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.

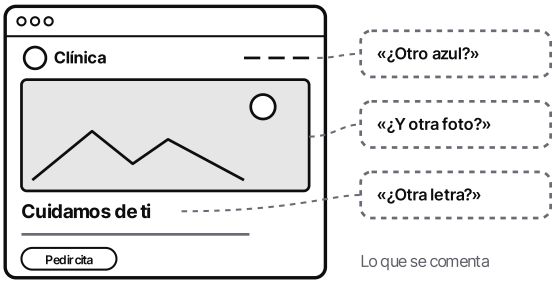
Contenido de verdad
Con textos reales o parecidos, se ve antes si algo no cabe o no se entiende.

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

Un ejemplo

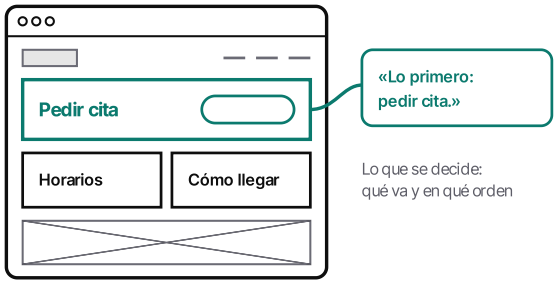
Una clínica de barrio quiere una página web para pedir cita.

Directo a la pantalla final



El equipo enseña una pantalla con foto, colores y letra definitivos, y la reunión se va en opinar sobre el azul; nadie nota que «Pedir cita» quedó pequeño y al fondo. **Se discute el aspecto.**

Primero, el wireframe



En cajas grises y con textos reales, se habla de lo que necesita quien entra: pedir cita sube arriba y la foto pasa al final. **Se decide la estructura.**

El wireframe separa las decisiones: primero qué va y en qué orden; el color y las imágenes, después, sobre una estructura ya acordada.

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

Lo usan

- Arquitectura de la información
- Diseño de interacción
- Diseño de interfaces (UI)
- Diseño UX

Relacionado con

- Bocetado
- Flujo de usuario
- Mockup
- Prototipado
- Prototipado con IA

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

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