

Artefacto

Wireframe

Un esquema de una pantalla o página que muestra qué contiene, en qué orden y cómo se navega, sin el diseño visual final.

Origen

Práctica extendida sin un autor único; Garrett (2002)



Para qué sirve

Ayuda a decidir la estructura y la prioridad de cada pantalla antes de dedicar tiempo a colores, tipografía e imágenes.

Elementos clave

Estructura, no aspecto

Muestra qué hay y dónde, en grises y cajas, para que la conversación no se vaya al color.

Contenido de verdad

Con textos reales o parecidos, se ve antes si algo no cabe o no se entiende.

De menos a más fidelidad

Primero a mano y rápido; con más detalle solo cuando la estructura ya está clara.

Cómo se hace

1



Se listan los contenidos y las acciones que necesita la pantalla.

2



Se dibujan en cajas por orden de importancia, con la navegación incluida.

3



Se revisan con otras personas y se ajustan antes de pasar al diseño visual.

Aplicaciones en diseño

 Cuándo usarlo Cuando hay que acordar qué va en cada pantalla y en qué orden, antes del diseño visual.	 Evita Presentar un wireframe tan pulido que la gente opine del color en lugar de la estructura.	 Para no caer Un wireframe no prueba la interacción; para eso, enlaza las pantallas en un prototipo.
---	---	---

Conexiones

Relacionado con

 Arquitectura de la información	 Bocetado	 Diseño de interfaces (UI)
 Flujo de usuario	 Mockup	 Prototipado

Autores y obras

2002	Jesse James Garrett	Lo situó en el plano del esqueleto de la experiencia, donde se juntan el diseño de la interfaz, el de la navegación y el de la información.
------	----------------------------	---

Fuentes

Fuentes originales

- Garrett, J. J. (2002). The elements of user experience: User-centered design for the web. New Riders.

Última revisión: 25 de octubre de 2026