en **su interfaz**.

Para utilizar la proximidad de forma eficaz, asegúrese de utilizar suficiente espacio en blanco entre los grupos. Traigamos una versión más completa de nuestro formulario de Información del cliente.

Con la casilla de verificación Opt-in, el botón de enviar y la sugerencia de ayuda, el formulario está más densamente cargado de información.

Create an Account

NerdyBirder uses your information for billing purposes only.

Customer Information

Name

Email

Payment Information

Name on Card

Credit Card

Expiration

CVC

Notify me occasionally of sales. (No more than once a month.)

[Create My Account](#) [? Need Help? Contact Us?](#)

El contraste que agregamos a los títulos haciéndolos más grandes o en negrita funcionó para ayudar a separar las partes del formulario. Pero aún queda mucho por superar.

Los formularios pueden ser bastante tediosos de completar, por lo que podemos hacer mucho mejor para que sea más fácil para nuestros usuarios.

Aquí es donde la proximidad realmente puede ayudar. Podemos mover los grupos de campos de formulario relacionados juntos y agregar espacios en blanco para separar los grupos no relacionados.

Create an Account

NerdyBirder uses your information for billing purposes only.

Space Added

Customer Information

Name

Email

Payment Information

Name on Card

Credit Card

Expiration

CVC

Notify me occasionally of sales. (No more than once a month.)

[Create My Account](#) [? Need Help? Contact Us?](#)

Esto es mucho más fácil de asimilar, visualmente y el usuario tiene una indicación clara de cuándo ha terminado de completar un grupo de campos, para que pueda hacer una pausa y trabajar en el siguiente.

Con el tiempo, verá cómo se usa el principio de proximidad en todas partes.

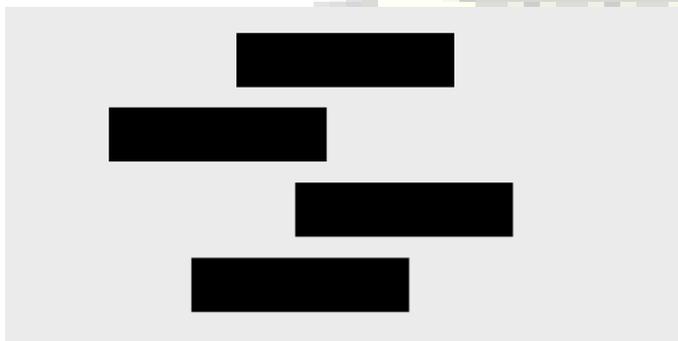
Cuando se pregunte cuándo la proximidad de los objetos es suficiente o muy poca, pruebe la prueba de entrecerrar los ojos. Aléjate de la pantalla y difumina tu visión entrecerrando los ojos.

Si puede detectar que los grupos de información están separados mientras hace esto, sabrá que la proximidad está funcionando. Si el espacio entre ellos parece demasiado pequeño para que los grupos sean reconocibles, intente agregar más espacio entre los grupos.

Alineación

El principio de alineación consiste **en facilitar a los usuarios el procesamiento de información guiando sus ojos a través de objetos alineados.**

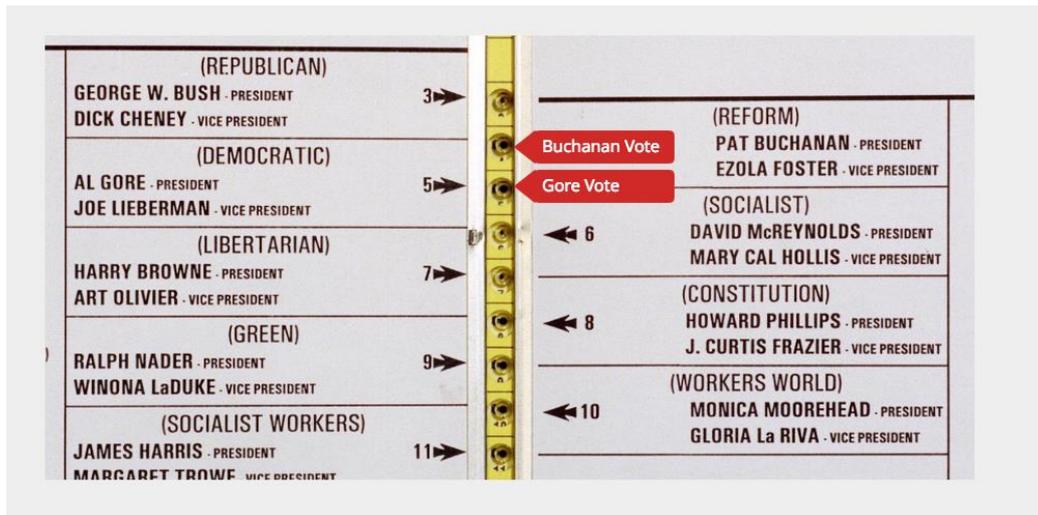
Cuando los usuarios pueden escanear información que tiene una línea clara o un camino para que viajen sus ojos, saben intuitivamente dónde mirar para realizar la siguiente acción. Piense en lo difícil que sería leer un libro en el que todo el texto esté centrado. Los bloques de texto de los libros se dejan alineados para que sus ojos vuelvan automáticamente al principio de la siguiente línea sin esfuerzo. Podemos usar la alineación de esta manera con más que solo texto en nuestras interfaces.



Cuando usar la alineación

La alineación puede y debe usarse **siempre que diseñe una pantalla con información para procesar.** Con la alineación, puede asegurarse de que no se coloque nada arbitrariamente en la pantalla.

La ubicación aparentemente arbitraria y la falta de alineación pueden tener consecuencias no deseadas. En las elecciones presidenciales de los Estados Unidos de 2000, una boleta de votación en el estado de Florida presentó una interfaz mal alineada que llevó a muchos votantes a votar por el candidato equivocado.



Esta papeleta confundió a muchos votantes. Note cómo el candidato demócrata, Al Gore, es el segundo en el lado izquierdo. Se hizo evidente que el candidato reformista Pat Buchanan en el lado derecho había obtenido muchos más votos de los esperados, y se cree que los votantes demócratas hicieron el segundo agujero, registrando un voto para Buchanan.

Hay bastantes elementos que conducen a esta confusión. La falta de alineación y las múltiples líneas de borde y flechas son difíciles de entender.

Cuando necesite aclarar el camino a la información, puede utilizar la alineación. Esta boleta rediseñada podría haber hecho más obvio a los votantes qué agujero hacer para su candidato.

REPUBLICAN	George Bush (President) Dick Cheney (Vice President)	●
DEMOCRATIC	Al Gore (President) Joe Liberman (Vice President)	●
LIBERTARIAN	Harry Browne (President) Art Oliver (Vice President)	●
GREEN	Ralph Nader (President) Winona LaDuke (Vice President)	●
SOCIALIST WORKERS	James Harris (President) Margaret Trowe (Vice President)	●
NATURAL LAW	John Hagelin (President) Nat Goldhaber (Vice President)	●
REFORM	Pat Buchanan (President) Ezola Foster (Vice President)	●
SOCIALIST	David McReynolds (President) Mary Cal Hollis (Vice President)	●
CONSTITUTION	Howard Phillips (President) J. Curtis Frazier (Vice President)	●
WORKERS WORLD	Monica Moorehead (President) Gloria La Riva (Vice President)	●

Cuando empiece a pensar que todo debería estar alineado con algo en su pantalla, la información se vuelve más clara y más fácil de usar y sus interfaces comenzarán a sentirse más cohesivas.

Cómo utilizar la alineación

Para usar la alineación, miramos todo en nuestra interfaz y **pensamos en cómo se relaciona cada elemento con los elementos relacionados que lo rodean**. Un ejercicio que puede hacer es intentar ver si cada objeto puede alinearse con otra cosa.

Echemos un último vistazo a nuestra pantalla de información del cliente. Hicimos un buen trabajo agregando contraste y usando espacios en blanco para colocar elementos

relacionados uno al lado del otro. Pero eche un vistazo a la pantalla superpuesta con líneas azules y rojas a continuación.

The image shows a wireframe of a 'Create an Account' form. The form is titled 'Create an Account' and includes a sub-header 'NerdyBirder uses your information for billing purposes only.' The form is divided into two main sections: 'Customer Information' and 'Payment Information'. The 'Customer Information' section includes fields for 'Name' (split into 'First Name' and 'Last Name'), and 'Email'. The 'Payment Information' section includes fields for 'Credit Card', 'Expiration' (with dropdowns for 'mm' and 'yyyy'), and 'CVC'. Below the payment information, there is a checkbox labeled 'Notify me occasionally of sales. (No more than once a month.)' and a 'Create My Account' button. At the bottom, there is a link 'Need Help? Contact Us?'. The wireframe uses vertical lines to indicate alignment: two blue lines on the left side align the text labels and the start of the input fields, while several red lines on the right side show that the input fields do not align perfectly with each other, creating an irregular right edge.

Las líneas azules muestran objetos que tienen una fuerte alineación a la izquierda con otros objetos. Pero las líneas rojas muestran cómo algunos de los objetos no se alinean con otros objetos, particularmente a la derecha del formulario. Las entradas de formulario tienen un tamaño que crea un borde derecho irregular que hace que el ojo salte a la derecha, en comparación con la fuerte alineación a la izquierda.

Podemos crear un diseño de sentimiento más sólido que dirija la mirada hacia abajo a través del formulario cambiando el tamaño y colocando los objetos para que cada uno se alinee con algo más.

Create an Account
NerdyBirder uses your information for billing purposes only.

Customer Information

Name: First Name, Last Name
Email: Email Address

Payment Information

Credit Card
Name on Card
Expiration: mm, yyyy, CVC ?

Stay Updated

Notify me occasionally of sales. (No more than once a month.)

[Need Help? Contact Us?](#) **Create My Account**

Note las líneas azules ahora. Todos los objetos tienen una fuerte alineación a la izquierda y la mayoría de los objetos también tienen un objeto con el que se alinean en el lado derecho. Agregar una línea de cabello clara en nuestro espacio en blanco entre los trozos de la forma también ayuda a crear esta sensación de alineación **sólida**.

Incluso reforzamos la sensación de movimiento al usar la dirección natural que toman nuestros ojos al leer (hacia abajo y hacia la derecha con los idiomas de izquierda a derecha) moviendo el botón de envío a la parte inferior derecha del diseño.

Así es como se ve nuestro formulario sin las líneas de alineación.

Create an Account
NerdyBirder uses your information for billing purposes only.

Customer Information

Name: First Name, Last Name
Email: Email Address

Payment Information

Credit Card
Name on Card
Expiration: mm, yyyy, CVC ?

Stay Updated

Notify me occasionally of sales. (No more than once a month.)

[Need Help? Contact Us?](#) **Create My Account**

Hay muchas formas diferentes de alinear objetos en este formulario que funcionarían igual de bien. El objetivo aquí es simplemente pensar en cómo ayudar a los usuarios a avanzar a través de la interfaz para completar la tarea u objetivo previsto.

En este ejemplo, mostramos cómo usar todos nuestros principios básicos para mejorar una interfaz. Cuando trabaje en sus propios productos o sitios web, utilice este enfoque paso a paso para ver si puede aplicar los principios a cada una de sus pantallas. Puede que le resulte útil tomar una captura de pantalla de su trabajo antes para comparar cuánto más fácil es usar su interfaz después de haber aplicado los principios.



Plantillas de diseño de interfaz de usuario

Probablemente hayas usado plantillas de archivo antes. Un tipo común es una plantilla de documento de oficina, como una plantilla de carta de presentación en una aplicación de edición de texto.

Las plantillas pueden ser excelentes porque proporcionan un punto de partida para un documento con algunos atributos predeterminados. Le ayudan a ir más rápido al iniciar su proyecto desde pantallas listas para usar que puede editar.

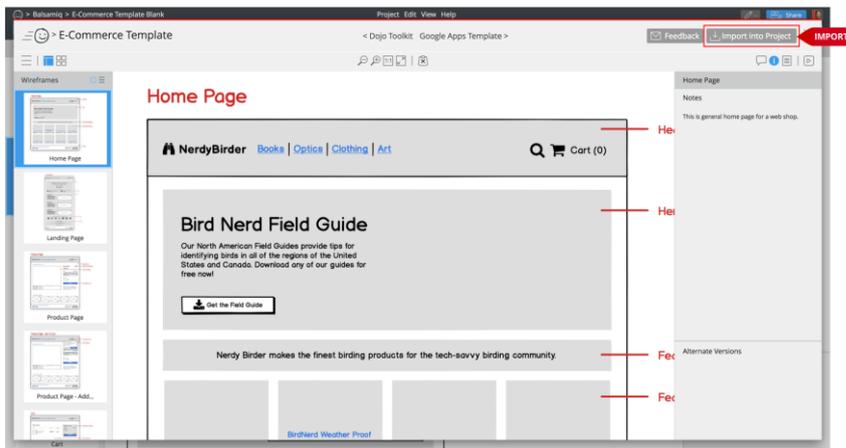
Existen algunos tipos de plantillas para el diseño de interfaces que puede utilizar:

- **Específico de la solución:** las plantillas pueden ser específicas para un tipo de problema que está resolviendo y proporcionar páginas (pantallas) con una biblioteca de controles para soluciones típicas. Un ejemplo podría ser una plantilla para crear una función de búsqueda o nuestra solución de carrito de compras de comercio electrónico mencionada anteriormente.
- **Específico del sistema / marco:** una plantilla puede proporcionar un diseño de pantalla estandarizado y símbolos para un marco de diseño en particular. Algunas plantillas de ejemplo pueden ser para el marco Bootstrap o un sistema de diseño como Material Design.
- **Corporativo / Específico del producto:** puede resultarle útil crear plantillas que sean muy específicas para su uso, como una plantilla para su producto con símbolos para su guía de estilo.

Comencemos viendo cómo modificar una plantilla. Al final de esta sección, debería poder crear el suyo propio.

Importación de plantillas

En Balsamiq, una plantilla es simplemente un archivo de proyecto inicial que importa. Si está utilizando Balsamiq Cloud, agregue una plantilla a través del menú Proyecto > Importar controles de Wireframes to Go... Busque plantillas y use el botón de importación para agregarlo a sus propios proyectos.



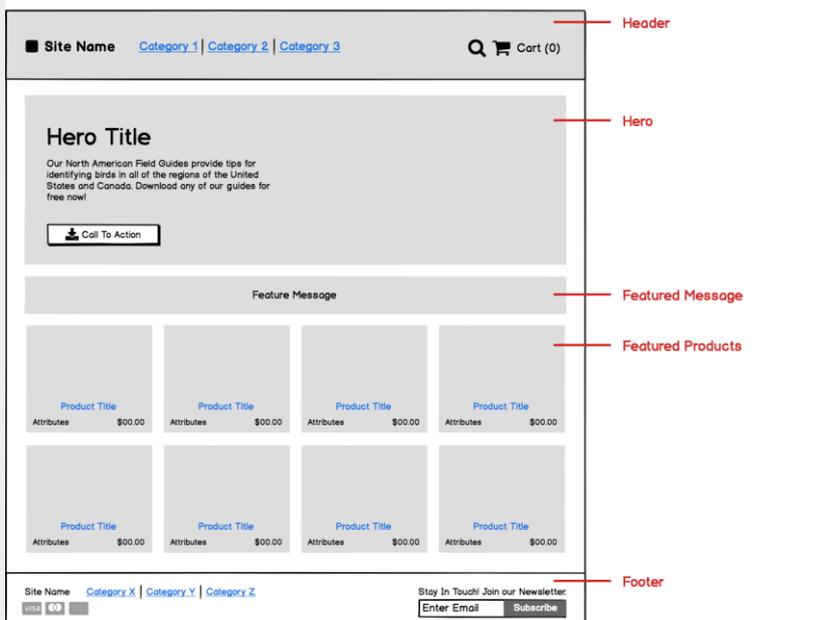
Seleccionar las pantallas que necesita

Continuando con nuestro ejemplo de una tienda en línea, usemos una plantilla de comercio electrónico para diseñar más la experiencia de compra. Obviamente, queremos desarrollar nuestro flujo de carrito de compras hasta la confirmación de la transacción.

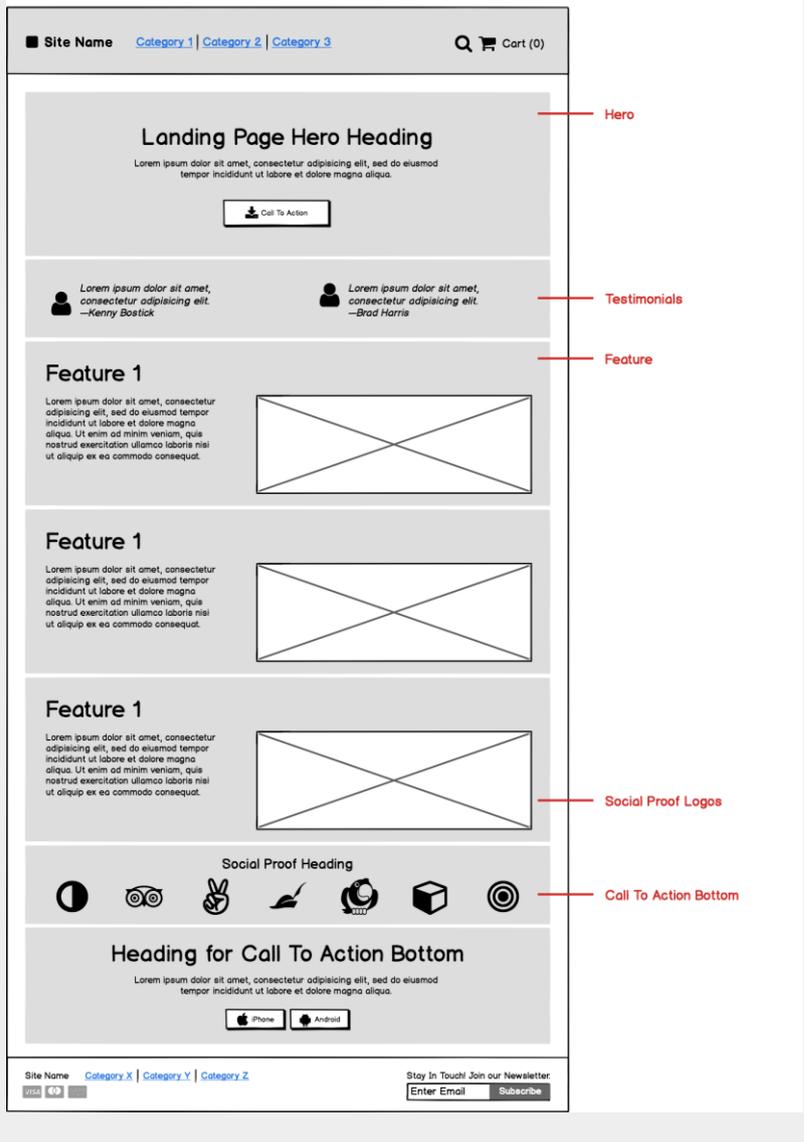
A continuación, se muestra una descripción general de las pantallas que vienen en esta plantilla. Es posible que su solución no los requiera todos. Es probable que tenga expectativas de usuario únicas que considerar y reglas comerciales que cumplir, por lo que modificará la experiencia según sea necesario, seleccione las que necesite y descarte el resto.

Para nuestro ejemplo, digamos que queremos desarrollar la experiencia de precompra en pantallas como las páginas de destino. Usemos la plantilla para crear una página de destino para una aplicación de teléfono inteligente ficticia.

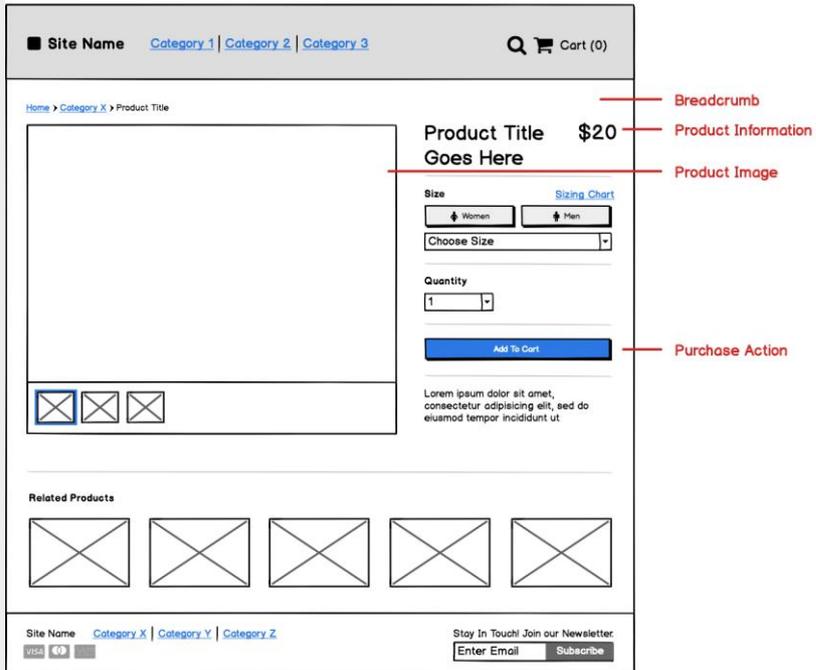
Home Page



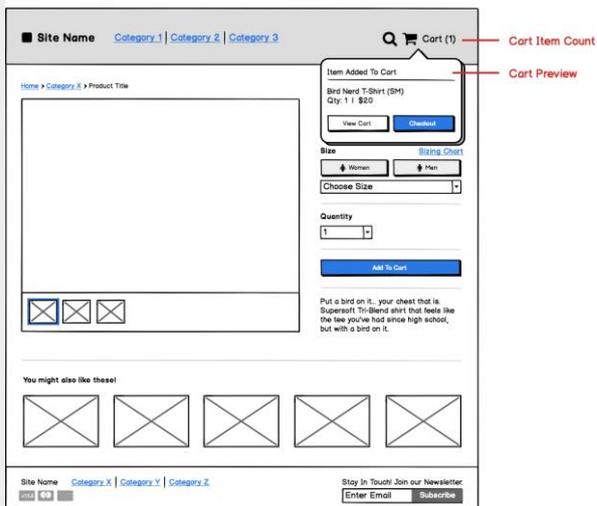
Landing Page



Product Page



Product Page - Add To Cart



Cart

Summary (1 item)

Item	Price	Quantity
T-Shirt Size: Small	\$20.00	1

Subtotal: \$20.00

Summary (1 item)

Subtotal	\$20.00
Shipping	-
Est. Taxes	-
Total	\$20.00

Checkout

Checkout - Customer Info

Cart > Customer Information > Shipping Information > Payment Method

Customer Information Already have an account? [Log In](#)

Email

Shipping Address

First Name Last Name

Company (optional)

Address Apt. (Optional)

Country State Zip

< Return to Cart Continue to Shipping Method

Summary (1 item)

Subtotal	\$20.00
Shipping	-
Est. Taxes	-
Total	\$20.00

Checkout - Shipping

Site Name [Category 1](#) | [Category 2](#) | [Category 3](#)
Q Cart (1)

Cart > Customer Information > Shipping Information > Payment Method

Shipping Address 12 Waldo Point Road, Mishauken, NY 11200 [Edit](#)

Shipping Method

- UPS Ground \$2.20
- UPS 3 Day Select \$5.50
- UPS 2nd Day Air \$9.50
- UPS Next Day Air \$12.50

[Return to Customer Information](#) [Continue to Payment Method](#)

Summary (1 item)

Subtotal	\$20.00
Shipping	\$2.20
Est. Taxes	\$1.40
Total \$23.60	

Gift card or discount code

Site Name [Category X](#) | [Category Y](#) | [Category Z](#)
Stay In Touch! Join our Newsletter.

Checkout - Payment

Site Name [Category 1](#) | [Category 2](#) | [Category 3](#)
Q Cart (1)

Cart > Customer Information > Shipping Information > Payment Method

Shipping Address 12 Waldo Point Road, Mishauken, NY 11200 [Edit](#)

Shipping Method UPS Ground, \$2.20 [Edit](#)

Payment Method

Card number

Name on card MM/YY CVV

Billing Address

Same as shipping address

Use a different billing address

Remember Me

Save my information for a faster checkout

[Return to Customer Information](#) [Complete Order](#)

Summary (1 item)

Subtotal	\$20.00
Shipping	\$2.20
Est. Taxes	\$1.40
Total \$23.60	

Gift card or discount code

Site Name [Category X](#) | [Category Y](#) | [Category Z](#)
Stay In Touch! Join our Newsletter.

Checkout - Success

Site Name [Category 1](#) | [Category 2](#) | [Category 3](#) 🔍 🛒 Cart (1)

 Order 131217312
Thank you, Kenny!

Your order is confirmed.
We've accepted your order and we're getting it ready.

Customer Information

Shipping Address Kenny Bostick 12 Waldo Point Road Mishouken, NY 11200 United States	Billing Address Kenny Bostick 12 Waldo Point Road Mishouken, NY 11200 United States
Shipping Method UPS Ground (Estimated ship time of 3-6 days)	Payment Method  Ending in 3217 — \$23.60

Summary (1 item)

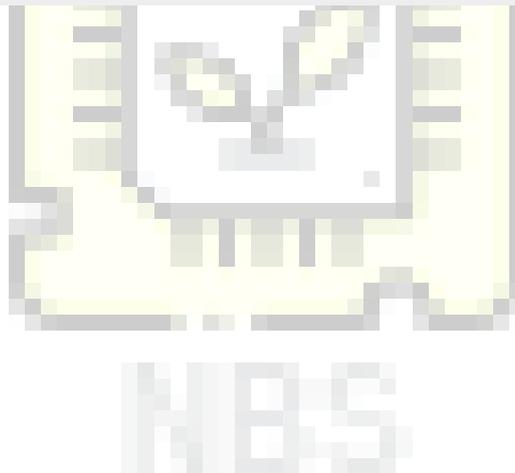
Subtotal	\$20.00
Shipping	\$2.20
Est. Taxes	\$1.40

Gift card or discount code

Total **\$23.60**

Site Name [Category X](#) | [Category Y](#) | [Category Z](#) visa 🔍

Stay In Touch! Join our Newsletter



Email Confirmation

Order 131217312 Confirmed

hello@sitename.com 2/1/18 
to me



Thank you for your purchase!

Hi Michael, we're getting your order ready to be shipped. We will notify you when it has been sent.

View your order or [Visit our store.](#)

Order Summary

	Bird Nerd T-Shirt Size: Small	\$20.00
---	----------------------------------	----------------

	Subtotal	\$20.00
	Shipping	\$2.20
	Tax	\$1.40
	Total	\$23.60

Customer Information

<p>Shipping Address Kenny Bostick 12 Waldo Point Road Mishauken, NY 11200 United States</p> <p>Shipping Method UPS Ground (Estimated ship time of 3-6 days)</p>	<p>Billing Address Kenny Bostick 12 Waldo Point Road Mishauken, NY 11200 United States</p> <p>Payment Method  Ending in 3217 — \$23.60</p>
---	---

If you have any questions, reply to this email or contact us at hello@sitename.com

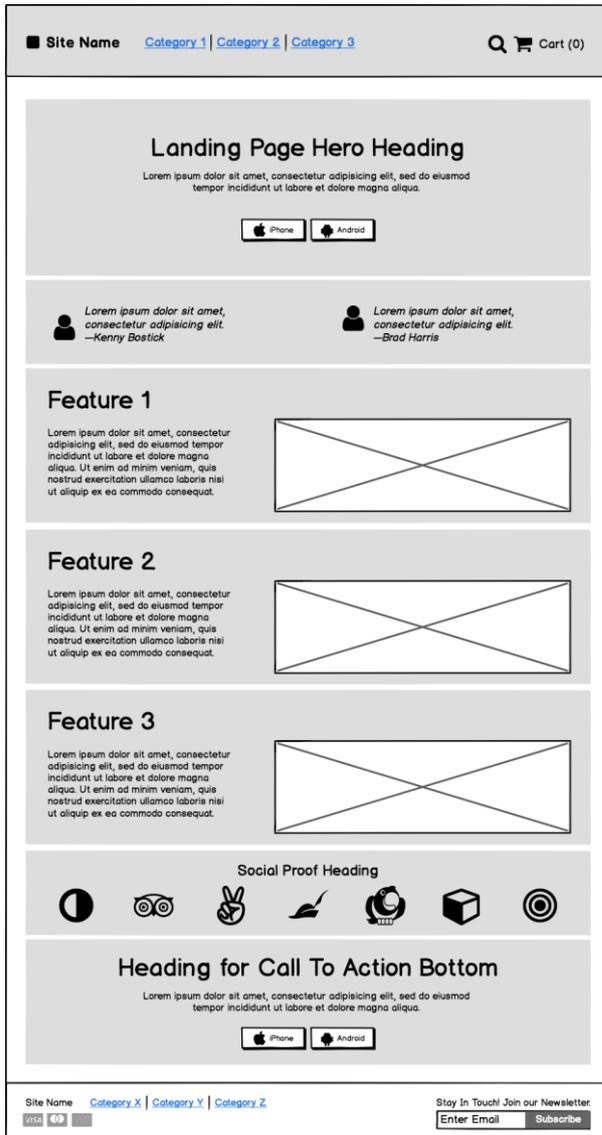
Modificar pantallas prefabricadas

Para este ejemplo, modificaremos la plantilla de página de destino genérica usando nuestra propia copia y agregaremos algunos elementos para nuestra aplicación ficticia para teléfonos inteligentes.

Cuando abra una plantilla, probablemente verá una copia de marcador de posición como en el ejemplo de la izquierda a continuación. Simplemente seleccione y edite cada uno de los marcadores de posición.

En la estructura de alambre de la derecha, modificamos el texto, agregamos algunos elementos de estructura de alambre para ilustrar nuestro producto y, utilizando nuestro nuevo conocimiento de los principios de diseño, presentamos algunas de las partes para que encajen mejor con nuestras nuevas ilustraciones y texto.

Plantilla con sugerencias de inicio para diseñar una página de destino. Edite marcadores de posición para personalizar la pantalla.



¡Bastante simple! Con suerte, editar una plantilla debería parecer mucho más rápido que diseñar todos los componentes desde cero. Querrá modificarlo para que se adapte a sus necesidades, pero es una buena manera de comenzar la discusión de diseño con su equipo.

Una nota sobre las bibliotecas de símbolos

Algunas plantillas también pueden contener bibliotecas de símbolos. Nuestra plantilla de comercio electrónico tiene símbolos para los componentes utilizados en las pantallas de arriba.

La idea detrás del uso de símbolos es que puede colocar fácilmente estos componentes reutilizables que están hechos específicamente para este tipo de proyecto. Puede encontrar más información sobre los símbolos en Balsamiq Docs .

Pensamientos finales

Al igual que los patrones de diseño, las plantillas sirven como punto de partida y, por lo general, se basan en la comprensión de lo que normalmente funciona bien para un problema común. Las plantillas se diferencian de **los patrones de diseño** en que **generalmente proponen un plan para resolver un problema más amplio**.

Los diseñadores de interfaces son conocidos por construir sistemas para hacer su trabajo eficiente. Las plantillas son un ejemplo de eso. Una vez que se haya convertido en un experto en trabajar con plantillas, puede comenzar a configurar sus propios sistemas para que su trabajo sea más rápido. Si trabaja internamente en un equipo de producto, cree plantillas que reflejen su estilo organizacional. Si trabaja en una agencia o tienda de diseño / desarrollo, cree plantillas para los tipos repetibles de proyectos de clientes en los que trabaja.

La analogía de la cocina:

Retrocedamos un momento y coloquemos plantillas bajo la lente de nuestra analogía de cocina. En la cocina, la orquestación de platos que funcionan bien juntos crea una comida: una experiencia culinaria completa. Las plantillas son así. Las piezas de la interfaz de usuario a menudo van bien juntas para crear una experiencia completa.

A medida que explora a sus usuarios y su problema más profundamente, comenzará a ver qué partes de la plantilla funcionan para sus necesidades y cambiará las que no, tal como se desviaría de una receta para hacerla suya.

Recursos adicionales

Descargue la plantilla utilizada en esta sección: [Plantilla de comercio electrónico de Wireframes to Go](#):

[Plantilla de página de destino y tutorial de diseño de página de destino](#)