

Informe del Prototipo en Figma App Movil

CU-03: Registrar Marcación (Check-in/out): Este flujo demuestra el cambio de estado del empleado y la validación de geolocalización (CU-04).

Pantalla (ID)	Rol y Propósito
B1-FUERA	Dashboard (Estado Base). Muestra al empleado Fuera de Jornada. Actúa como el <i>Trigger</i> principal para iniciar el Check-in.
GPS-OVERLAY	Modal de Validación (CU-04). Simula la captura y validación de la Geolocalización y el sistema de la hora, requisito clave antes de persistir la marcación.
B1-EN_JORNADA	Dashboard (Estado Final). Muestra el estado En Jornada. Es la post-condición de éxito que confirma el Check-in (y actúa como <i>Trigger</i> para el Check-out).

CU-06: Solicitar Ausencia: Este flujo demuestra el envío de una solicitud y la navegación al historial para verificar su estado.

Pantalla (ID)	Rol y Propósito
B1-FUERA	Punto de Partida. Contiene el enlace o botón que dispara la navegación al formulario.
C1	Formulario de Solicitud. Pantalla donde el empleado completa los datos. El botón "ENVIAR" es el <i>Trigger</i> que inicia la persistencia de la solicitud.
C1-OVERLAY	Confirmación de Envío. Modal que aparece sobre C1 para notificar al empleado que la solicitud fue enviada correctamente.
E1	Historial de Solicitudes. Muestra la post-condición: la solicitud recién enviada con el estado PENDIENTE.

CU-07: Aprobar/Rechazar Solicitudes (Manager): Este flujo demuestra la revisión de una tarea pendiente y el cumplimiento de la regla de negocio de razón de rechazo obligatoria.

Pantalla (ID)	Rol y Propósito
D1	Bandeja de Aprobaciones. Punto de partida del Manager. Muestra la lista de solicitudes PENDIENTES.
D2	Detalle de Solicitud. Permite al Manager revisar la información. Contiene los <i>Triggers</i> APROBAR y RECHAZAR.
D2-RECHAZO-OVERLAY	Modal de Razón de Rechazo. Aparece obligatoriamente al seleccionar RECHAZAR, simulando la Regla de Negocio (RB-022).
D1-ACTUALIZADA	Bandeja Actualizada. Es la post-condición de éxito: la solicitud procesada desaparece de la lista PENDIENTE del Manager.

CU-12: Visualizar Métricas (Manager): Este flujo demuestra el acceso a la analítica de equipo y la actualización dinámica de la vista (filtros).

Pantalla (ID)	Rol y Propósito
M0	Menú Principal Manager. Contiene el <i>Trigger</i> que simula la navegación a la sección de Métricas de Equipo.
M1	Dashboard de Métricas. Pantalla principal de este CU. Muestra la vista consolidada de los KPI del equipo (Pasos 1-5). Contiene el <i>Trigger</i> para los filtros.
M1-FILTRO-OVERLAY	Modal de Filtros. Permite al Manager interactuar con las variables (período, KPI). Simula el Paso 6 del Flujo Feliz, donde el sistema actualiza la visualización dinámicamente.

Link del prototipo: <https://www.figma.com/proto/FKP85BGtqlHCWHYHHkvqc2/Design-System?node-id=9-26&t=Vax5ZPZ8DZgEBVXk-1>