Artefacto

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

1 

Se parte de la estructura ya acordada en el wireframe.

2 

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

3 

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

Lo usan

- Diseño de interfaces (UI)

Relacionado con

- Prototipado
- Prototipado con IA
- 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

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.