

Documento de Prototipado de Interfaces



Enlace a Figma para la observación de todos los wireframes:

[\[Accede a Figma\]](#)

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción | 3 |
| 2. Metodología del prototipado | 3 |
| 3. Prototipos de la Aplicación Móvil (React Native) | 4 |
| 3.1. Pantalla de inicio / Splash | 4 |
| 3.2. Pantalla de autenticación | 5 |
| 3.3. Pantalla principal (Generador de contraseñas) | 6 |
| 3.4. Pantalla de credenciales | 7 |
| 3.5. Ajustes | 8 |
| 4. Prototipos de la Aplicación de Escritorio (Electron) | 9 |
| 4.1. Inicio | 9 |
| 4.2. Credenciales | 10 |
| 4.3. Ajustes | 11 |
| 5. Prototipos de la Landing Page Web | 12 |
| 5.1. Estructura general | 12 |
| 6. Flujos de navegación | 13 |
| 6.1. Autenticación | 13 |
| 6.2. Añadir credencial | 13 |
| 7. Conclusiones | 13 |

1. Introducción

Este documento recoge los **mockups y wireframes** de las interfaces principales de la aplicación Pretorian en sus tres plataformas:

- Aplicación móvil (React Native)
- Aplicación de escritorio (Electron + React)
- Landing page informativa (Web)

Su objetivo es definir visualmente la estructura, distribución y navegación de las pantallas antes del desarrollo.

2. Metodología del prototipado

- Tipo de prototipado: **Wireframes de baja fidelidad / Mockups de media fidelidad**
- Herramienta utilizada:
 - Figma
- Nivel de detalle:
 - Se definen **elementos principales**, posiciones, botones, formularios y flujos básicos.
 - No se especifican estilos definitivos, colores o tipografías.

3. Prototipos de la Aplicación Móvil (React Native)

3.1. Pantalla de inicio / Splash

Descripción:

Pantalla inicial que aparece al abrir la aplicación. Muestra el logo y un indicador de carga mientras se ejecutan procesos internos como la comprobación de sesión.

Elementos:

Logo de Pretorian:

Un logo simple pero efectivo de un pretoriano minimalista, en colores púrpura imperial y amarillo, sujetando una lanza. Representa la protección ofrecida por la aplicación.

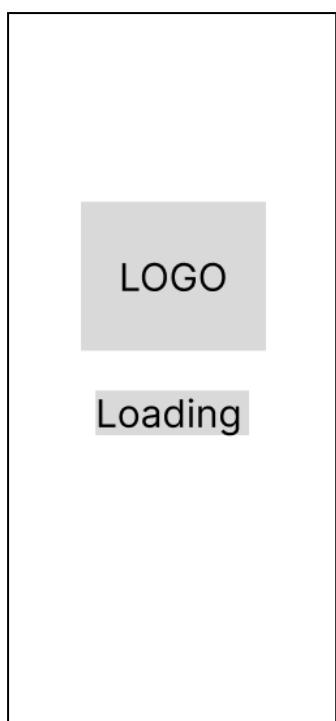
Indicador de carga:

Tres puntos que aumentan y disminuyen su tamaño simulando un proceso de carga.

Procesos internos (no visibles):

- **Comprobación de si el usuario tiene sesión configurada:**
La app verifica si existe una configuración previa (contraseña maestra establecida) para determinar si debe mostrar la pantalla de autenticación o la configuración inicial.

Wireframe:

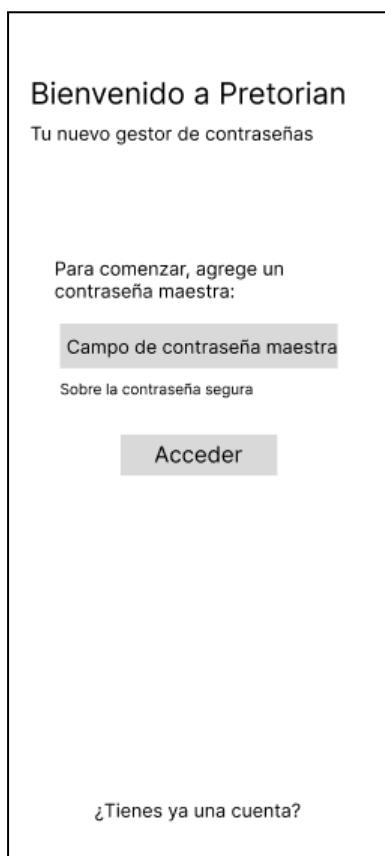


3.2. Pantalla de autenticación

Elementos:

- Campo “Contraseña Maestra”
- Botón “Acceder”
- Mensaje de error en caso de intento fallido

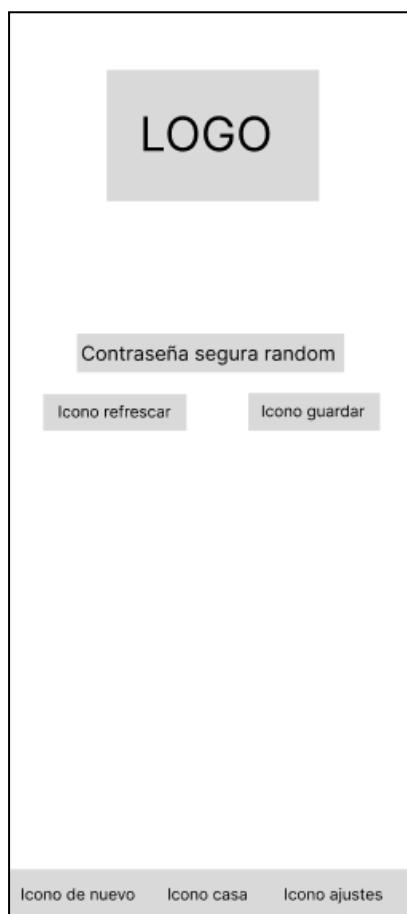
Wireframe:



3.3. Pantalla principal (Generador de contraseñas)

Elementos:

- Logo
- Espacio donde se generan las contraseñas
- Botones de guardado y de recargar
- Menú inferior, con el generador, la lista de credenciales y ajustes

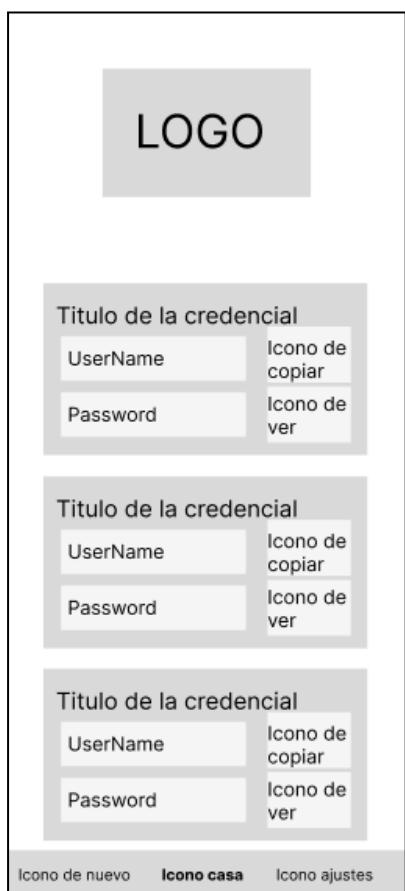
Wireframe:

3.4. Pantalla de credenciales

Elementos:

- Logo
- Cards con (Título, nombre de usuario, contraseña)
- Botones de ver y copiar

Wireframe:

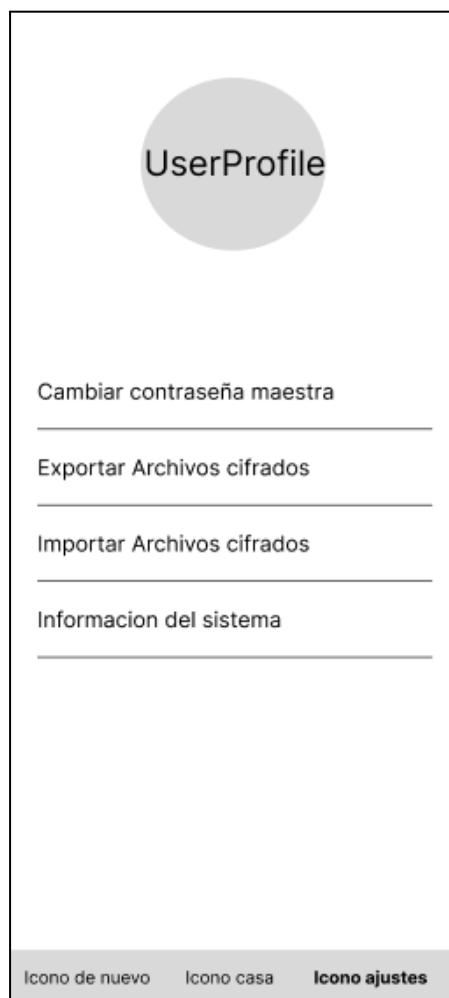


3.5. Ajustes

Opciones:

- Cambiar contraseña maestra
- Exportar e importar datos cifrados
- Información del sistema

Wireframe:



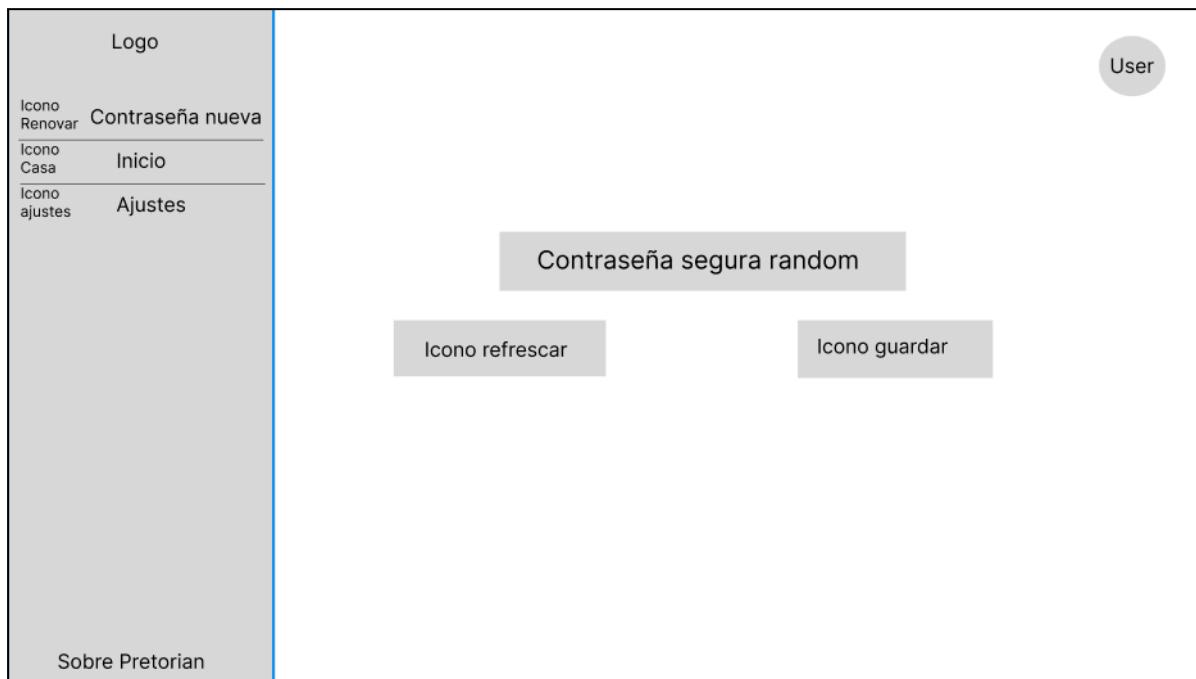
4. Prototipos de la Aplicación de Escritorio (Electron)

4.1. Inicio

Elementos:

- Sidebar con: Inicio, Contraseña nueva, Ajustes
- Generador de contraseña segura
- Usuario de la sesión
- Un espacio que habla sobre la aplicación

WireFrames:



4.2. Credenciales

Elementos:

- Logo
- Cards con (Título, nombre de usuario, contraseña)
- Botones de ver y copiar

WireFrames:



4.3. Ajustes

Elementos:

- Cambiar contraseña maestra
- Ver ubicación del archivo SQLite
- Exportar/Importar

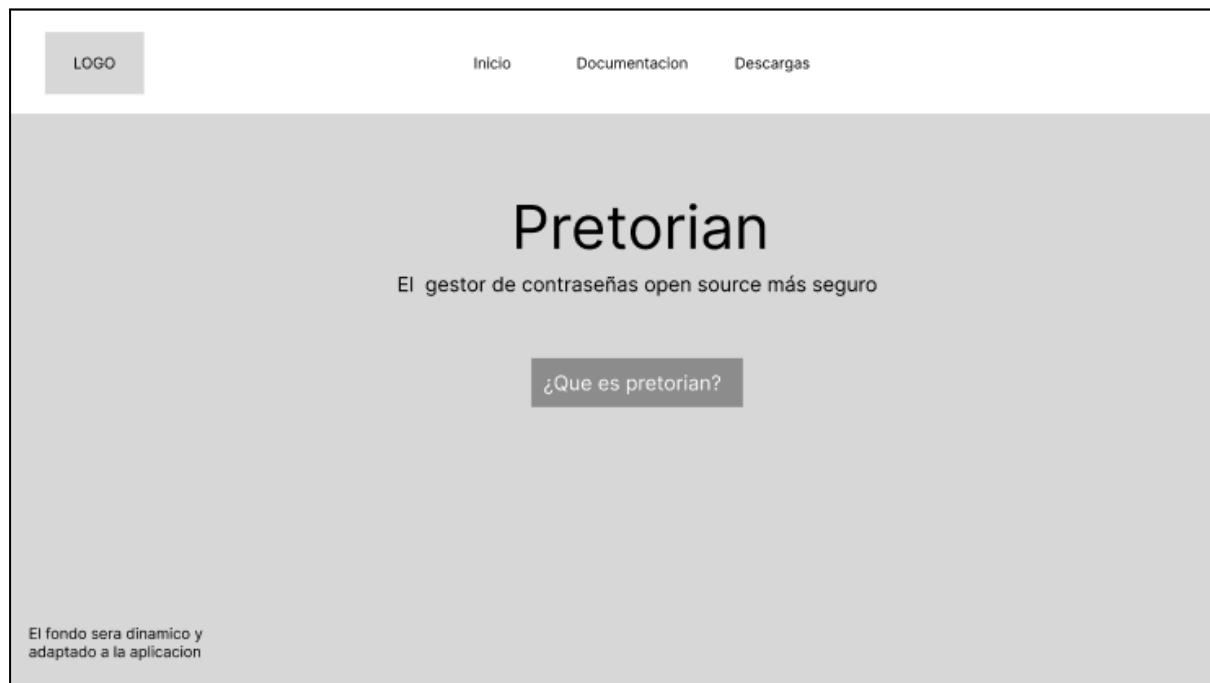


5. Prototipos de la Landing Page Web

5.1. Estructura general

Secciones:

- Hero con logo + frase principal
- “¿Qué es Pretorian?”
- Características principales
- Descargas (PC / Android / iOS)
- Preguntas frecuentes
- Documentación
- Pie de página con enlaces y licencia



6. Flujos de navegación

Aquí se describen los flujos principales del usuario:

6.1. Autenticación

1. Abrir app
2. Introducir contraseña maestra
3. Acceder al inicio para crear una password

6.2. Añadir credencial

1. Le da a “Guardar password”
 2. Rellenar campos
 3. Guardar
 4. Sincronizar en local (SQLite)
-

7. Conclusiones

Los prototipos presentados sirven como guía inicial para el diseño definitivo.

Se espera que puedan evolucionar durante el desarrollo, manteniendo la coherencia y los patrones definidos.