

Sesión # 3 Componente Práctico

Diseño de interfaces en Flutter: Widgets sin estado

Metodología de trabajo para esta sesión:

1. Leer enunciado del componente para tripulantes
2. Repasar nuevamente concepto de prototipo de alta fidelidad y socializar ejemplo de solución.
3. Desarrollar el ejercicio de crear un prototipo en alta para que los tripulantes se familiaricen con las herramientas ([Figma](#)) y explicar brevemente el uso de la herramienta.
4. Para la solución del componente se debe seguir la estructura (de campos y ventanas) definidas en la solución ejemplo debido a que en las siguientes sesiones se va a trabajar sobre un proyecto template que ya las contiene.

Enlaces de apoyo:

[Qué es Figma](#)

[Creación proyecto Figma](#)

[Creación de prototipos](#)

En caso de inconvenientes/dudas en este **componente práctico** u otro pueden comunicarse al correo: kristellu@uninorte.edu.co