



APPS DISEÑADAS EN FIGMA: SWAPY

Rodrigo Bernal Gómez



27 DE SEPTIEMBRE DE 2025
DESARROLLO DE INTERFACES
2º DAM

Contenido

1. Investigación inicial.....	2
2. Definición de identidad visual.....	2
3. Arquitectura y estructura	4
4. Diseño visual en Figma.....	7
5. Interactividad / Prototipo	7
6. Detalles y usabilidad.....	7
7. Presentación final	8

1. Investigación inicial

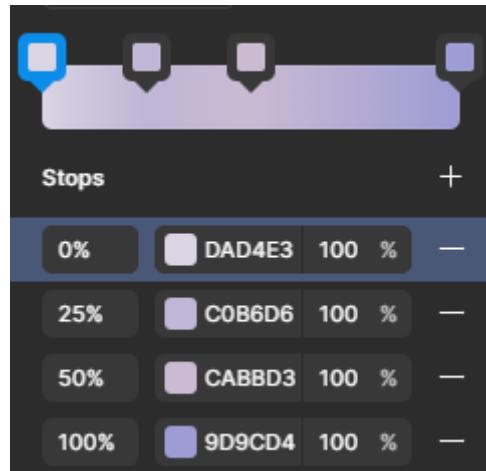
- Leer el caso planteado y definir quién es el usuario principal.
- Identificar necesidades y problemas clave.
- Buscar referencias visuales (aplicaciones similares, tendencias de diseño, inspiración en Dribbble/Behance).

2. Definición de identidad visual

- Elección del nombre y logo de la aplicación.
- Como nombre he elegido Swapy, esta palabra la he conformado uniéndole a la palabra Swap cuyo significado en español es “Intercambio”, la letra “y” para que sonara algo más familiar, amigable. Y en el caso del logo he hecho una mezcla de logos voy a poner aquí los diferentes que he puesto en el diseño, pero simplemente es una mezcla de tonos y colores lilas/morados/negros, unidos entre un diseño que simboliza la palabra intercambio más la palabra en grande Swapy en rotulado.



- Selección de tipografía principal y secundaria (legible y consistente).
- Como fuente he elegido una llamada “Source Serif Pro” en algunos casos la he usado como bold, en otros casos como finas y así, pero al fin y al cabo es en toda la aplicación la misma tipografía. Ahora la explicación del porque la he elegido es porque me parece la más “acertada” para una app de este tipo ya que no requiere ni mucha formalidad ni mucha informalidad, además de que no requiere en ningún momento mucho texto con lo cuál no se te hace pesada para la vista. La verdad que creo que es la mejor elección por que es sencilla, vistosa y estética.
- Definir paleta de colores (colores principales, secundarios y de acento).
- En este caso si he usado algo más de variedad, aunque al fin y al cabo los tonos los he basado en morados – lilas – grises – blancos – negros – azules.



Por ejemplo, para el fondo he utilizado un Gradient conformado por 4 tipos de morados

Y luego he usado tonos de morados diferentes para botones, selección de page, conforme si lo he querido destacar más o menos para que la vista del user sea lo primero que le llame la atención como por ejemplo en el caso de los buscadores son de color morado oscuro para que resalte a full, además una cosa que pocos habrán pensado yo he colocado todos los componentes móviles como botones, atrás o barra de navegación en la parte baja de la pantalla para que el usuario no tengo que mover apenas los dedos es decir que siempre los tenga en la parte baja del teléfono para mejorar la experiencia del user tanto en comodidad como de utilidad.

Algunos tonos de morados o colores usados son:

#5226A2 | #C0CBFF | #F0F0F0 | #9890E3 | #FEFA9B | #E597FF

- Selección de un estilo de iconografía (lineales, rellenos, minimalistas, ilustrativos).
- Este punto es muy importante porque en la mayoría de casos los humanos nos movemos más por iconos que por letras, ya que son más intuitivos y fáciles de ver y de analizar, es como que ya los tenemos asociados a palabras, con lo cuál he intentado colocar el mayor número de iconos sin que cargue mucho la aplicación. La mayoría de ellos son a color, aunque hay otros muchos que son lineales como la flecha de ir atrás, pero la mayoría son reconocibles y a color. Además de que tienen que ver con la palabra que tiene al lado por ejemplo si tiene “camisetas” pues un icono de camisetas

3. Arquitectura y estructura

- o Listar las páginas/pantallas necesarias (ejemplo: inicio, registro, menú principal, detalle de producto/evento, perfil, ajustes).

Total de frames: 26

1. Sing Up
2. Zona likeada-Buscador
3. Vista de la prenda
4. Recogida información
5. Filtrado
6. Marcas
7. Mas especificaciones
8. Especificaciones
9. Notificaciones
10. 04 - Configuración quedada
11. 03 - Configuración quedada
12. 02 - Configuración quedada
13. 01 - Configuración quedada
14. Perfil
15. 05 - Chat Específico
16. Chat Específico
17. Chat Específico
18. Chats
19. Prestar|Intercambiar
20. Zona perfiles
21. Zona pendiente
22. Zona likeada
23. Log In
24. Inicio_iOS

25. Buscador

26. Home

- Definir la navegación (qué botones llevan a dónde, estructura jerárquica).
- Primero tenemos el Log In, que es email y contraseña (simple). También puedes iniciar sesión con Facebook, Google e Instagram. En el caso de que no tengas cuenta, puedes darle a “Create One” (destacado en azul), y te lleva a la pantalla para crearte la cuenta, en la que tienes que cumplir ciertos requisitos. Volvemos al login y entramos; ahora llegamos al home, donde empezando tenemos el logo seguido de una frase ganadora, es decir, un eslogan, la cual puedan asociar los usuarios a Swapy. Continuamos con un menú de diferentes tipos de estilos (los cuales son personalizados para cada usuario, para que puedan filtrar del tirón clicando en la palabra). Ese elemento no es un slider; se mueve automáticamente.

Continuamos con diferentes categorías, primero “Últimas visualizaciones”, para que el usuario pueda acceder a lo último que él mismo ha visto. En cada card de cada prenda hay un icono naranja para que resalte, y si le damos, se guarda la prenda en me gusta “productos”, y a la derecha del mismo está un ícono de perfil, en el cual si clicamos seguimos al usuario que subió esa prenda.

El buscador abajo a la derecha nos saca un buscador (ya lo he explicado antes) y la barra de navegación tiene 5 íconos; empezando de izquierda a derecha: el primero es el home, luego me gusta, subir prenda, chats y perfil.

Luego, si accedemos al apartado de me gusta, podemos ver 3 secciones. La primera son los productos a los cuales les hemos dado me gusta. A la izquierda tenemos los productos o prendas a las que le hemos dado me gusta para verlas más tarde, por si no teníamos tiempo, y a la derecha del todo tenemos los perfiles que seguimos.

Luego, si le damos a subir prenda, el ícono del centro de la barra de navegación, podemos acceder a la subida de la prenda, la cual he dividido en dos secciones como pedía el enunciado: prestar o intercambiar. Además, podemos seguir clasificándolos en diferentes categorías como ropa, calzado, accesorios, etc. También podemos dividirlos en camisetas, camisas, pantalones, sudaderas, y por último seleccionamos la marca a la que corresponde nuestra prenda. En este caso, he puesto un filtrado por si no sabemos la marca de nuestra prenda, para que se asimile lo más posible. En este podemos filtrar por precio, estilo, público, origen, prenda principal y exclusividad.

Luego accedemos al rellenado de datos pendientes como el título, las imágenes, la categoría, la talla, el estado de la prenda, la marca (que es un autocompletado que hablamos anteriormente), los colores de la prenda (en el cual, si le damos al icono, podemos añadir un nuevo color) y por último una descripción breve del producto. Ya una vez llenados todos los datos, le damos al botón publicar producto.

Ahí tendríamos una vista previa de cómo quedaría nuestro producto subido a la app, empezando por las diferentes imágenes que hemos subido, el título, la talla, el estado de la prenda, la marca a la que corresponde, los diferentes colores que hemos seleccionado, la descripción breve, el tipo de trato que vamos a tener con el cliente (préstamo o intercambio, el cual he resaltado en un rectángulo amarillo), y a la derecha de ese rectángulo tenemos las personas que han seleccionado el producto para verlo más tarde y las personas que le han dado me gusta al producto. Luego tenemos el código postal aproximadamente de la ciudad y el país, además de Google Maps, que funciona como un área para que no se filtre exactamente la ubicación del usuario. Por último, tenemos el perfil del vendedor con sus reseñas, el número de reseñas, la valoración, las prendas que ha vendido, los envíos que ha hecho y la posibilidad de enviar un mensaje al vendedor directamente.

Ahora, si nos vamos a chats, tenemos la sección de chats y a la derecha vemos un ícono que simboliza una campanita de notificaciones. Si le damos al ícono, nos aparecerían todas las notificaciones que recibiría el usuario, como los guardados que ha tenido su prenda o las visualizaciones que ha tenido su prenda.

Si volvemos a los chats y clicamos en Héctor Bellerín, camiseta M Studios, a las 10:13 h (el primero), accedemos al chat. Abajo vemos la imagen de la prenda que se está prestando o intercambiando, seguido del nombre de la prenda y el tipo de trato, que en este caso es préstamo, por eso he puesto altruista a la izquierda de préstamo, porque no se espera nada a cambio. Continuamos con la foto de perfil del usuario, y a la derecha tenemos 3 puntos, los cuales nos dan la posibilidad de bloquear al usuario, reportar cuenta o vaciar chat.

En el chat no hay mucho que decir, es un chat normal de ejemplo. Encima de la foto del usuario hay un desplegable que dice configurar quedada; ahí podemos configurar el lugar donde queremos que sea el encuentro, la fecha en la que vamos a recoger la prenda hasta la fecha en que la vamos a devolver y la hora de la quedada con la otra persona. En este caso, he tenido una idea: a la hora del encuentro, si la otra persona no aceptara el lugar propuesto por el otro, la propia app elegiría, a través de inteligencia artificial, un punto medio transcurrido.

En el caso de que llenáramos primero lugar, segundo el plazo que vamos a tener la prenda y por último la hora, si le damos al recuadro morado que queda vacío, al

clicar en la hora nos debe salir un mensaje en el chat que dice: “Esperando a que el otro usuario confirme las condiciones del préstamo”.

Por último, tendríamos la sección de perfil, en la cual podemos editar nuestro perfil, ver los préstamos que hemos realizado, los intercambios que hemos realizado y luego tenemos las diferentes verificaciones que podemos realizar: verificación en dos pasos, verificación a través del email y la posibilidad de cambiar la contraseña. Al final, tenemos el chat de soporte si el usuario necesita ayuda.

Y esa sería mi app; creo que no me ha faltado nada por explicar.

- Crear un wireframe básico (boceto en baja fidelidad para organizar la información).
- Esta creado en figma

4. Diseño visual en Figma

- Convertir wireframes en pantallas de alta fidelidad.
- Aplicar la identidad visual (colores, tipografía, logo).
- Diseñar botones, formularios, tarjetas, listas, etc.
- Usar componentes y auto layout en Figma para mantener consistencia.

5. Interactividad / Prototipo

- Conectar pantallas en modo prototipo (ej: clic en “Iniciar sesión” → va a “Home”).
- Añadir microinteracciones (deslizamientos, transiciones entre pantallas).
- Comprobar la usabilidad (que el flujo sea lógico y fácil de seguir).

6. Detalles y usabilidad

- Revisar legibilidad (contrastes, tamaño de letra).
- Usar espaciado y jerarquía visual para facilitar la lectura.
- Incluir placeholders realistas (ejemplo: fotos, nombres de usuario, productos ficticios).

7. Presentación final

- Preparar el prototipo navegable en Figma.
- Crear una pantalla de portada con: nombre de la aplicación, logo y slogan.



- Mostrar flujo principal (ej: registro → pantalla principal → acción clave).

Flujo principal de la app Swapy

Registro / Login

- Usuario abre la app.
- Opción 1: Iniciar sesión con email y contraseña.
- Opción 2: Iniciar sesión con Facebook, Google o Instagram.
- Opción 3: Crear cuenta nueva (cumpliendo requisitos).

→ **Acción clave:** Usuario autenticado.

Pantalla principal (Home)

- Logo + eslogan.
- Menú de estilos (scroll horizontal, auto-move).
- Categorías destacadas, ejemplo: “Últimas visualizaciones”.
- Barra de navegación: [Home] [Me gusta] [Subir prenda] [Chats] [Perfil].

→ **Acción clave:** Usuario puede explorar productos, ver últimas visualizaciones y filtrar por estilos.

Acciones clave desde Home

- **Dar “Me gusta” a productos**
→ Se guarda en “Me gusta / productos”.
- **Seguir usuarios**
→ Icono de perfil en cada prenda.
- **Buscar productos**
→ Buscador abajo a la derecha.

Subir prenda

- Seleccionar tipo de trato: **Prestar o Intercambiar**.
- Seleccionar categoría y subcategoría de la prenda.
- Seleccionar marca y otros filtros (precio, estilo, público, origen, exclusividad).
- Rellenar datos: título, imágenes, talla, estado, colores, descripción.
- Publicar producto.

→ **Acción clave:** Producto subido y visible en la aplicación.

Chats

- Selección de chat con otro usuario.
- Visualización de prenda, tipo de trato, mensajes.
- Configurar quedada: lugar, fecha, hora.
- Opciones: bloquear, reportar, vaciar chat.

→ **Acción clave:** Coordinación de préstamo o intercambio de prenda.

Perfil

- Editar perfil.
- Ver préstamos e intercambios realizados.
- Verificaciones: email, dos pasos, cambiar contraseña.
- Chat de soporte.

→ **Acción clave:** Gestión de información personal y soporte.

- Explicar en pocas frases qué problema resuelve la aplicación y cómo lo hace.
- La aplicación ayuda a resolver el problema que tenía la chica del enunciado los cuales eran poco presupuesto, falta de organización y que

Desarrollo de Interfaces: **Swapy**

quería poder seguir a sus amigos. Además de que tiene la posibilidad de poder prestar o intercambiar según quieran los usuarios y la aplicación lo hace de una forma esplendida ya que la he diseñado con todo el cariño del mundo, empeño, esfuerzo y horas de trabajo, para que todo este pensado al detalle todo tenga un sentido y explicación del porqué de la colocación de los colores seleccionados es decir de todo.

<https://www.figma.com/design/EJIKucC1XBh7nxbzlrD5uT/Swapy?node-id=0-1&t=75CrHolqi19hVPGZ-1>