

## **Desafio de Prototipado UX/UI con Figma**

Estudioso Cristian David Sanchez Botina

Universidad Manuela Beltrán

Asignatura Diseño Web

Profesora Diana Marcela Toquica Rodríguez

Abril, 2025

## 1. Descripción de la aplicación (objetivo y funcionalidades)

**Mi Armario** es una aplicación móvil pensada para personas que desean organizar sus prendas, planear outfits y mantener un registro visual de su ropa. Busca resolver el problema cotidiano de ¿Qué me pongo hoy? o repetir combinaciones, permitiendo al usuario visualizar, clasificar y combinar su ropa de manera eficiente y divertida.

### **Objetivo:**

Ayudar al usuario a organizar sus prendas de forma visual e interactiva, facilitando la creación de outfits para distintas ocasiones.

### **Funcionalidades principales:**

- Registro de prendas con imagen y datos (color, marca, tipo, etc.)
- Visualización de ropa por categorías.
- Creación y guardado de combinaciones (outfits).
- Edición y eliminación de prendas.
- Exploración de sugerencias de combinación.

## 2. Justificación del diseño (elección de colores, tipografía, UX)

### **Paleta de colores:**

Se optó por tonos suaves y neutros (azules, lilas, blancos y grises claros), para generar una experiencia visual relajada y moderna, evitando distracciones innecesarias. Esto ayuda a centrar la atención en las prendas y outfits.

### **Tipografía:**

Se utilizó una fuente sans-serif moderna y legible (Inter), que aporta claridad y mantiene una estética amigable.

### **Experiencia de Usuario (UX):**

El flujo de navegación es lineal e intuitivo, con botones grandes, acciones claras y acceso rápido a las funciones más utilizadas. El diseño se adapta a pantallas móviles y favorece una navegación rápida con una sola mano.

### 3. Capturas de pantalla y flujo de navegación.

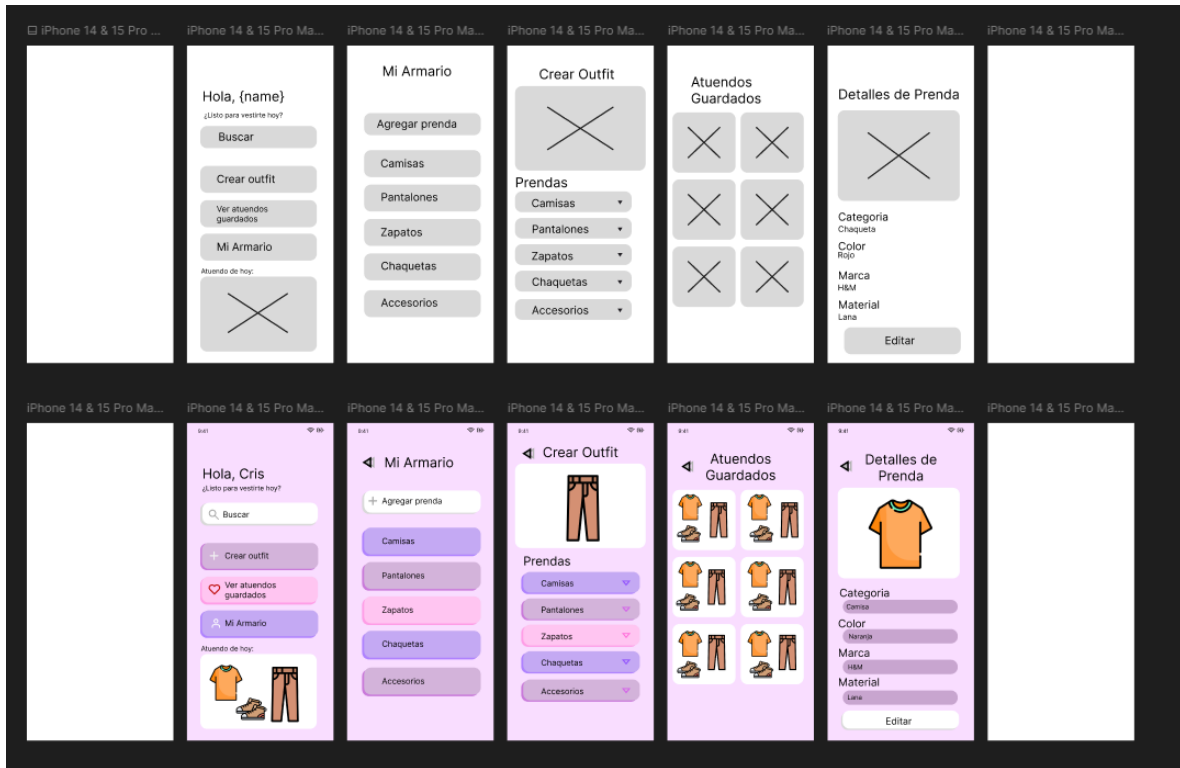


Figura I. Sanchez C. abril, 2025. Vista general. Captura de pantalla.



Figura II. Sanchez C. abril, 2025. Flujo de navegacion. Captura de pantalla.

#### 4. Detalles de otros proyectos.

Este proyecto es algo pequeño por el tiempo que disponía para hacerlo, pero para demostrar mi uso de la herramienta adjunto otros 2 proyectos, uno es una aplicación de autoría propia en la que estoy trabajando, el otro es de un trabajo que hice para una empresa extranjera.



Figura III. Sanchez C. abril, 2025. Proyecto propio. Captura de pantalla.

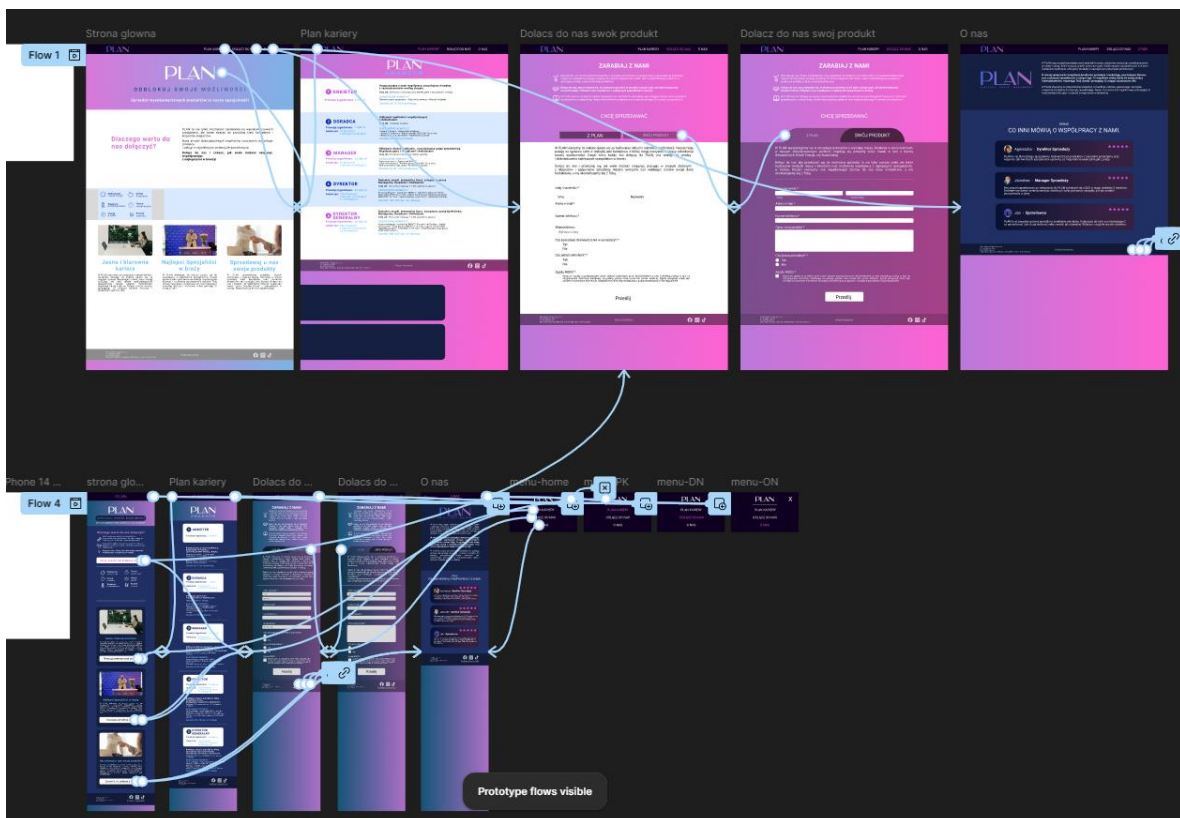


Figura IV. Sanchez C. abril, 2025. Proyecto empresa extranjera. Captura de pantalla.

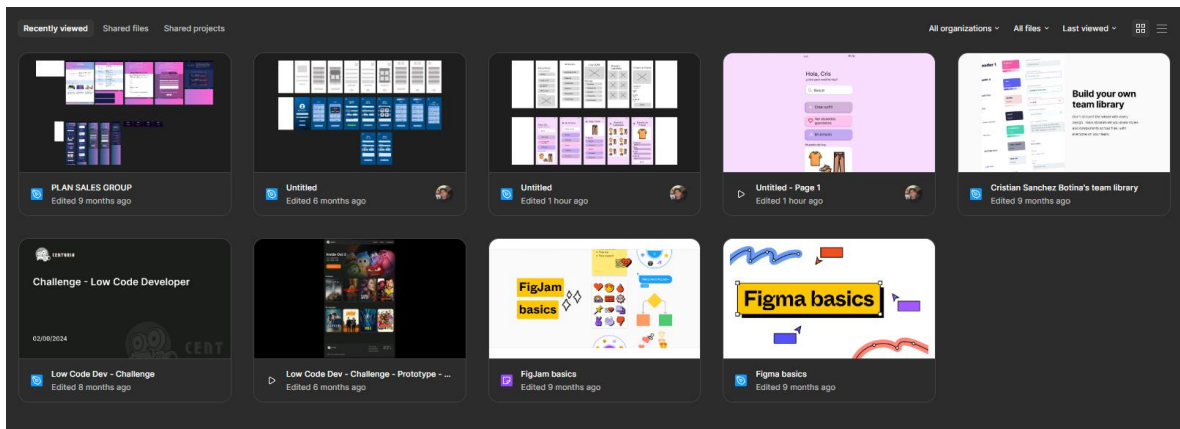


Figura V. Sanchez C. abril, 2025. Comprobacion de autoria. Captura de pantalla.

## 1.2 Enlaces

- Proyecto Actual.

<https://www.figma.com/proto/G4X70LwyZzNkTJI4EldOIQ/Untitled?node-id=1-293&starting-point-node-id=1%3A293>

- Proyecto Personal.

<https://www.figma.com/proto/GYN1Wq5luvh4KoL9nXoIOg/Untitled?node-id=7-352&p=f&t=TBB23ZHTLOa8lhWm-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=7%3A352&show-proto-sidebar=1> - Proyecto Empresa Extranjera

<https://www.figma.com/proto/B9UeK0gntOZyJOIWImLEYI/PLAN-SALES-GROUP?node-id=1-3&p=f&t=Wg4AiJrlfefw4V2x-0&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A3&show-proto-sidebar=1>