

TEMA 1. Diseño UI/UX

Práctica 1: Diseño de aplicación Searchflix

Objetivo específico	El alumno aprenda a diseñar desde cero un prototipo interactivo
Recursos	Adobe XD
Actividades	Actividad 1.1 Wireframe Actividad 1.2 Diseño prototipo Actividad 1.3 Animación de prototipo
Producto(s)	Prototipo interactivo de aplicación móvil

Actividad 1.1 Wireframe

PASO 1. Abrir XD

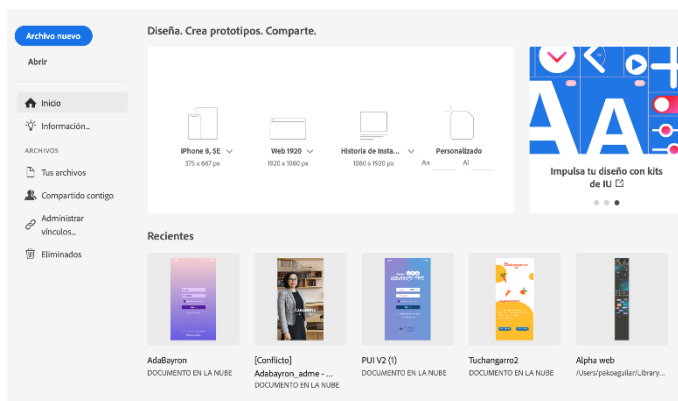
Abrir el siguiente enlace [Adobe XD](#) y descargarlo.

PASO 2. Observar el ejemplo

Aquí realizaremos la aplicación en blanco y negro. Aquí colocaremos cuadros para proporcionar la aplicación, tomaremos esto como un borrador de la aplicación, estos cuadros que colocaremos serán cuadros de texto, imágenes, botones etc.

PASO 3. Pantalla Inicio

Explicaremos la pantalla de inicio, como crear un documento nuevo donde se encuentran las versiones de dispositivos.

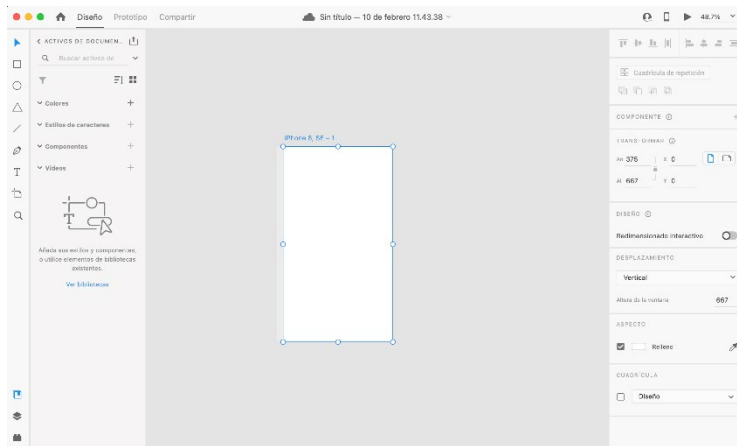


PASO 4. Crear un archivo de iPhone

4.1. Abrir XD

4.2. Elegir una mesa de trabajo de iPhone.

Resultado:



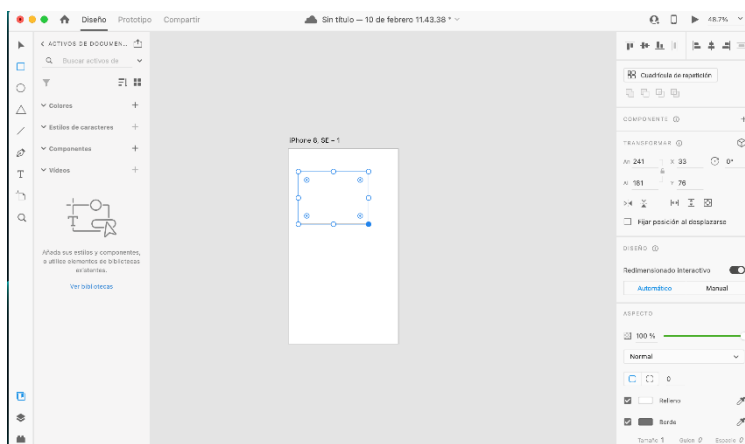
PASO 5. Explicar el sistema de Adobe XD

Con el documento en blanco, se explicará la barra lateral, como crear más hojas de trabajo y se empezará a realizar los wireframes.

PASO 6. Herramienta Rectángulo

Se les explicará cómo realizar cuadros, modificar las esquinas, color, bordes, hacer cuadrículas de repetición.

Resultado:



PASO 7. Wireframes

Se dejará a la alumna realizar las pantallas presentadas en el ejemplo por su propia cuenta, y resolver dudas específicas con ellas si se presentaran.

Resultado:



Actividad 1.2 Prototipo

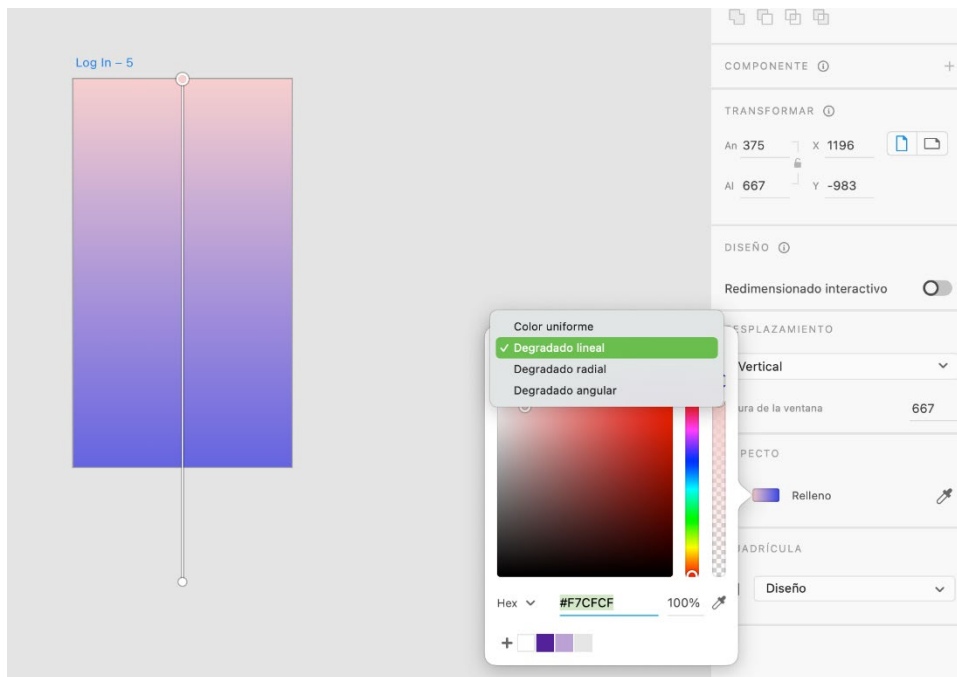
PASO 1. Copiar los wireframes

Seleccionar todas las mesas de trabajo y con Ctr + C y Ctr + V copiar las mesas de trabajo para comenzar a vestir la aplicación.

PASO 2. Fondo

Seleccionar la hoja de trabajo en la columna derecha en el apartado **Aspecto** dar clic en el cuadro **Relleno**. Se les explicará los 4 tipos de fondos y como ver los valores del color.

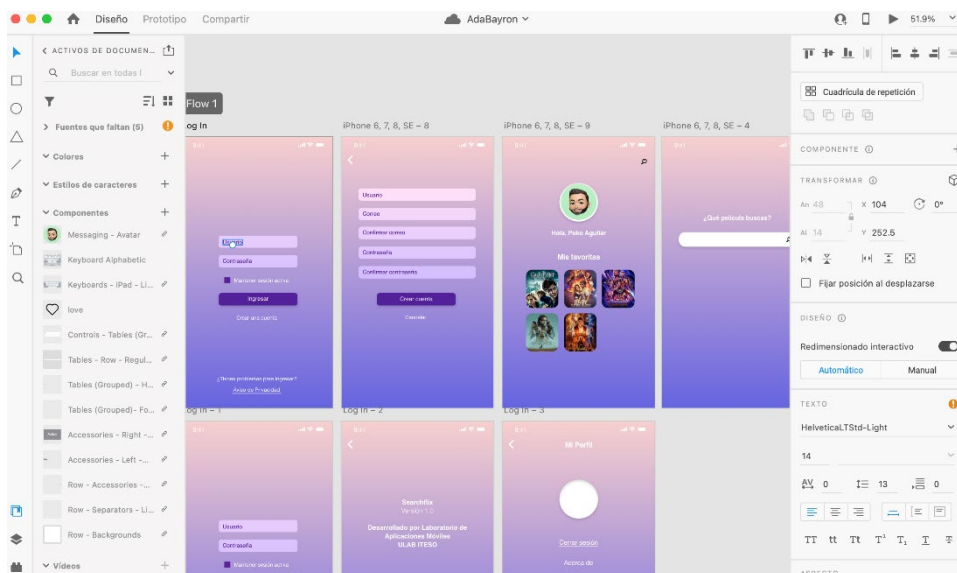
Resultado:



PASO 3. Herramienta Texto

Explicaremos la herramienta texto, para que la alumna pueda ir poniendo los textos en su aplicación.

Resultado:



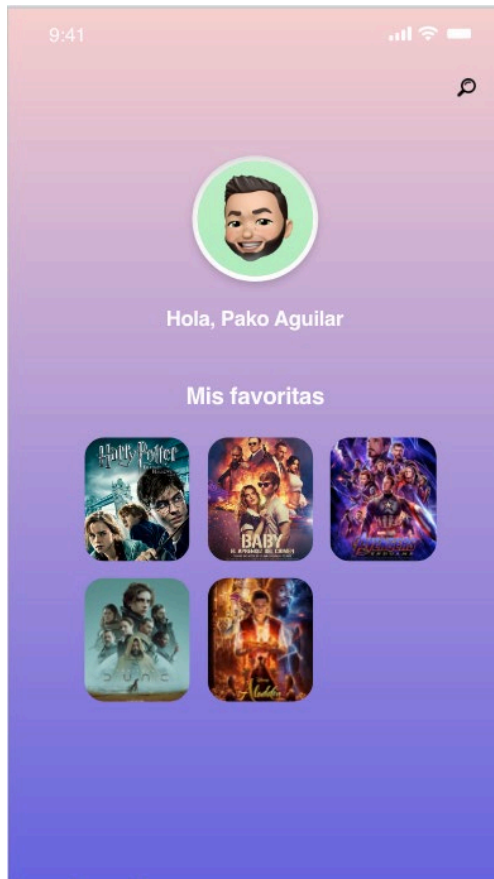
PASO 4. Imagen / Máscara de recorte

Explicaremos la herramienta máscara de recorte para ello seguiremos los siguientes pasos:

4.1 Colocar una imagen

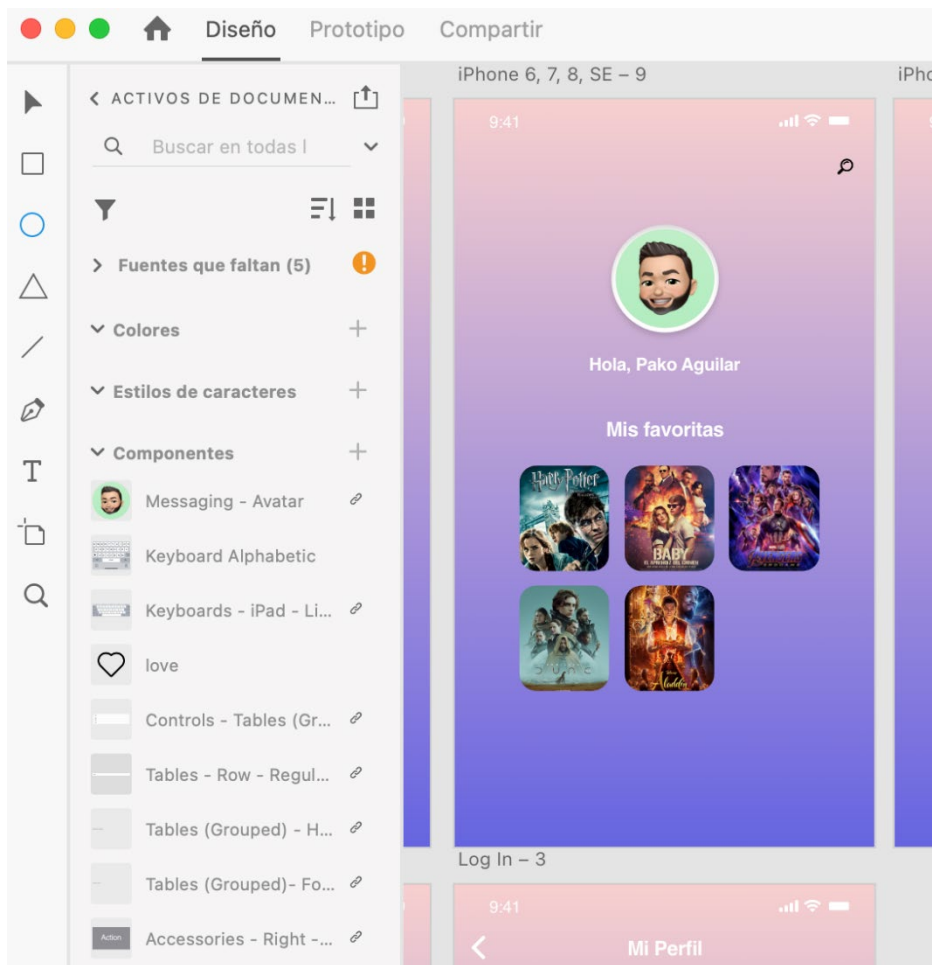
- 4.2 Con la herramienta rectángulo realizar un cuadro
- 4.3 Colocar ese rectángulo encima de la imagen
- 4.4 Seleccionar ambos
- 4.5 Dar clic derecho
- 4.6 Seleccionar **Crear máscara de recorte**

Resultado:



PASO 5. Herramienta círculo y triángulo

- 5.1 Para realizar el círculo de perfil se utiliza la herramienta círculo que está en el menú de selecciones izquierdo

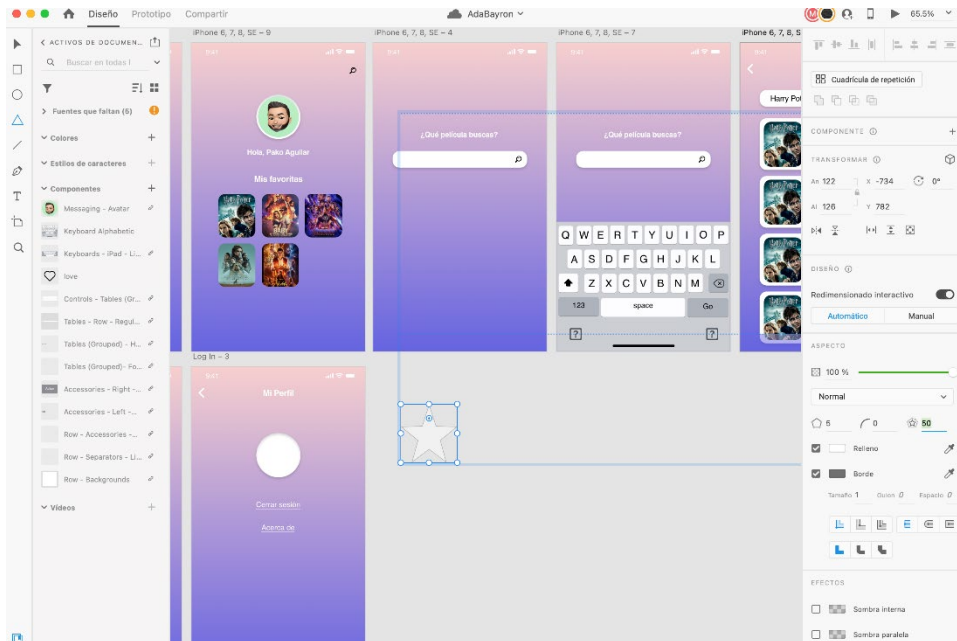


5.2 Para realizar las estrellas de valoración se utilizará la herramienta triángulo que de igual manera se encuentra en el menú de selección izquierdo.

5.2.1. Colocar un triángulo

5.2.2. Del lado derecho en el número de aristas colocar el número 5

5.2.3. Y en el selector de ángulo de estrella colocar el número 50



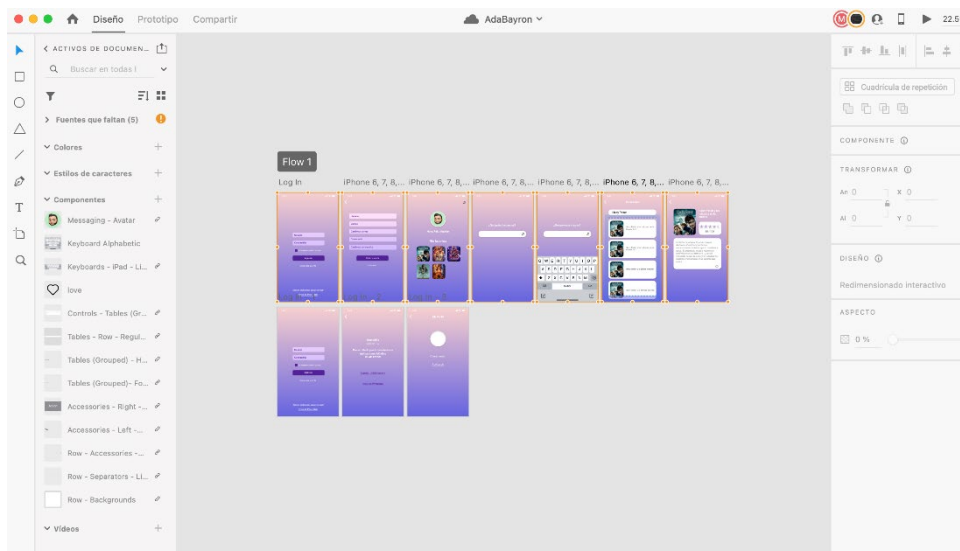
Resultado:



PASO 6. Diseño de prototipo

Se dejará a la alumna realizar las pantallas presentadas en el ejemplo por su propia cuenta, y resolver dudas específicas con ellas si se presentaran.

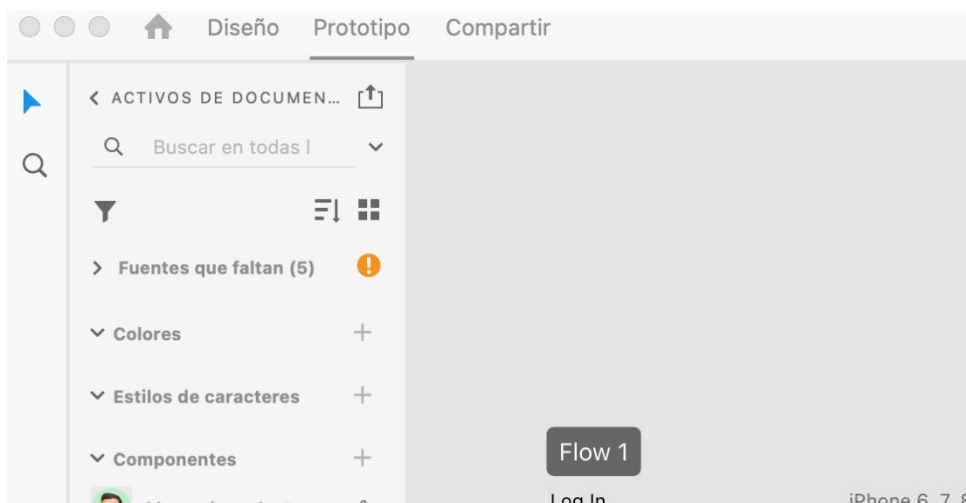
Resultado:



Actividad 1.3 Animación de prototipo

PASO 1. Abrir Prototipo

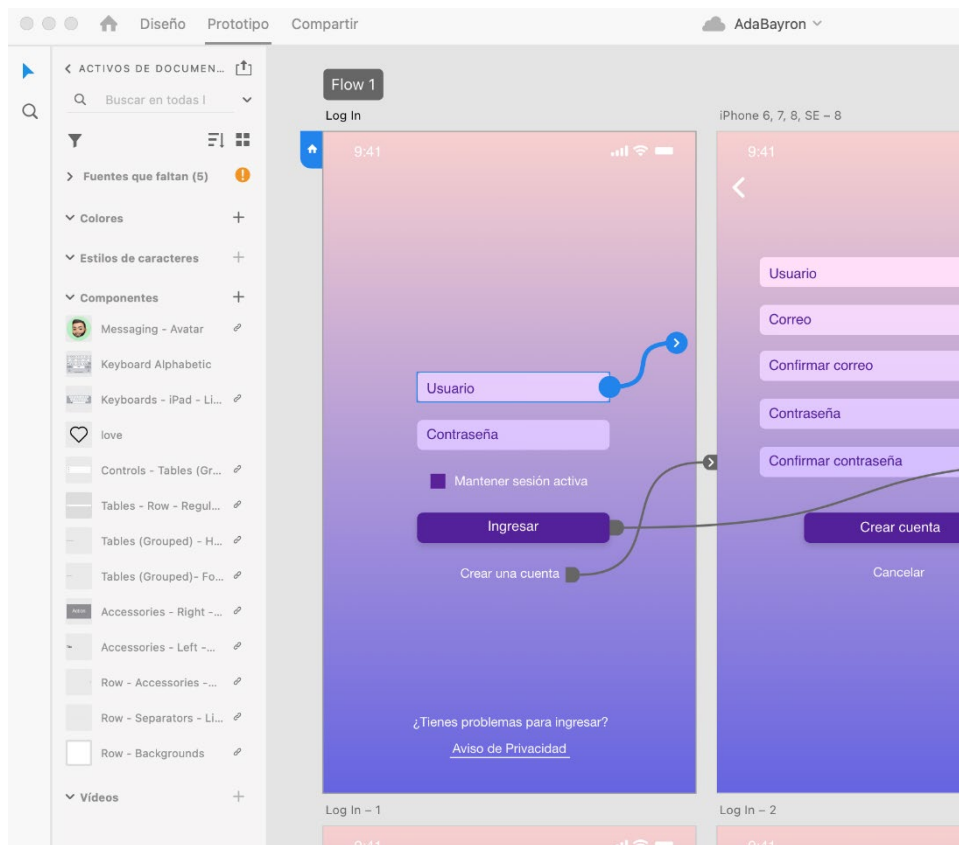
Dar clic en la pestaña prototipo que se encuentra en la parte superior del documento.



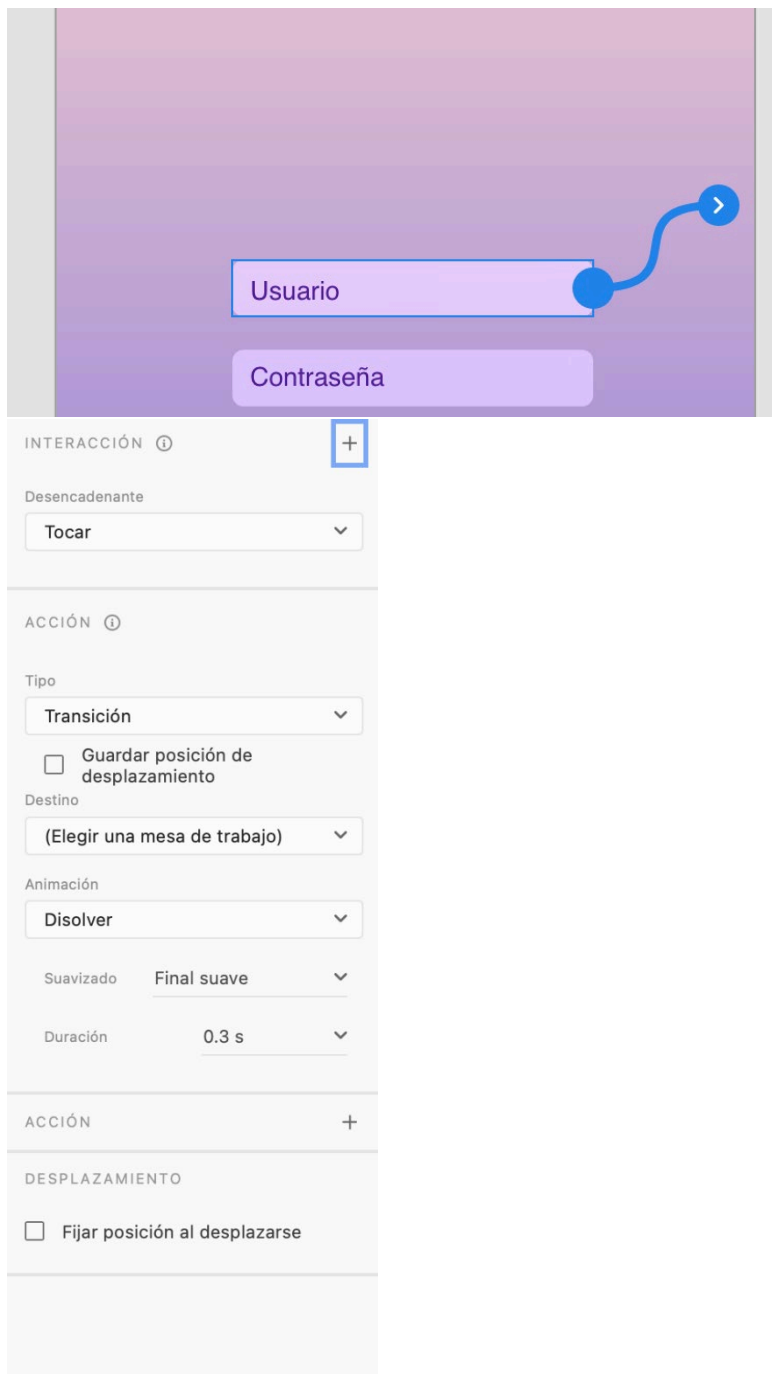
PASO 2. Inicio del prototipo

2.1 Seleccionar la mesa de trabajo que será tu inicio de la app. Del lado izquierdo aparecerá una casita, le damos clic hasta que esté en color azul.

Resultado:

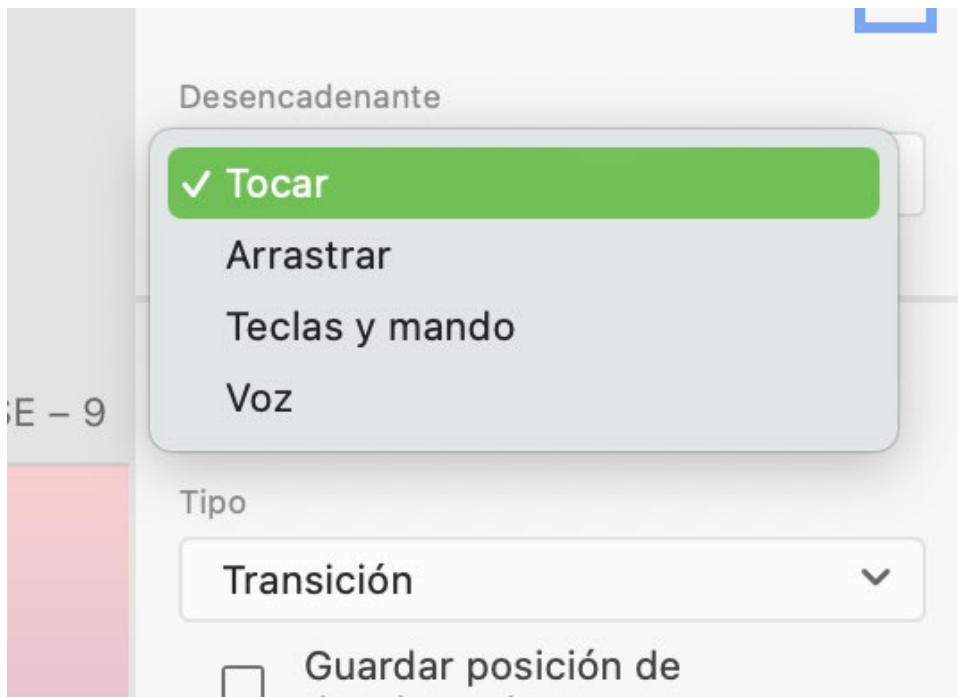


2.2 Selecciona el objeto a animar. Y en el menu izquierdo se le da clic en el + para agregar una animación



PASO 3. Interacción

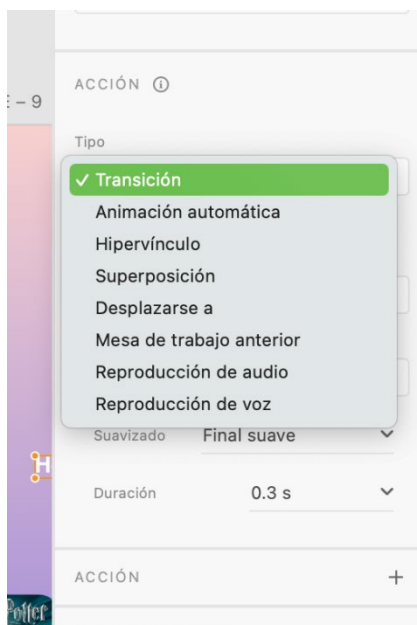
Seleccionar el desencadenante, existen cuatro tipos:



En este caso utilizaremos el tipo tocar.

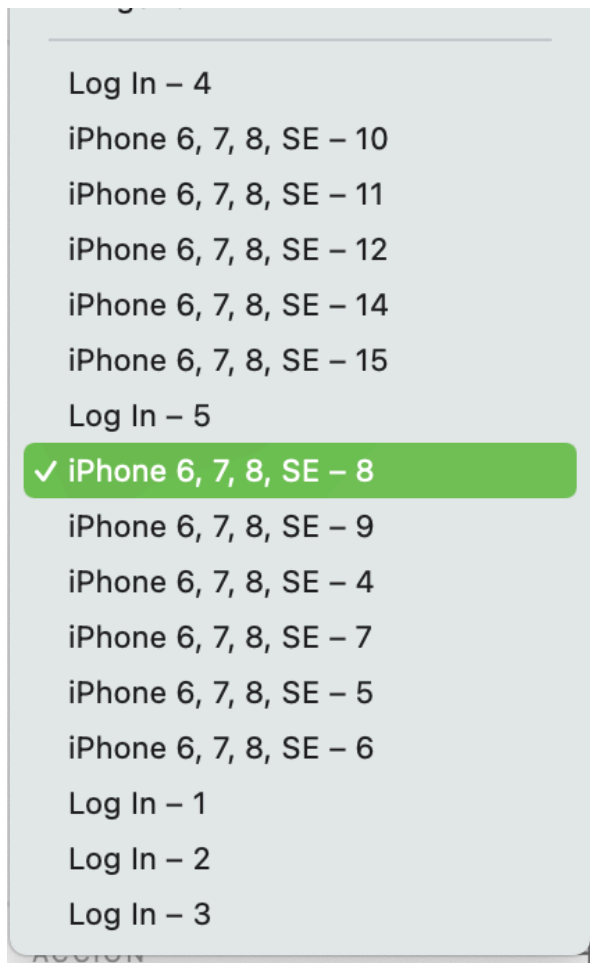
PASO 4. Acción

4.1 Seleccionar el tipo, se explicará cada uno de los tipos que existen.

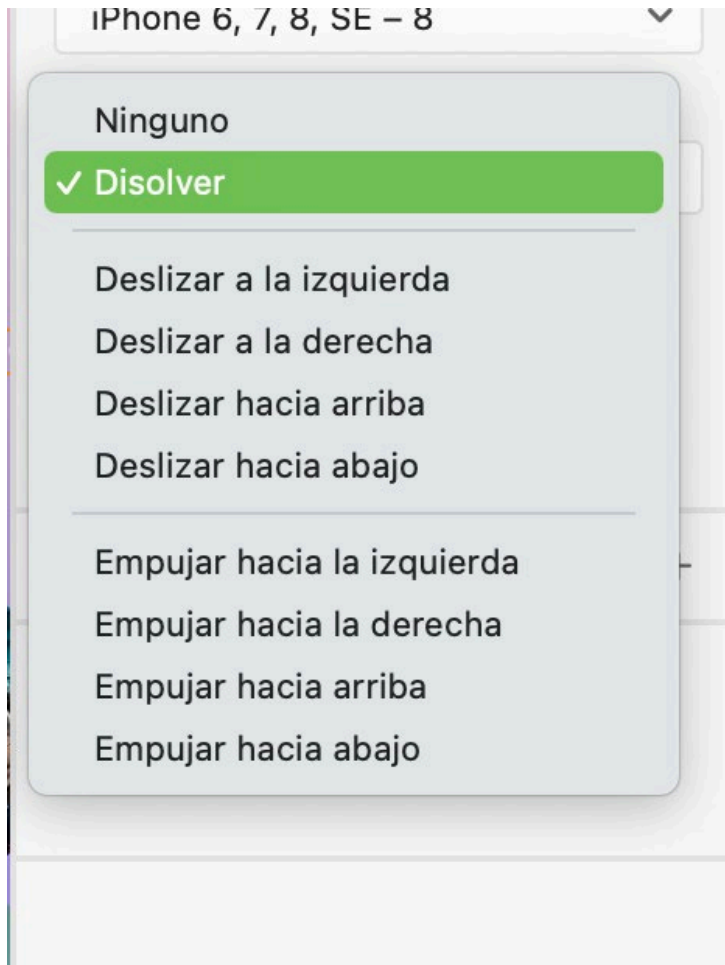


En este caso se utilizará el tipo **Transición**

4.2 Elegir el destino, a que pantalla queremos que nos lleve ese botón.



4.3 Selección de la animación, se explicarán los diferentes tipos de animación.

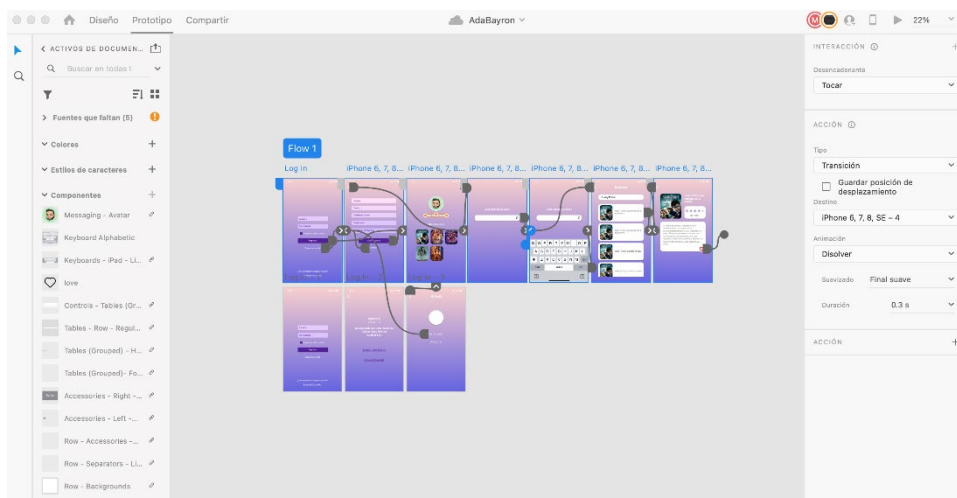


En este caso utilizaremos **Disolver** o **Deslizar a la Izquierda**

PASO 5. Animación de prototipo

Se dejará a la alumna realizar las pantallas presentadas en el ejemplo por su propia cuenta, y resolver dudas específicas con ellas si se presentaran.

Resultado:



Al final tendremos el diseño del prototipo animado.