

M7 . Desenvolupament d'interfícies  
UF1 Disseny i implantació d'interfícies

---

## DAM\_M7\_UF1\_PAC3

### INDIVIDUAL

En aquesta pràctica, treballarem amb FIGMA, veient-ne la utilitat d'aquesta eina alhora que haurem de pensar en el disseny i en el prototipatge d'un programa concret

### Enunciat

Ens han demanat de crear un programa per a Windows amb algunes (per exemple 4) funcions de configuració bàsiques.

Aquest programa ha de ser molt bàsic, doncs va destinat a nens (o persones grans).

### 1. Pensa si dissenyaràs una interfície per a nens o per a persones grans i quines funcionalitats tindrà.

No cal que en siguin moltes; unes 4 està bé. Però cal orientar tot el disseny al nostre usuari final.

La meua interfície esta dissenyada tant per persones grans com per a nens

### 2. Crea un projecte en blanc o a partir d'una plantilla, a Figma, i comparteix en mode lectura amb el professor

Busca l'opció de compartir "Share" i afegeix el compte berna1j@monlau.com

<https://www.figma.com/design/dTtDKdmndRcbgqLZrHcUhy/Ajustes-dispositivo?node-id=0-1&t=CVxTYMLegLz1Jpwr-1>

### 3. Encarrega't del disseny afegint els elements necessaris així com l'estil addient

Imatges, icones, textos... així com colors, formes, mides.

Tingues present quines necessitats té l'usuari al que va dirigit el programa.

El meu programa compta amb botons ven visibles y separats entre si i imatges per identificar fàcilment per a que serveix cadascun.

## **4. Explora les opcions que permeten, a Figma, crear un prototip funcional.**

Si deixem ben configurades les transicions, les accions i hem triat adequadament els elements (sobretot si són de formulari); no només el prototip serà funcional si no que a més a més ens permetrà generar un HTML, CSS (no cal ara, però sí més endavant)