

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR - EDUCACIÓN A DISTANCIA  
FACULTAD DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA  
ESCUELA DE INGENIERIA DE SISTEMAS INFORMATICOS  
PROGRAMACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES  
PDM-115**



### **Guía de Laboratorio 3 Prototipos**

## **Introducción**

---

En esta guía aprenderemos a crear prototipos utilizando siempre la herramienta Figma y los diseños que realizamos en la guía 2.

Los prototipos son muy importantes ya que permiten ver cómo será la interacción de la aplicación y son extremadamente útiles para probar la usabilidad de un proyecto. Tiene diferentes ventajas:

- Podemos tener una vista previa de interacciones y flujos de usuarios
- Es posible compartir e iterar ideas
- Es más fácil la obtención de comentarios de los colaboradores
- Es posible probar las interacciones con usuarios
- Es una manera sencilla de presentar los diseños a todas las partes interesadas

Por lo cual podemos decir que crear prototipos es perfecto para hacer una idea del resultado final con poco esfuerzo y para comprobar qué funciona y qué no en el conjunto de la aplicación.

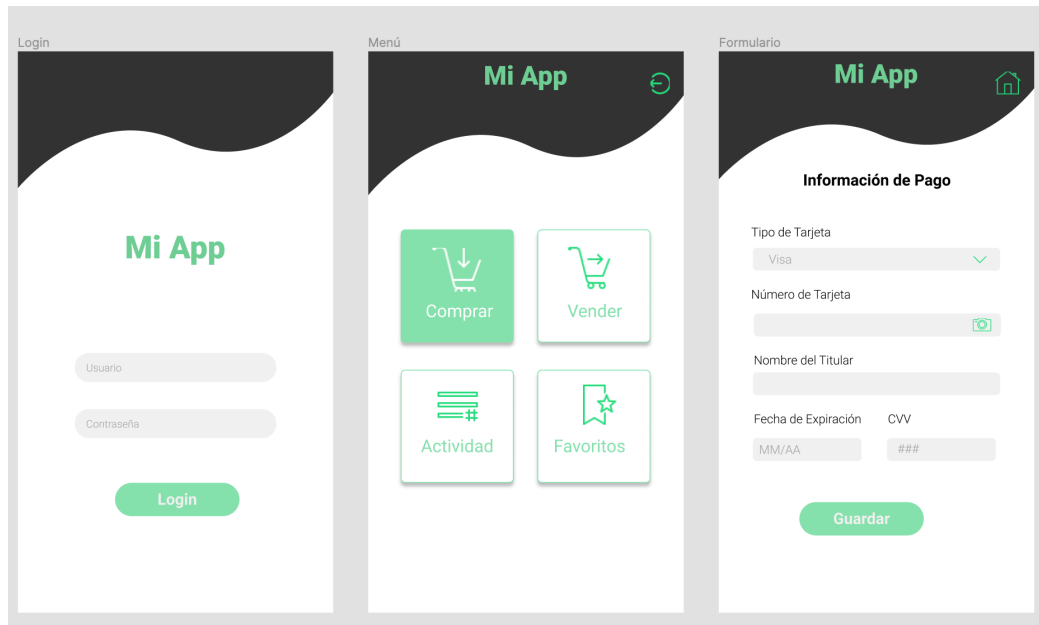
## **Objetivos**

---

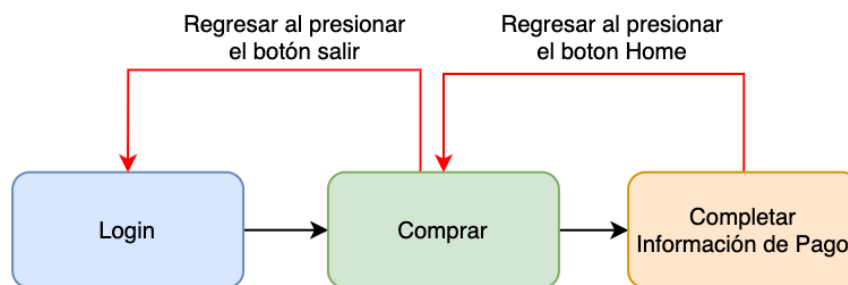
- Mostrar la importancia de la creación de prototipos y la usabilidad que tiene en la creación de aplicaciones móviles.
- Crear un prototipo utilizando las herramientas que brinda Figma.

## Creación de Prototipo

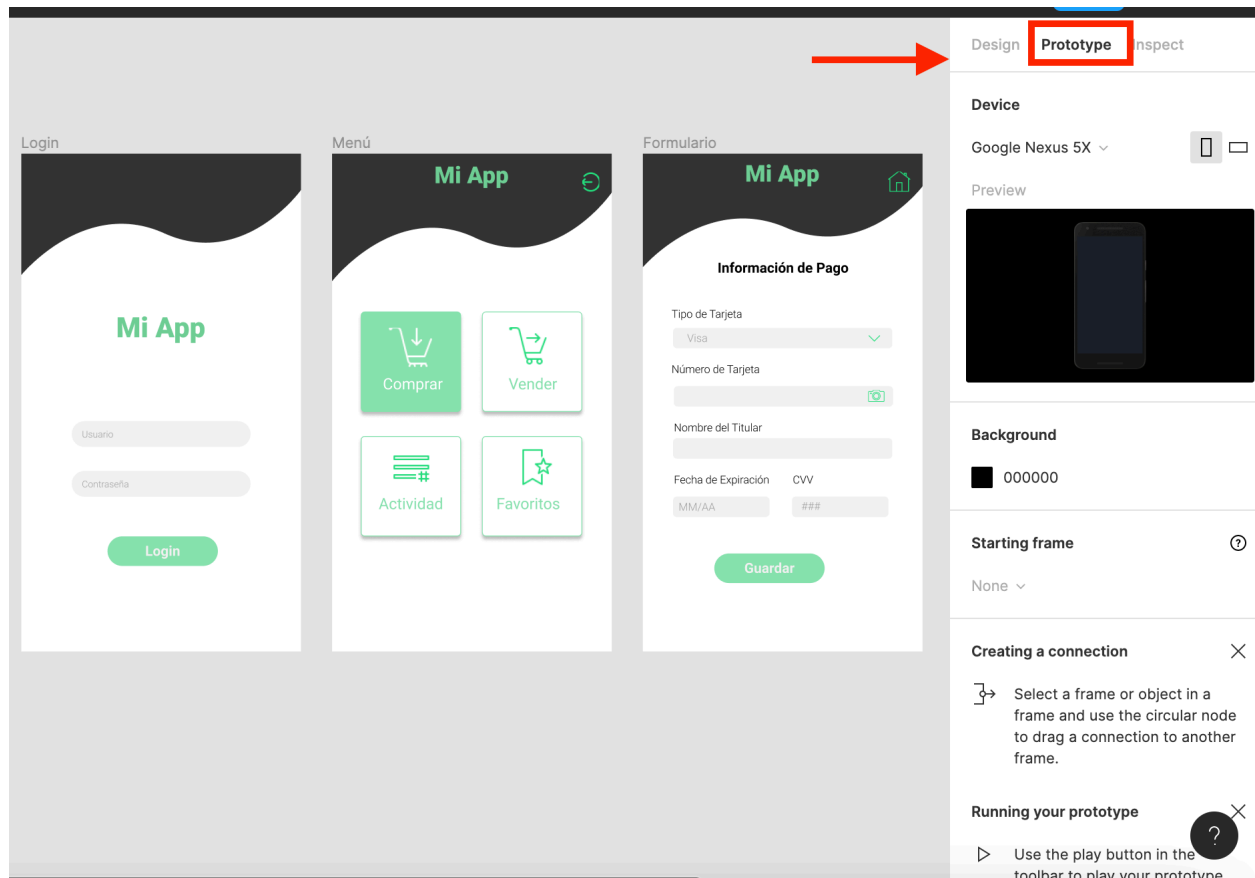
Para la creación de este prototipo utilizaremos el diseño que realizamos en el laboratorio 2:



Nuestro prototipo debe tener la siguiente navegación:



Para crear nuestro prototipo utilizaremos otra de las herramientas de Figma, en la parte derecha observarán una pestaña llamada **“Prototype”**.

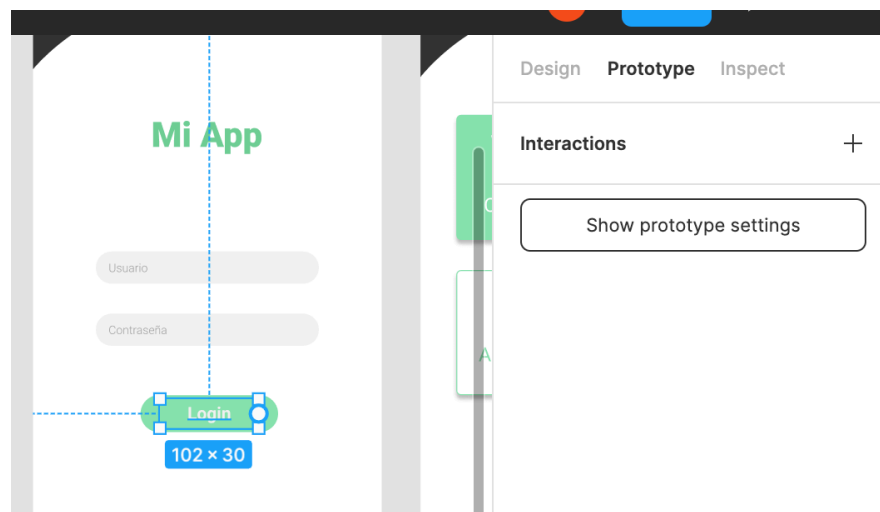


Figma Ofrece diferentes opciones que podemos utilizar para hacer un prototipo:

1. Permite elegir el dispositivo y modelo
2. Da una vista para el “preview”
3. Opción para cambiar el fondo del prototipo
4. Opción para seleccionar el frame que iniciará.

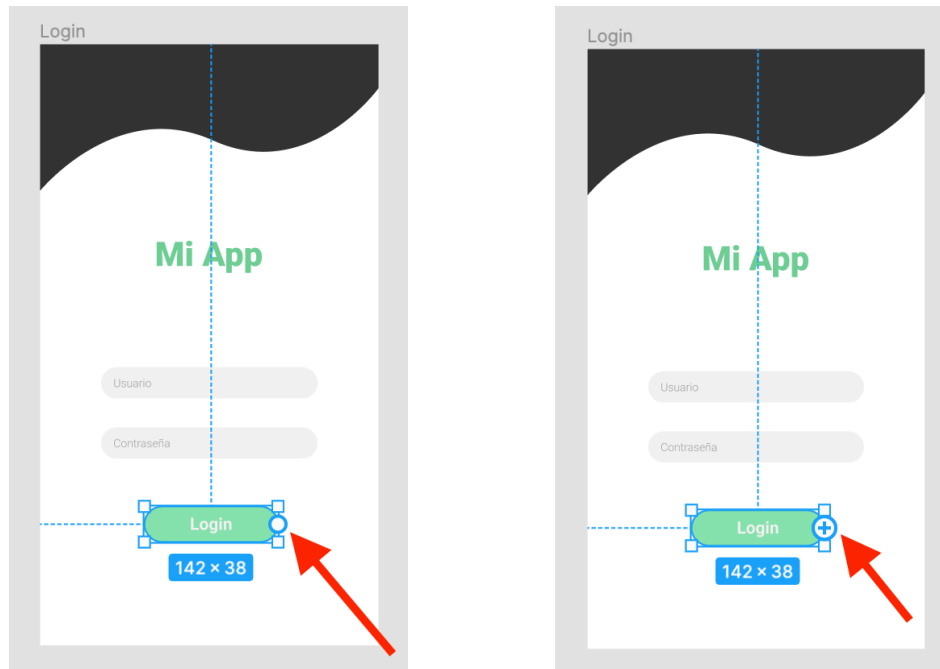


Además tiene opciones para crear interacciones, es decir nos permite simular acciones que realizará el usuario, por ejemplo tocar, liberación táctil entre otros:



Ahora que hemos conocido un poco sobre la función de Prototype en Figma, procederemos a realizar las conexiones:

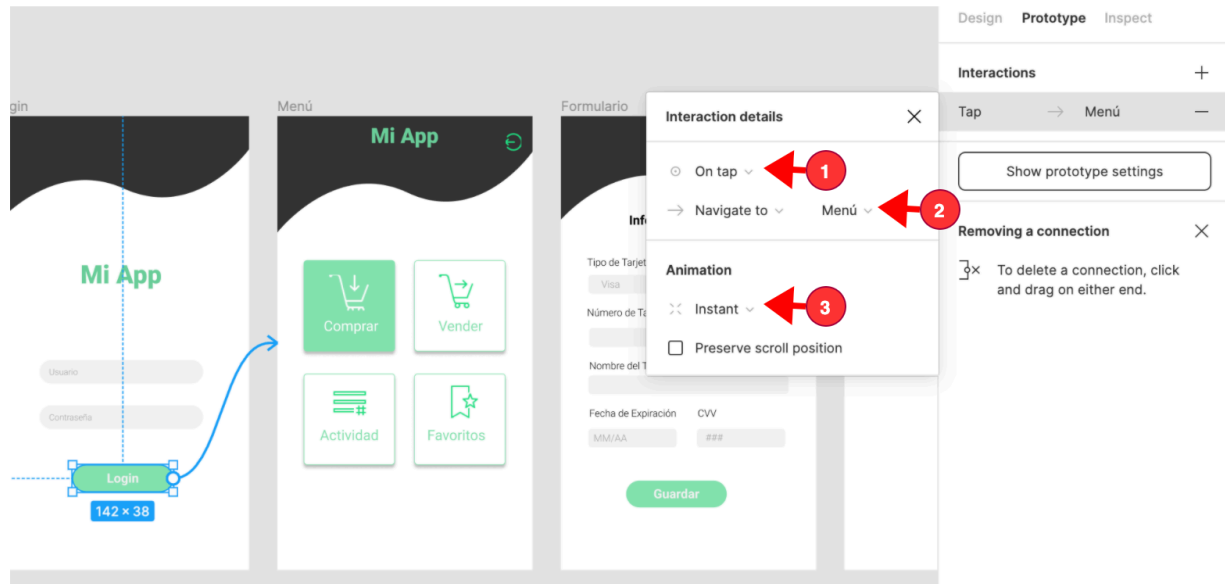
1. Seleccionar el botón de Login y observarán un círculo en la parte derecha y al hacer clic en ese círculo se verá una cruz en el:



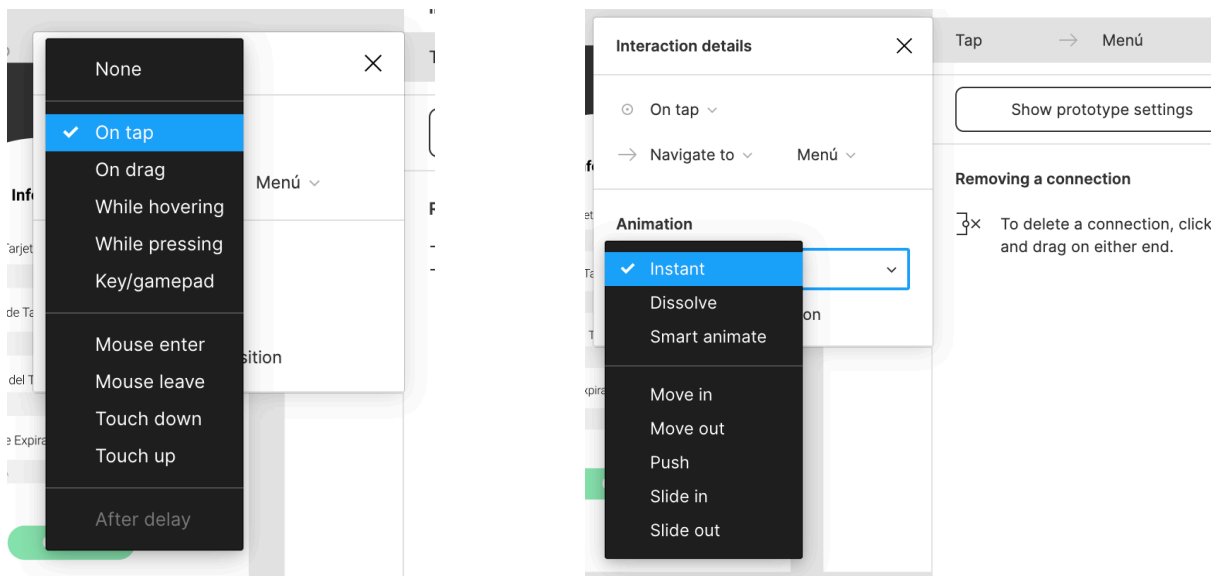
2. Al dar clic en ese círculo aparecerá una flecha la cual debe dirigir a la pantalla donde desea realizar la conexión:



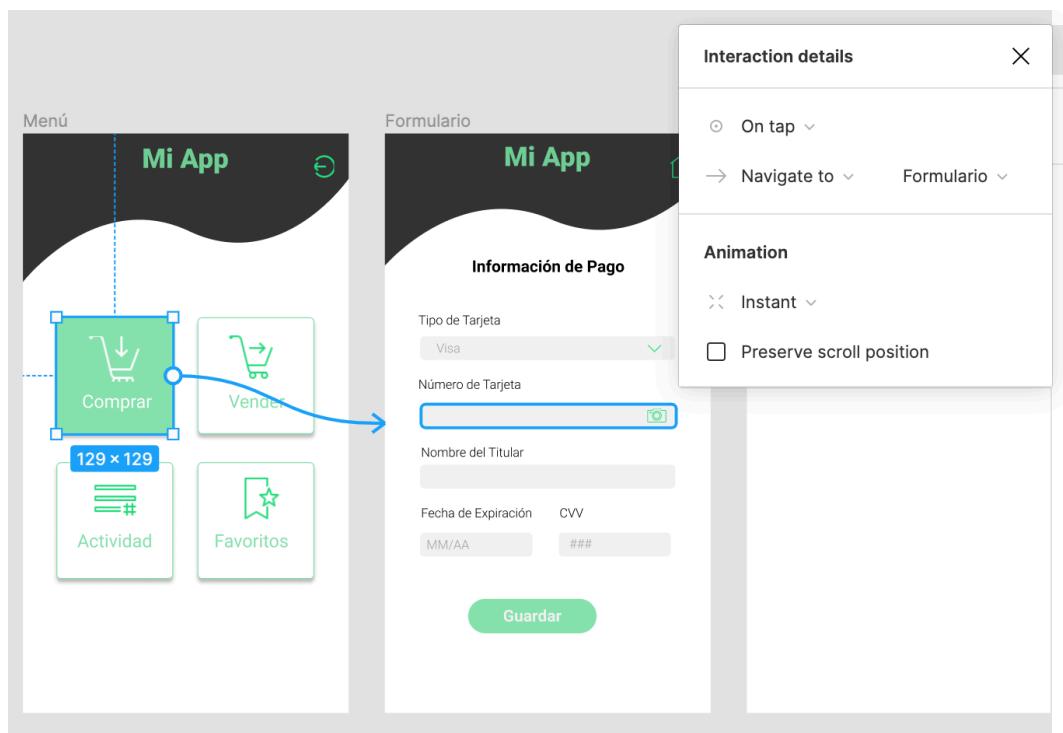
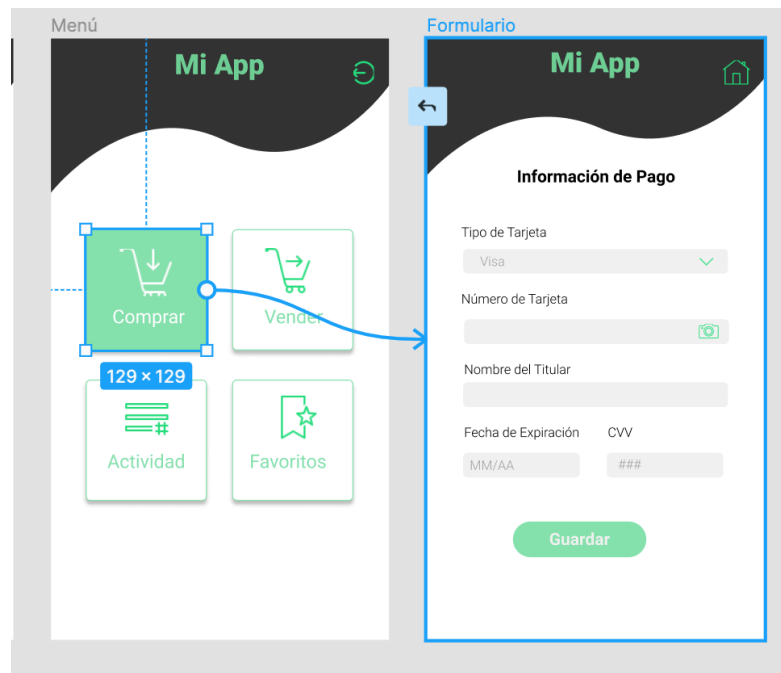
3. Al soltar la flecha aparecerán las opciones para agregar la interacción y animación deseada, en este caso dejaremos las opciones:
  1. On Tap en Interacción
  2. Vemos que la Navegación está dirigida al Menú
  3. Animación Instantánea



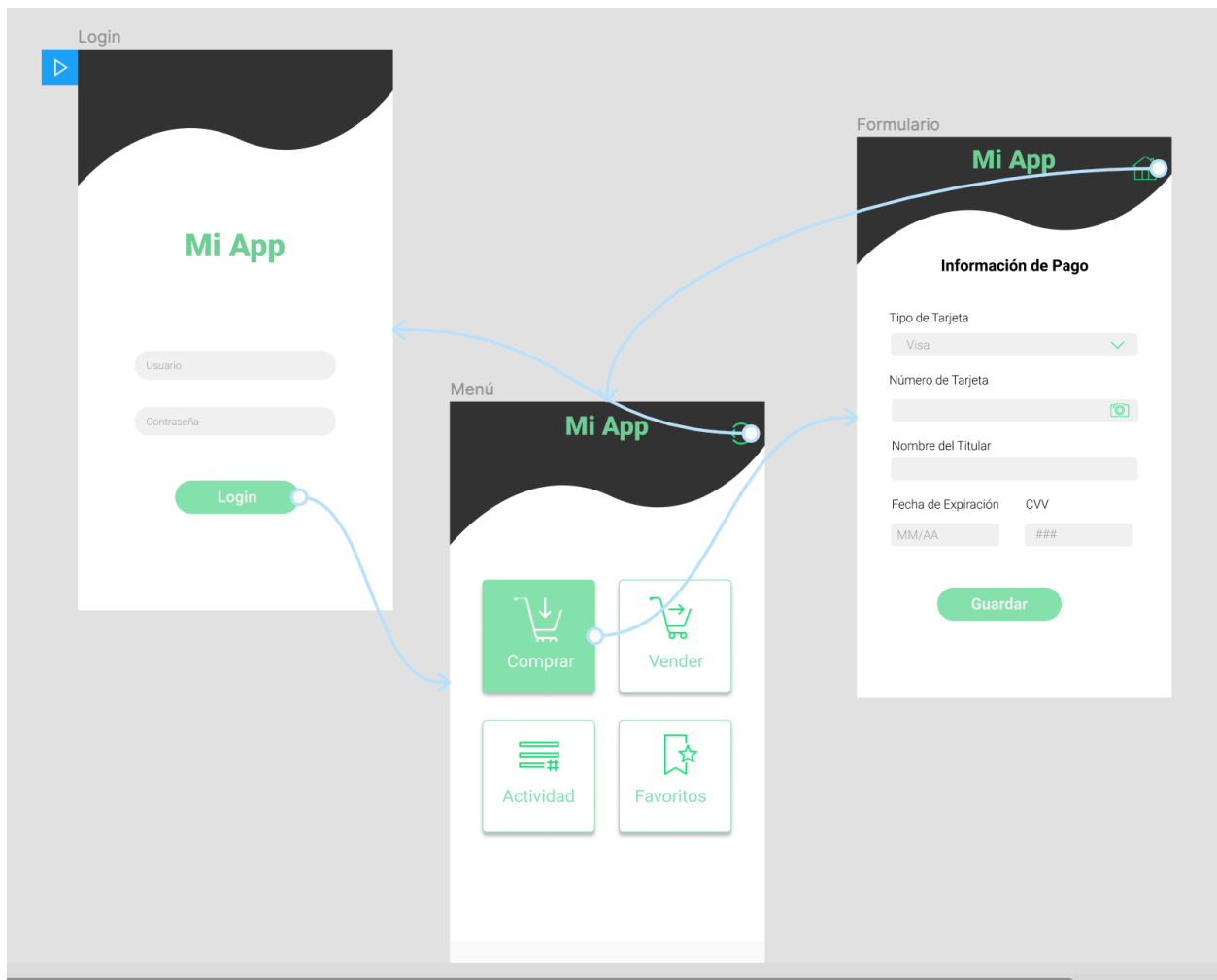
Existen diferentes opciones en interacción y animación pero dependerá de lo que deseado mostrar en el prototipo:



4. Realizaremos el mismo procedimiento para la conexión entre Menú y Formulario:

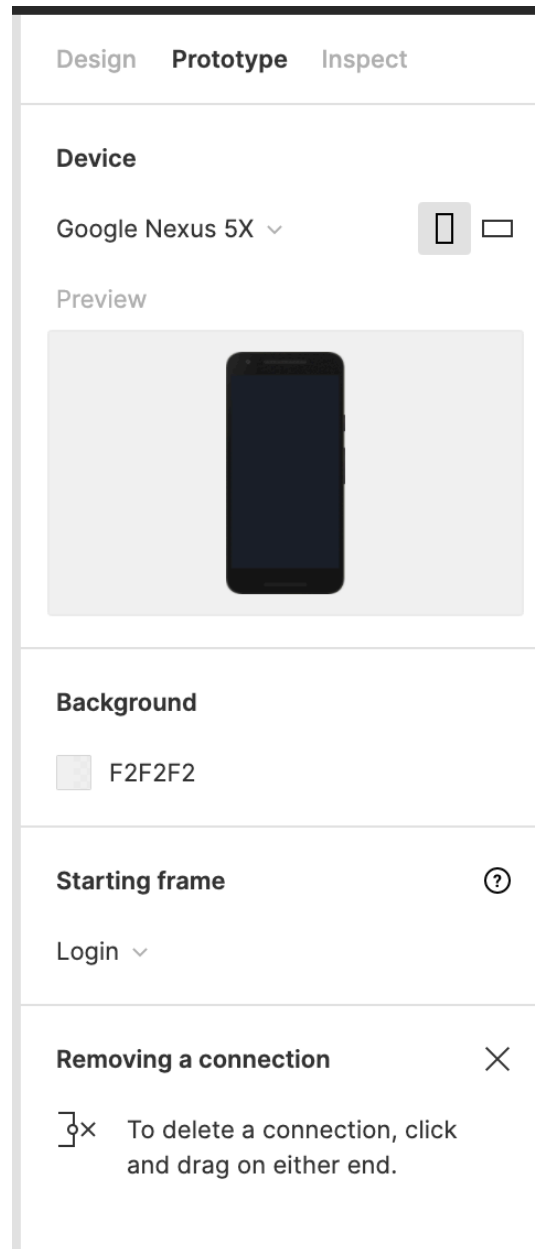


5. Proceda con las demás conexiones, del botón home al menú y el botón salir al login, hasta lograr todas las conexiones:





6. Ahora procederemos a probar nuestro prototipo, se ha elegido las siguientes opciones:
- Google Nexus 5X
  - Fondo gris claro
  - Frame de inicio login



7. Dar clic en la opción para presentar, y aparecerá una nueva pestaña en el navegador, pruebe dando clic en las opciones que realizó una conexión.

