

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

- **COMPUTO MOVIL**

- **PARCIAL 3.** *Detalle de flujo de pantallas app*

- **EQUIPO 05:**

1. Cruz Leandro Daniel
2. Guevara Nava Sergio
3. González Sánchez Rodrigo
4. Mendoza Peredo Jessica Estefania

- **SEMESTRE: 2022-1**



INTRODUCCIÓN

CARDI es una aplicación a modo de monedero electrónico que por medio de código QR, código telefónico se podrá hacer el pago de varios servicios

Los servicios se podrán pagar con el saldo disponible que se tenga en la cuenta, así como también por vinculación directa de tarjeta.

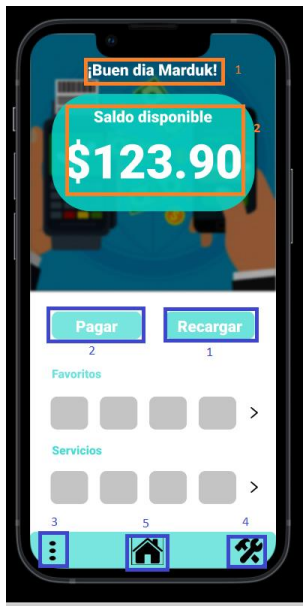
Dicho saldo se puede recargar o ir acumulando de una forma sencilla ya sea por medio de una vinculación de tarjeta o por recargas en algún tipo de cajero.

A lo largo del documento se va a desarrollar ciertas funcionalidades de **CARDI** como, por ejemplo, alta de crédito es decir cómo se da el alta el dinero digital por medio de efectivo, tarjeta de crédito, tarjeta de débito y de la misma manera como se da de baja dicho monto total o parcial.

DESARROLLO




FLUJO PARA ALTA DE TARJETA DE DÉBITO/CRÉDITO

1. Pantalla principal



Precondiciones: Para llegar a esta pantalla es necesario haberse autenticado con un usuario y contraseña válidos.

Botones:

1. Recargar: Al pulsar sobre este botón cambiamos de pantalla para continuar con algún método de recarga de crédito.
2. Pagar: Al pulsar sobre este botón se cambia de pantalla y accedemos a algún método de pago.
3. Menú : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de menú, donde podemos ver los movimientos del perfil, las tarjetas registradas, la opción ayuda y la información de legal y términos y condiciones.
4. Ajustes : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de ajustes, donde se puede ver el perfil del usuario, la opción de ayuda y cierre de sesión.
5. Home : Al pulsar sobre este botón redirecciona a la pantalla

principal.

Otros elementos en pantalla:

1. Saludo: Elemento decorativo que usa el nombre de usuario.
2. Saldo disponible: Muestra la cantidad de crédito dentro de la aplicación.

2. Pantalla con opciones de recarga

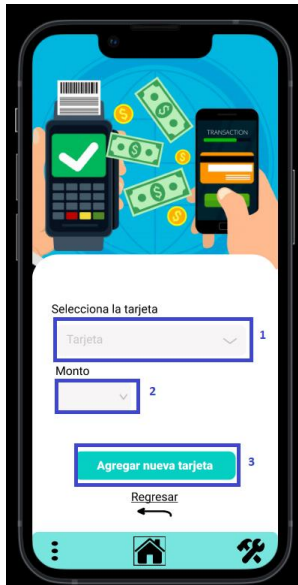


Precondiciones: Para llegar a esta pantalla, se debe pulsar en el botón “Recargar” de la pantalla principal.

Botones:

1. Efectivo: Al pulsar sobre este botón, se muestra la pantalla de lectura de código de QR.
 2. Tarjeta débito/crédito: Al pulsar sobre este botón muestra la pantalla para hacer recargas con tarjeta.
 3. Vales de despensa:
 4. Regresar: Al pulsar sobre este botón regresa a la pantalla anterior, en este caso la pantalla principal.
- Los botones de menú, home y ajustes ya fueron descritos en la pantalla principal y tienen la misma funcionalidad.

3. Pantalla para recarga con tarjeta débito/crédito



Precondiciones: Para llegar a esta pantalla previamente se debe haber estado en la pantalla con opciones de recarga y haber pulsado sobre el botón Tarjeta débito/crédito.

Botones:

1. Seleccionar tarjeta: Al pulsar sobre la flecha se muestra el combo y mostrará una lista de las tarjetas que tengamos registradas en la aplicación, mismas que previamente se registraron.
2. Monto: Al pulsar sobre la flecha se muestra el combo y desplegará una lista de los posibles montos para recarga de la aplicación, tiene opciones predeterminadas y también la opción de escribir el monto deseado.
3. Agregar nueva tarjeta: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla para registrar una nueva tarjeta (Punto 4.)

Los botones de menú, home y ajustes ya fueron descritos en la pantalla principal y tienen la misma funcionalidad, el botón regresar tiene la función descrita en la pantalla con opciones de recarga.

4. Pantalla para registro de tarjetas

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla previamente se debe haber estado en la pantalla para recarga con tarjeta débito/crédito y haber pulsado el botón Agregar nueva tarjeta.

Botones/cajas de texto (text box)

1. Nombre del titular: Al pulsar sobre la caja de texto(1) , se mostrará el teclado y de acuerdo a las reglas de negocio se debe escribir el nombre completo del titular de la tarjeta.
2. Número de tarjeta: Al hacer click sobre la caja de texto nombre del titular se abrirá el teclado y según las reglas de negocio se debe escribir el número completo de la tarjeta a registrar.

2.1. Lo que escribimos en el campo de Número de tarjeta estará oculto de forma predeterminada, para cambiar esto debemos hacer click sobre el icono a la derecha dentro de la caja de texto.

3. Código CVV: Al hacer click sobre la caja de texto código de cvv se abrirá el teclado y según las reglas de negocio se debe escribir el número de cvv de la tarjeta a registrar.

3.1 El número de CVV estará oculto de forma predeterminada, para cambiar esto debemos hacer click sobre el icono a la derecha dentro de la caja de texto.

4. Fecha de vencimiento: Al hacer click sobre la caja de texto fecha de vencimiento se abrirá el teclado y según las reglas de negocio se debe escribir la fecha de vencimiento como viene en la tarjeta a registrar.

5. Permitir vinculación directa: Una vez que se ingresan los datos, se da la opción de activar para que el pago sea siempre jalado de dicha tarjeta.

6. Continuar: Cuando pulsamos sobre este botón, se hará la comprobación de los datos de la tarjeta y los datos ingresados, en

caso de estar correcto, se guardarán los datos de la tarjeta y cambiaremos a la pantalla de operación realizada con éxito, en caso de error, nos mandará a la pantalla los datos no coinciden.

5. Pantalla de operación realizada con éxito

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla previamente se debe haber estado en la pantalla para registro de tarjetas y haber completado y validado el registro con éxito.

Botones:

1. Inicio: Al pulsar este botón redireccionará a la pantalla principal.

Fin del flujo para alta de tarjeta de débito/crédito

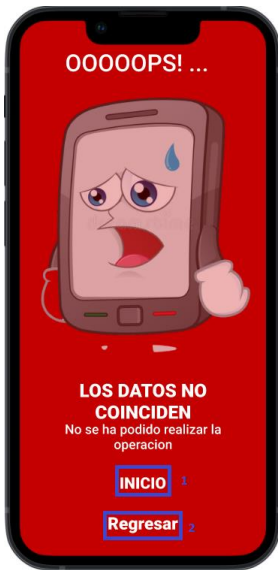
Esta pantalla resulta más informativa y es la pantalla final del flujo principal para la alta de tarjeta de débito/crédito.



FLUJO DE EXCEPCIÓN PARA ALTA DE TARJETA DE DÉBITO/CRÉDITO

Este flujo describe la misma secuencia de pantallas y acciones que el flujo normal para el alta de tarjeta, al menos de la pantalla principal a la pantalla para registro de tarjetas, donde, si se presenta un error cambiaremos a la pantalla los datos no coinciden.

5. Pantalla los datos no coinciden



Precondiciones: Para llegar a esta pantalla previamente se debe haber estado en la pantalla para registro de tarjetas, haber ingresado los datos incorrectos y haber pulsado el botón continuar.

Botones:

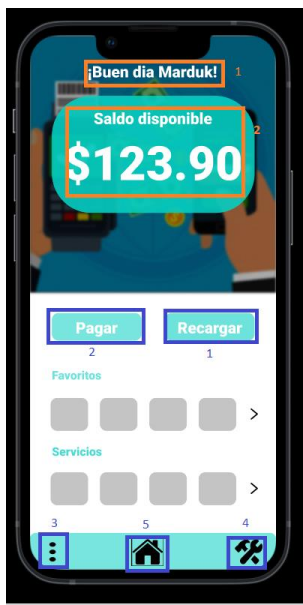
1. Inicio: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla principal.
2. Regresar: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla anterior

Fin del flujo de excepción para alta de tarjeta de débito/crédito

A partir de este punto tenemos 3 opciones, la primera sería pulsar inicio, con lo que regresaríamos a la pantalla principal y terminamos el flujo de excepción, pulsar regresar e ingresar los datos correctos, con lo que cambiaríamos y concluiríamos el flujo normal o pulsar regresar y volver a ingresar mal los datos, con lo que entraríamos en un loop.

FLUJO ALTERNO PARA ALTA DE TARJETA DE DÉBITO/CRÉDITO



1. Pantalla principal



Precondiciones: Para llegar a esta pantalla es necesario haberse autenticado con un usuario y contraseña válidos.

Se muestran opciones de favoritos o servicios, es decir los que se usen con más frecuencia estarán predeterminados.

Botones:

1. Recargar: Al pulsar sobre este botón cambiamos de pantalla para continuar con algún método de recarga de crédito.
2. Pagar: Al pulsar sobre este botón se cambia de pantalla y accedemos a algún método de pago.
3. Menú : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de menú, donde podemos ver los movimientos del perfil, las tarjetas registradas, la opción ayuda y la información de legal y términos y condiciones.
4. Ajustes : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de ajustes, donde se puede ver el perfil del usuario, la opción de ayuda y cierre de sesión.

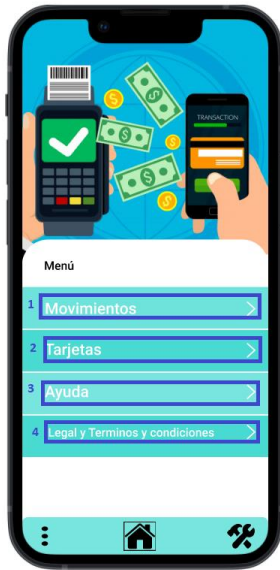
5. Home 🏠: Al pulsar sobre este botón redirecciona a la pantalla principal.

Otros elementos en pantalla:

1. Saludo: Elemento decorativo que usa el nombre de usuario.
2. Saldo disponible: Muestra la cantidad de crédito dentro de la aplicación.

2. Pantalla menú

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla, se debe pulsar en el botón “Recargar” de la pantalla principal.



Botones:

1. Movimientos: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla de movimientos.
2. Tarjetas: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla de tarjetas vinculadas.
3. Ayuda: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla de ayuda.
4. Legal y Términos y Condiciones: Al pulsar sobre este botón se desplegará la pantalla de la documentación legal de la aplicación.

3. Pantalla tarjetas vinculadas

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla, se debe pulsar en el botón “Tarjetas” de la pantalla menú.



Botones:

1. Seleccionar tarjeta: Al pulsar sobre este botón se desplegará una lista de las tarjetas registradas previamente en la aplicación.
2. Agregar nueva tarjeta: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla para registrar una nueva tarjeta.
3. Regresar: Al pulsar sobre este botón regresa a la pantalla anterior.

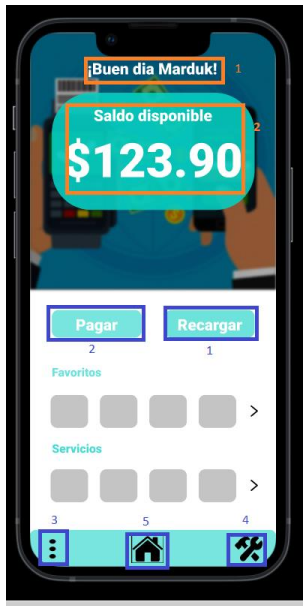
Seguimiento del flujo alterno

A partir de este punto al pulsar el botón Agregar nueva tarjeta seguiríamos los pasos del flujo normal, a partir del paso 4. pantalla para registro de tarjetas, esto incluye también la

posibilidad de caer sobre el flujo de excepción al introducir datos erróneos.

FLUJO PARA DAR DE BAJA UNA TARJETA




1. Pantalla principal



principal.

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla es necesario haberse autenticado con un usuario y contraseña válidos.

Botones:

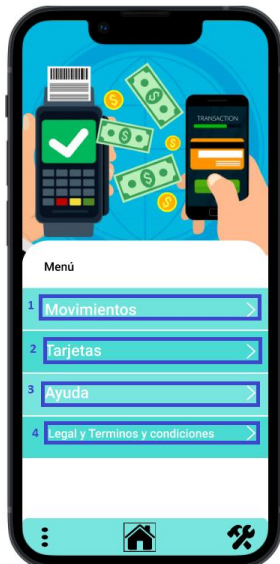
1. Recargar: Al pulsar sobre este botón cambiamos de pantalla para continuar con algún método de recarga de crédito.
2. Pagar: Al pulsar sobre este botón se cambia de pantalla y accedemos a algún método de pago.
3. Menú : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de menú, donde podemos ver los movimientos del perfil, las tarjetas registradas, la opción ayuda y la información de legal y términos y condiciones.
4. Ajustes : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de ajustes, donde se puede ver el perfil del usuario, la opción de ayuda y cierre de sesión.
5. Home : Al pulsar sobre este botón redirecciona a la pantalla

Otros elementos en pantalla:

1. Saludo: Elemento decorativo que usa el nombre de usuario.
2. Saldo disponible: Muestra la cantidad de crédito dentro de la aplicación.

2. Pantalla menú

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla, se debe pulsar en el botón “Recargar” de la pantalla principal.



Botones:

1. Movimientos: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla de movimientos.
2. Tarjetas: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla de tarjetas vinculadas.
3. Ayuda: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla de ayuda.
4. Legal y Términos y Condiciones: Al pulsar sobre este botón se desplegará la pantalla de la documentación legal de la aplicación.

3. Pantalla tarjetas vinculadas

Precondiciones: Para llegar a esta pantalla, se debe pulsar en el botón “Tarjetas” de la pantalla menú.

Botones:

1. Seleccionar tarjeta: Al pulsar sobre este botón se desplegará una lista de las tarjetas registradas previamente en la aplicación.
2. Agregar nueva tarjeta: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla para registrar una nueva tarjeta.
3. Regresar: Al pulsar sobre este botón regresa a la pantalla anterior.



3.1 Pantalla tarjetas vinculadas/lista de tarjetas

Precondiciones: Estar en la pantalla de tarjetas vinculadas y haber pulsado sobre el botón seleccionar tarjeta.

Botones:

En este caso los botones serán cada opción de la lista desplegada, cada opción contiene el banco al que pertenece la tarjeta y los últimos 4 dígitos de esta.



3.2 Pantalla tarjetas vinculadas/ tarjeta seleccionada



Precondiciones: Estar en la pantalla de tarjetas vinculadas/lista de tarjetas y haber pulsado sobre alguna de las opciones disponibles.

Botones:

1. Seleccionar tarjeta: En este momento sobre el recuadro del botón se visualizará la información de la tarjeta seleccionada, pero se puede volver a pulsar sobre este para regresar al paso 3.1.
2. Eliminar forma de pago: Este botón aparecerá en pantalla al tener una tarjeta seleccionada y al pulsar sobre ésta nos mostrará un mensaje de confirmación para el borrado definitivo de la tarjeta.
3. Recargar: Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla para recarga con tarjeta débito/crédito.
4. Agregar nueva tarjeta: Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla para registro de tarjetas.

3.3 Pantalla tarjetas vinculadas/ mensaje de confirmación



Precondiciones: Estar en la pantalla de tarjetas vinculadas/tarjeta seleccionada y haber pulsado sobre el botón Eliminar forma de pago.

Botones:

1. Si: Al pulsar sobre este botón confirmaremos la eliminación de la tarjeta, entonces será borrada la información de la misma y se cambiará a la Pantalla tarjeta eliminada.
2. No: Al pulsar sobre este botón regresaremos al punto anterior Pantalla tarjetas vinculadas/ tarjeta seleccionada.

4. Pantalla tarjeta eliminada



Precondiciones: Estar en la pantalla de tarjetas vinculadas/mensaje de confirmación y haber pulsado sobre el botón Sí.

Botones:

1. Inicio: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla principal.

Fin del flujo para dar de baja una tarjeta

Esta pantalla es el final del flujo y nos da el mensaje de que ha sido eliminada la tarjeta.


FLUJO DE RECARGA CON EFECTIVO


1. Pantalla principal


Precondiciones: Para llegar a esta pantalla es necesario haberse autenticado con un usuario y contraseña válidos.

Botones:

1. Recargar: Al pulsar sobre este botón cambiamos de pantalla para continuar con algún método de recarga de crédito.
2. Pagar: Al pulsar sobre este botón se cambia de pantalla y accedemos a algún método de pago.

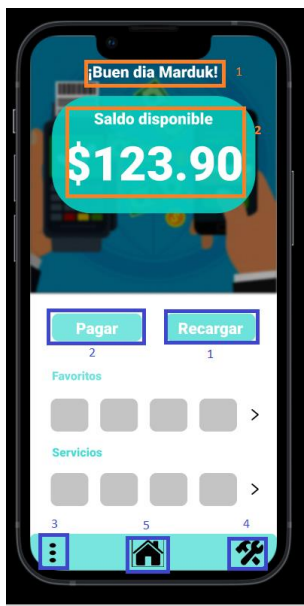
3. Menú : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de menú, donde podemos ver los movimientos del perfil, las tarjetas registradas, la opción ayuda y la información de legal y términos y condiciones.

4. Ajustes : Al pulsar sobre este botón cambia a la pantalla de ajustes, donde se puede ver el perfil del usuario, la opción de ayuda y cierre de sesión.

5. Home : Al pulsar sobre este botón redirecciona a la pantalla principal.

Otros elementos en pantalla:

1. Saludo: Elemento decorativo que usa el nombre de usuario.
2. Saldo disponible: Muestra la cantidad de crédito dentro de la aplicación.



2. Pantalla con opciones de recarga



Precondiciones: Para llegar a esta pantalla, se debe pulsar en el botón “Recargar” de la pantalla principal.

Botones:

1. Efectivo: Al pulsar sobre este botón, se muestra la pantalla de lectura de código de QR.
 2. Tarjeta débito/crédito: Al pulsar sobre este botón muestra la pantalla para hacer recargas con tarjeta.
 3. Vales de despensa:
- Regresar: Al pulsar sobre este botón regresa a la pantalla anterior, en este caso la pantalla principal.
- Los botones de menú, home y ajustes ya fueron descritos en la pantalla principal y tienen la misma funcionalidad.

3. Pantalla escaneo de QR



Precondiciones:

1. Del sistema: Para llegar a esta pantalla se debe haber pulsado sobre el botón efectivo en la pantalla con opciones de recarga.
2. Del negocio: Haber pagado en algún lugar autorizado y tener en la mano el ticket con el código QR impreso.

Botones/Cámara:

1. Cámara: La cámara estará prendida en espera de la lectura de un código QR, al leer un código QR con el formato correcto pasará la información para el proceso y cambiará a la pantalla de recarga con efectivo. Adicionalmente bloqueará los registros en la base de datos de la información del crédito en la cuenta y del pago en efectivo.
2. Regresar: Con este botón cambiaremos a la pantalla anterior.

4. Pantalla recarga con efectivo



Precondiciones: Haber leído un código QR válido en la pantalla escaneo de QR.

Botones:

1. Recargar: Al pulsar este botón el registro del pago en la BD cambiará sus valores para indicar a qué cuenta se cargó el dinero y que ya no está disponible ese pago para hacer recargas, además el crédito de la cuenta se actualizará y cambiaremos a la pantalla de operación realizada con éxito.
2. Cancelar operación: Al pulsar sobre este botón se liberarán los registros de la base de datos, pero sin cambiar sus valores y cambiaremos a la pantalla principal.
3. Escanear de nuevo QR: Al pulsar sobre este botón se liberarán los registros de la base de datos, pero sin cambiar sus valores y regresaremos a la pantalla escaneo de QR.

Otros elementos en pantalla:

En este caso podemos ver la información del pago hecho en efectivo, visualizamos el lugar donde fue hecho y el monto del mismo.

5. Pantalla de operación realizada con éxito



Precondiciones: Para llegar a esta pantalla previamente se debe haber estado en la pantalla recarga con efectivo y haber pulsado sobre el botón de recargar.

Botones:

1. Inicio: Al pulsar sobre este botón cambiaremos a la pantalla principal.

Fin del flujo de recarga con efectivo

Esta pantalla resulta más informativa y es la pantalla final del flujo de recarga con efectivo.

MENSAJES

En esta sección describiremos las pantallas que arrojen algún tipo de mensaje cuando el usuario realice cierta acción ya sea para validar o no el proceso, así como también pantallas que muestren mensajes permisivos.



1. Pantalla SIN CONEXIÓN A INTERNET

Condiciones: Se mostrará un recuadro sobre cualquier pantalla previamente desenfocada y será mostrado en el momento en que se detecte que no hay una conexión a internet ya sea por medio de datos móviles o WIFI.

No se permitirá realizar ninguna otra acción dentro de la app ya que se necesita estar conectado a internet para estar refrescando continuamente y así mostrar la información de interés actualizada.

Botón

1. Dicho recuadro solo mostrará un único botón que mostrará el texto *SALIR* y que una vez dando clic en él se saldrá de la aplicación por completo.

¿Se puede salir de dicha condición? ¿Cómo?

Si, se puede salir de dicha condición cuando se detecte automáticamente que de nuevo que se está conectado a internet mediante datos móviles o WIFI.

No será necesario pulsar nada dentro del app o recuadro para poder regresar al flujo una vez que se detecte la conexión, será regresado de manera automática a la última pantalla que se visualizaba antes de perder dicha conexión.

2. Pantalla *Permitir acceso a camara trasera*

Condiciones: Se mostrará un recuadro sobre la pantalla donde se escanea el código QR, dicha pantalla estará previamente desenfocada y mostrará pregunta permisiva y opciones a seleccionar.

No se permitirá realizar ninguna otra acción dentro de la app ya que se necesita seleccionar forzosamente alguna de las opciones.

Botón/Texto

Dicho recuadro mostrará tres botones con texto en ellos así como un texto principal como título a modo de pregunta:

1. *¿Permitir que CARDI acceda a la cámara?:* Se mostrará este texto para preguntar al usuario acerca del permiso para poder acceder a la cámara y así poder escanear el código QR.
2. *SI, SOLO ESTA VEZ:* Este botón dará la opción de dar permiso a la app para poder acceder a la cámara solo una vez y que cada que se quiera utilizar dicha función de escaneo se tendrá que volver a preguntar por dicho permiso.
3. *SI, NO VOLVER A PREGUNTAR:* Este botón dará la opción de dar permiso a la app para poder acceder a la cámara todas las veces que se quiera utilizar dicha función de escaneo y no se tendrá que volver a preguntar por dicho permiso.
4. *NO:* Este botón dará la opción de NO dar permiso a la app para poder acceder a la cámara, dicho botón es el único que tendrá como consecuencia otro recuadro (véase 3. *Función necesaria*).



¿Se puede salir de dicha condición? ¿Cómo?

La única forma para poder salir de dicha condición es seleccionar alguna de las opciones para que así se pueda seguir con el flujo.



3. Pantalla *Función necesaria*

Precondiciones: Solo se puede llegar a este recuadro una vez que se haya elegido la opción **NO** en 2. **Pantalla** *Permitir acceso a cámara trasera*.

Condiciones: Se mostrará un recuadro sobre la pantalla donde se escanea el código QR, dicha pantalla estará previamente desenfocada y mostrará un mensaje de advertencia y opciones a seleccionar.

No se permitirá realizar ninguna otra acción dentro de la app ya que se necesita seleccionar forzosamente alguna de las opciones.

Botón/Texto

Dicho recuadro mostrará tres botones con texto en ellos, así como un texto principal como título a modo de advertencia:

1. *Para esta función es necesario acceder a la cámara:* Se mostrará este texto para advertir al usuario que si se niega el permiso al acceso a cámara no se podrá ocupar la función de escanear el código QR.
2. **SI SOLO ESTA VEZ:** Este botón dará la opción de dar permiso a la app para poder acceder a la cámara solo una vez y que cada que se quiera utilizar dicha función de escaneo se tendrá que volver a preguntar por dicho permiso.
5. **SI, NO VOLVER A PREGUNTAR:** Este botón dará la opción de dar permiso a la app para poder acceder a la cámara todas las veces que se quiera utilizar dicha función de escaneo y no se tendrá que volver a preguntar por dicho permiso.
6. **NO PERMITIR:** Este botón dará la opción de NO dar permiso a la app para poder acceder a la cámara por segunda vez consecutiva y que una vez seleccionada dicha opción mostrará la pantalla enfocada y sin recuadro, pero con una función “apagada” del QR.

¿Se puede salir de dicha condición? ¿Cómo?

La única forma para poder salir de dicha condición es seleccionar alguna de las opciones para que así se pueda seguir con el flujo.

4. Pantalla *Permitir huella digital*

Precondiciones: Solo se puede llegar a este recuadro una vez que se haya elegido la opción **REGISTRARME** una vez llenado los datos para el registro de un usuario.

Condiciones: Se mostrará un recuadro sobre la pantalla donde se llenan los datos de registro para un usuario dicha pantalla estará previamente desenfocada y mostrará un mensaje a modo de pregunta permisiva y opciones a seleccionar.

No se permitirá realizar ninguna otra acción dentro de la app ya que se necesita seleccionar forzosamente alguna de las opciones.

Botón/Texto

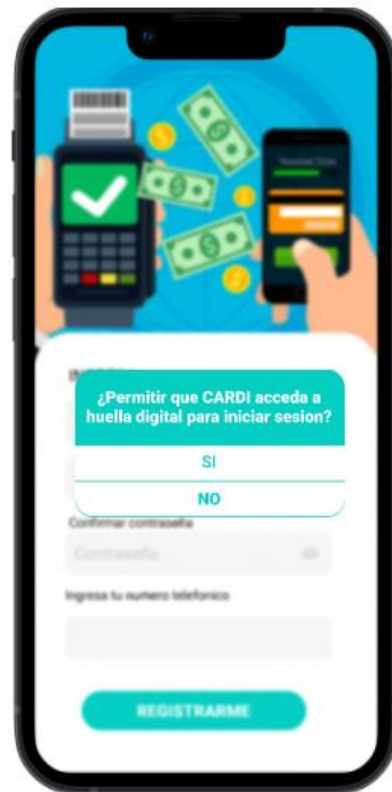
Dicho recuadro mostrará tres botones con texto en ellos así como un texto principal como título a modo de advertencia:



1. *¿Permitir que CARDI acceda a huella digital para iniciar sesión?*: Se mostrará este texto para preguntar al usuario si desea permitir el acceso a las huellas digitales almacenadas en el dispositivo como modo de autenticación para el inicio de sesión
2. SI: Este botón dará la opción de dar permiso a la app para poder acceder a las huellas digitales y así cada que se quiera iniciar sesión se pueda ocupar la huella digital para poder iniciar sesión (vease imagen de la izquierda).
3. NO: Este botón dará la opción de NO dar permiso a la app para poder acceder a las huellas digitales.

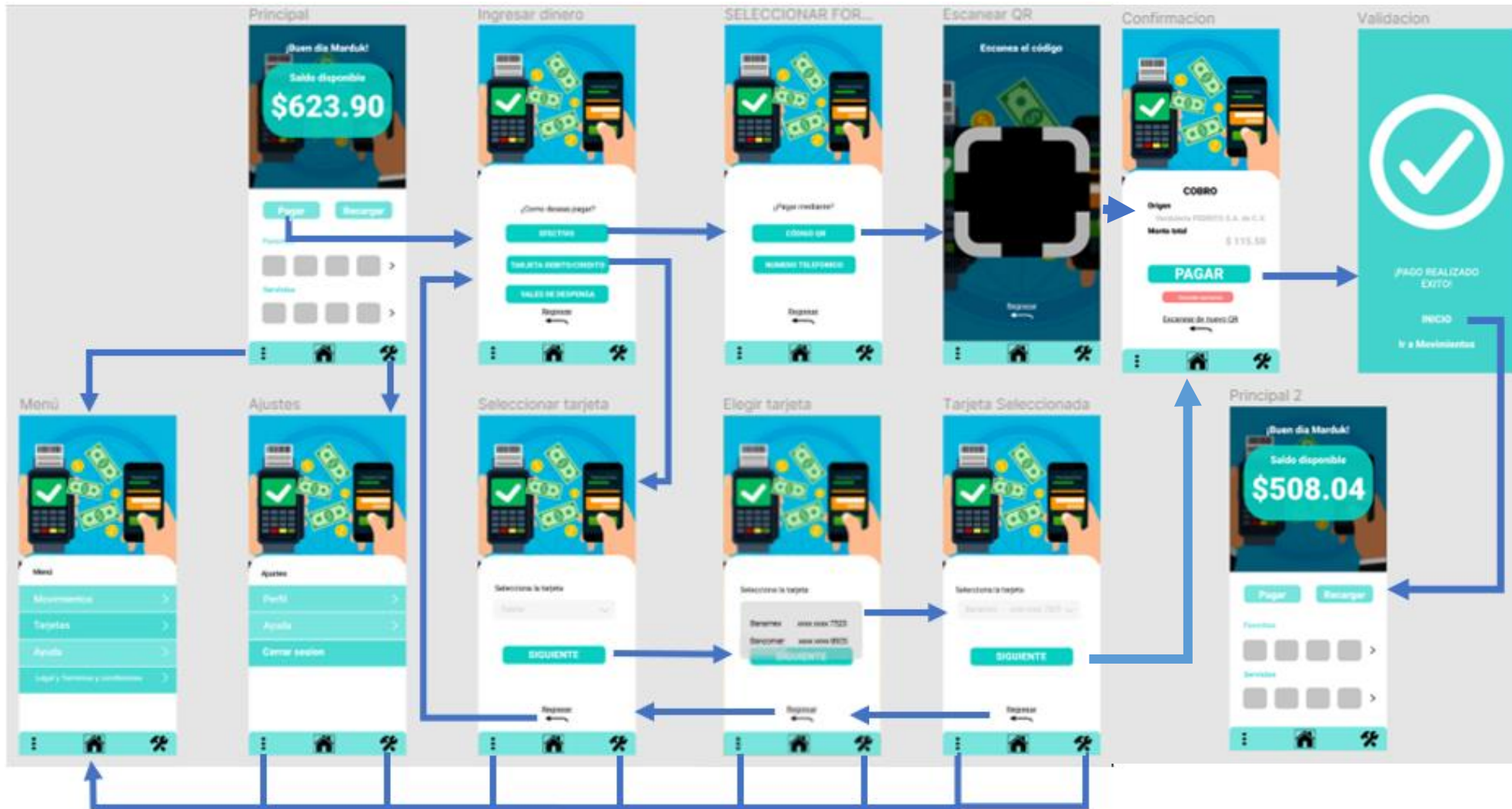
¿Se puede salir de dicha condición? ¿Cómo?

La única forma para poder salir de dicha condición es seleccionar alguna de las opciones para que así se pueda seguir con el flujo.

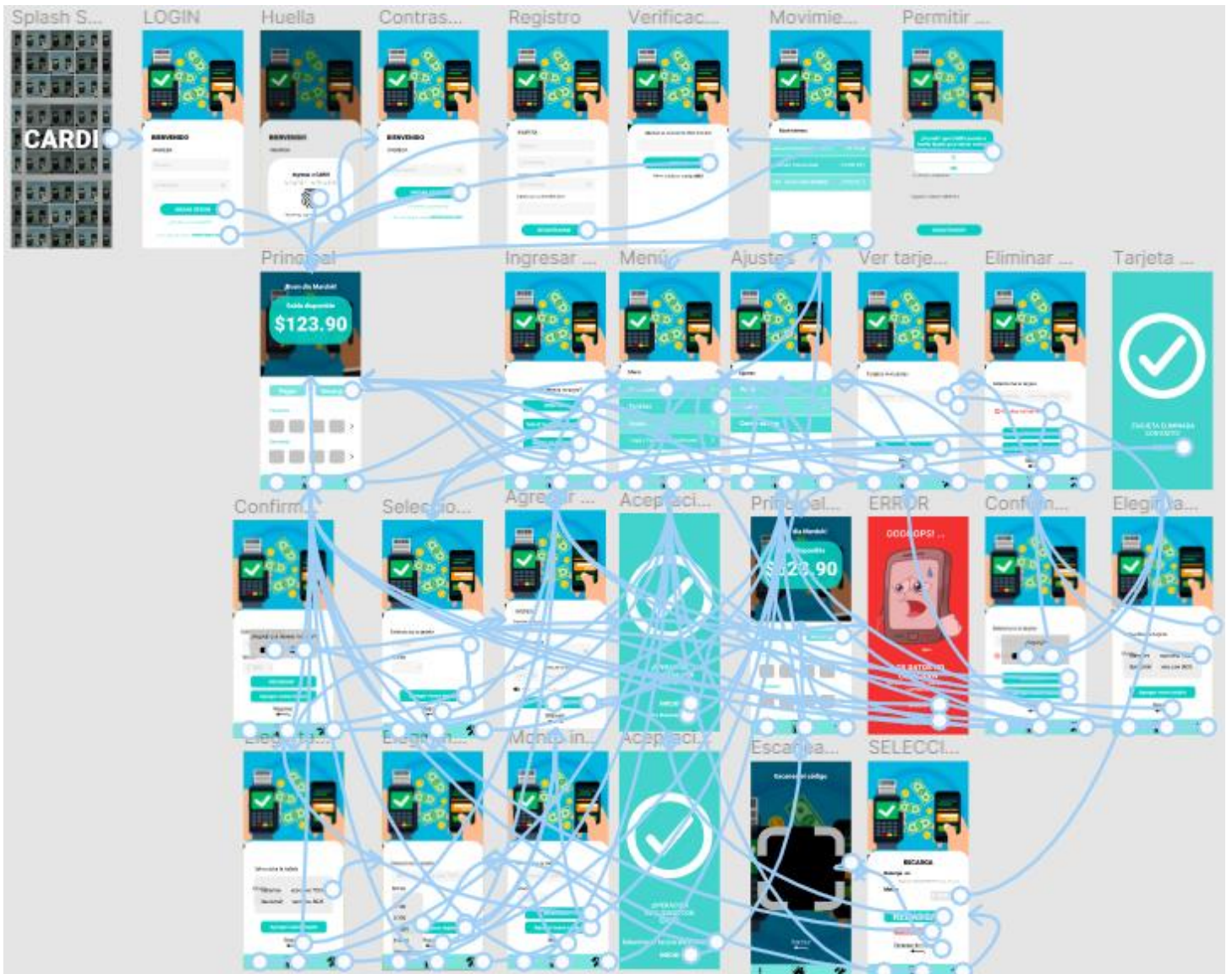


MAPA GENERAL DE LAS PANTALLAS DESARROLLADAS (VISTA GENERAL EN WIREFRAME DE CÓMO ESTÁN RELACIONADAS).

FLUJO: PAGAR EFECTIVO/TARJETA



FLUJO: REGISTRAR/RECARGA TARJETA (Mapa general de como se visualizan las transiciones en FIGMA)



CONCLUSIONES

En este trabajo pudimos trabajar más de una manera profesional que asemeja al desarrollo en la parte de diseño de una app ya que se tuvo que pensar adecuadamente en el flujo de las pantallas, así como de la interacción que tiene el cliente con los elementos disponibles dentro de la misma. Además, se tuvo que pensar en una distribución idónea de los elementos para que dicha interacción fuese hasta cierto grado agradable y coherente con el contenido mostrado.

Al poder ocupar FIGMA como herramienta para el desarrollo de pantallas pudimos comprender de una mejor manera todo lo que conlleva en el desarrollo en cuanto al diseño de una app, las posibilidades de lo que realmente se puede hacer, de lo que no se tenía contemplado, de los problemas o soluciones técnicas a través de la planeación.

Gracias a esta herramienta se logro crear los flujos necesarios para poder tener una interacción simulando una aplicación ya implementada.