

Mockup

Una imagen estática y de alta fidelidad de una pantalla o un producto, con el color, la tipografía, las imágenes y el contenido finales, que muestra cómo se verá antes de construirlo.

Origen

Práctica extendida sin un autor único; la fidelidad se discute en Rudd, Stern e Isensee (1996) y Buxton (2007)



Para qué sirve

Permite ver y acordar el aspecto final antes de programar, cuando cambiar un color o una imagen aún cuesta poco.

Elementos clave

Aspecto, no estructura

Parte de una estructura ya acordada, por ejemplo en un wireframe, y se centra en cómo se ve.

Mucha fidelidad visual, ninguna interacción

Parece terminado, pero no se puede usar; para probar el uso hace falta un prototipo.

Con las piezas del sistema

Si hay un sistema de diseño, se arma con sus componentes y estilos en lugar de inventar otros.

Cómo se hace



Se parte de la estructura ya acordada en el wireframe.



Se aplican color, tipografía e imágenes con textos e imágenes reales o muy parecidos.



Se revisa con el equipo y, si hay que probar el uso, se enlaza en un prototipo.

Aplicaciones en diseño

✓ **Cuándo usarlo**

Cuando la estructura ya está acordada y hay que decidir y presentar el aspecto visual.

✗ **Evita**

Hacer el mockup antes de cerrar la estructura; la conversación se irá a los colores.

👁 **Para no caer**

Que parezca acabado no significa que funcione; pruébalo con personas antes de darlo por bueno.

Conexiones

Relacionado con

■ Diseño de interfaces (UI)

■ Prototipado

■ Sistema de diseño

■ Wireframe

Autores y obras

1996	Jim Rudd, Ken Stern y Scott Isensee	Compararon las representaciones de baja y de alta fidelidad, con sus ventajas y sus límites.
2002	Jesse James Garrett	Situó el diseño visual en el plano de superficie, encima del esqueleto donde se definen las pantallas.
2007	Bill Buxton	Distinguió el boceto, que sugiere y explora, del prototipo, que concreta y se pone a prueba.

Fuentes

Fuentes originales

- Rudd, J., Stern, K. y Isensee, S. (1996). Low vs. high-fidelity prototyping debate. interactions, 3(1), 76–85.
- Garrett, J. J. (2002). The elements of user experience: User-centered design for the web. New Riders.
- Buxton, B. (2007). Sketching user experiences: Getting the design right and the right design. Morgan Kaufmann.

Última revisión: 26 de octubre de 2026