

Índice MEMORIA

| | |
|---|----------|
| 1. Introducción..... | 2 |
| 2. Objetivos del proyecto..... | 2 |
| 3.1 User Flow..... | 2 |
| 3.2 Estructura de pantallas..... | 2 |
| 4. Proceso de diseño en Figma..... | 3 |
| 4.1 Wireframes iniciales..... | 3 |
| 4.2 Uso de Auto Layout..... | 3 |
| 4.3 Componentes..... | 4 |
| 4.4 Navegación y prototipado interactivo..... | 4 |
| 5. Diseño visual y guía de estilos..... | 4 |
| 5.1 Paleta de colores..... | 5 |
| 5.2 Tipografía y jerarquía..... | 5 |
| 5.3 Iconografía y espaciado..... | 5 |
| 6. Diseño Responsive (elección de la versión móvil)..... | 5 |
| 7. Accesibilidad..... | 6 |
| 8. Exportación a código y estructura del HTML/CSS..... | 6 |
| 9. Dificultades encontradas..... | 6 |
| 9.1 Prototipado funcional..... | 7 |
| 9.2 Legibilidad y armonía visual..... | 7 |
| 9.3 Exportación del código..... | 7 |
| 11. Imágenes del proyecto..... | 8 |

1. Introducción

Talentia es una aplicación móvil diseñada como un *marketplace de talentos*, donde los usuarios pueden encontrar profesionales freelance de distintas especialidades (fotografía, bases de datos o programación) y contratar sus servicios desde el móvil.

El objetivo del proyecto ha sido **diseñar una experiencia funcional, visualmente agradable y accesible**, usando Figma para todo el proceso: wireframes, prototipado dinámico, guía de estilos y exportación del diseño a código mediante plugin HTML/CSS.

2. Objetivos del proyecto

Los objetivos principales han sido:

- Crear una plataforma intuitiva que permite **registrarse, iniciar sesión y acceder al menú principal**.
- Desarrollar una **interfaz móvil limpia y armoniosa**, con un estilo coherente entre pantallas.
- Establecer un **flujo completo de usuario**: buscar un talento, elegir categoría, llenar formulario de contratación, valorar el servicio y volver al menú principal.
- Aplicar conceptos de **UX/UI, accesibilidad, tipografía, colores y Layout**.
- Generar un prototipo navegable que represente el funcionamiento real de la aplicación.
- Exportar el diseño a **HTML/CSS** usando el plugin correspondiente.

3. Arquitectura general y flujo de usuario

3.1 User Flow

El flujo principal definido fue:

Inicio → Registro/Login → Menú principal → Búsqueda de talento → Selección de categoría → Formulario de contratación → Rating → Éxito → Menú principal

Este flujo se diseñó para que fuera **simple, directo y repetible**, permitiendo al usuario volver a contratar servicios fácilmente.

3.2 Estructura de pantallas

La aplicación está compuesta por **11 pantallas**, todas diseñadas para versión móvil:

1. Pantalla de inicio
2. Pantalla de registro
3. Pantalla de login
4. Menú principal
5. Pantalla de búsqueda
6. Selección de categoría (“Photo Studio”, “BBDD” o “Programmer”)
7. Formulario de contratación
8. Confirmación de envío
9. Pantalla de rating (feedback)
10. Pantalla de éxito
11. Retorno al menú principal

Cada pantalla está conectada mediante prototipado interactivo para simular el uso real.

4. Proceso de diseño en Figma

4.1 Wireframes iniciales

Antes del diseño final, se elaboraron wireframes rápidos para:

- Definir el espacio para botones y formularios
- Organizar la información de forma clara
- Evitar pantallas sobrecargadas

4.2 Uso de Auto Layout

Auto Layout se utilizó para:

- Mantener consistencia entre botones, tarjetas y formularios
- Ajustar elementos automáticamente al escalar contenedores
- Garantizar alineaciones limpias y márgenes homogéneos

Esto permitió una construcción ordenada y escalable.

4.3 Componentes

Se crearon componentes reutilizables como:

- Botones primarios y secundarios
- Campos de formulario
- Tarjetas de categorías
- Barra de navegación inferior

Esto aceleró el diseño y facilitó mantener coherencia entre pantallas.

4.4 Navegación y prototipado interactivo

Todas las pantallas fueron conectadas mediante:

- **Prototipado conectivo (Figma)** para navegación
- Simulación completa del proceso de contratación

Esto permitió presentar una experiencia fluida y cercana a una app real.

5. Diseño visual y guía de estilos

5.1 Paleta de colores

Se seleccionó una combinación de tonos suaves y equilibrados para evitar fatiga visual. Los colores ofrecen **armonía y buena legibilidad**, buscando siempre el equilibrio entre estética y usabilidad.

5.2 Tipografía y jerarquía

Se aplicó una tipografía moderna y fácil de leer.

El diseño incluye:

- Títulos Principales
- Subtítulos medianos
- Textos de párrafo espaciados y bien indentados
- Botones con tipografía legible incluso en pantallas pequeñas

5.3 Iconografía y espacio

Los iconos utilizados provienen de librerías de Figma para garantizar la consistencia.

El espacio entre elementos se mantuvo constante para lograr equilibrio visual.

6. Diseño Responsive (elección de la versión móvil)

El profesor permitió elegir entre versiones desktop, tablet o móvil.

En este caso, se optó únicamente por la **versión móvil**, porque:

- Es la interfaz más natural para aplicaciones freelance rápidas.
- Permite trabajar mejor el flujo vertical.
- Simplifica el prototipado y navegación con scroll.
- Se adapta al formato de app real.

Todas las pantallas están diseñadas para **375px de ancho** (mobile frame de Figma).

7. Accesibilidad

Se aplicó:

- Contraste adecuado entre texto y fondo (comprobado con *WebAIM Contrast Checker*).
- Textos con tamaño mínimo legible.
- Botones grandes y con margen de seguridad.
- Formularios con validación visual.

El objetivo fue asegurar que la aplicación pueda usarse sin problemas por cualquier usuario.

8. Exportación a código y estructura del HTML/CSS

El código se obtuvo usando el plugin: "**Convert Figma Design to HTML/CSS**"

Este plugin permitió:

- Exportar la estructura HTML
- Generar estilos CSS consistentes
- Revisar el layout en formato web

9. Dificultades

9.1 Prototipado funcional

El mayor reto fue conectar correctamente las 11 pantallas para que:

- No existieran enlaces rotos
- El flujo circular de “volver al menú” funcionara bien
- Las transiciones fueran naturales

9.2 Legibilidad y armonía visual

Crear una paleta armoniosa y mantener legibilidad en el móvil fue un desafío.
Se realizaron varios ajustes en:

- Colores
- Tipografías
- Tamaños de iconos
- Espaciado interno

9.3 Exportación del código

El plugin exportó el código, pero surgieron dificultades como:

- Ajustes de contenedores
- Clases generadas automáticamente
- Mantenimiento del diseño original

Aun así, se consiguió un HTML/CSS funcional que representa la estructura general del diseño dentro de todo lo posible

10. Conclusión

Talentia ha sido un proyecto que combina diseño visual, UX, prototipado y exportación web. A pesar de los desafíos, el resultado es una aplicación clara, coherente, intuitiva y visualmente equilibrada.

La versión móvil funciona correctamente y el prototipo permite navegar por todo el proceso, desde el inicio hasta la contratación y valoración del talento.

Enlace Figma:

<https://www.figma.com/proto/r4Zfg2R1pZ4Oa9kPs8auTC/BusquedaTalentos?node-id=6-9737&starting-point-node-id=6%3A9737&t=Dbm6kp2CsCylz22-1>

11. Imágenes Talentia

