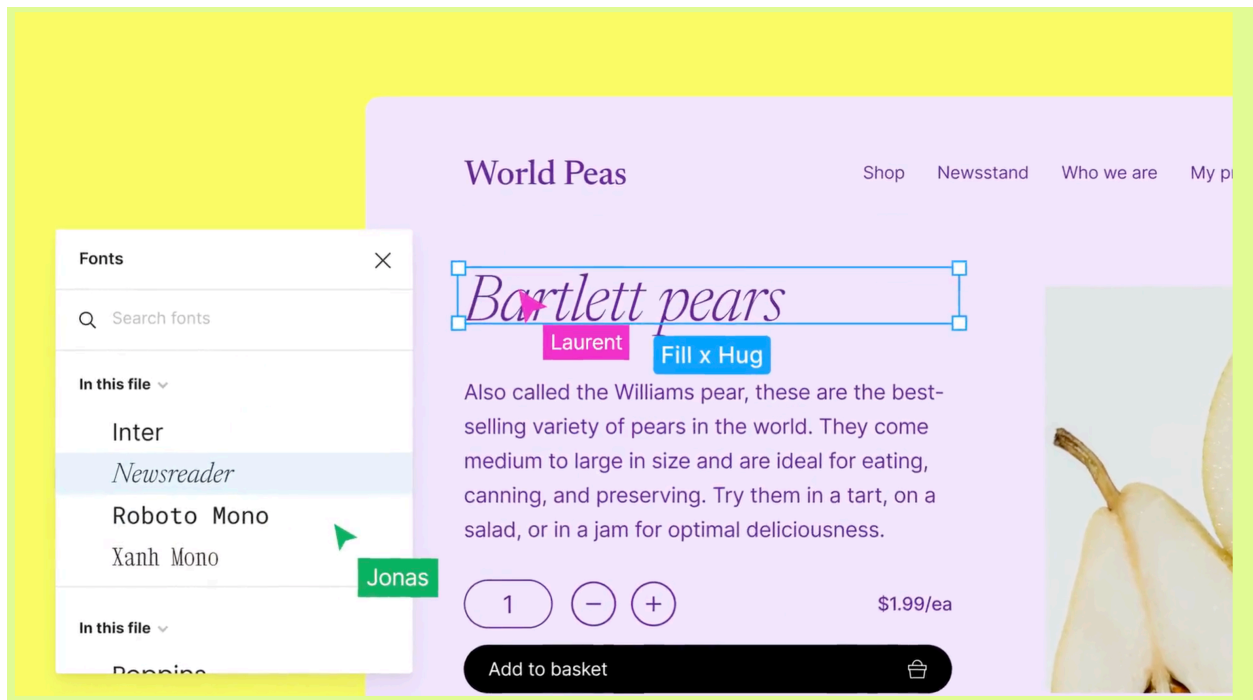




# Semana 2 Proyecto: Diseño de Interfaces UI con Figma



## 🎯 Objetivo de la semana:

Cada equipo debe diseñar las interfaces gráficas de su proyecto utilizando **Figma** como única herramienta de diseño.

## 🔧 Indicaciones:

- **Todos los diseños deben realizarse exclusivamente en Figma.** No se aceptarán imágenes ni mockups realizados en otras herramientas.

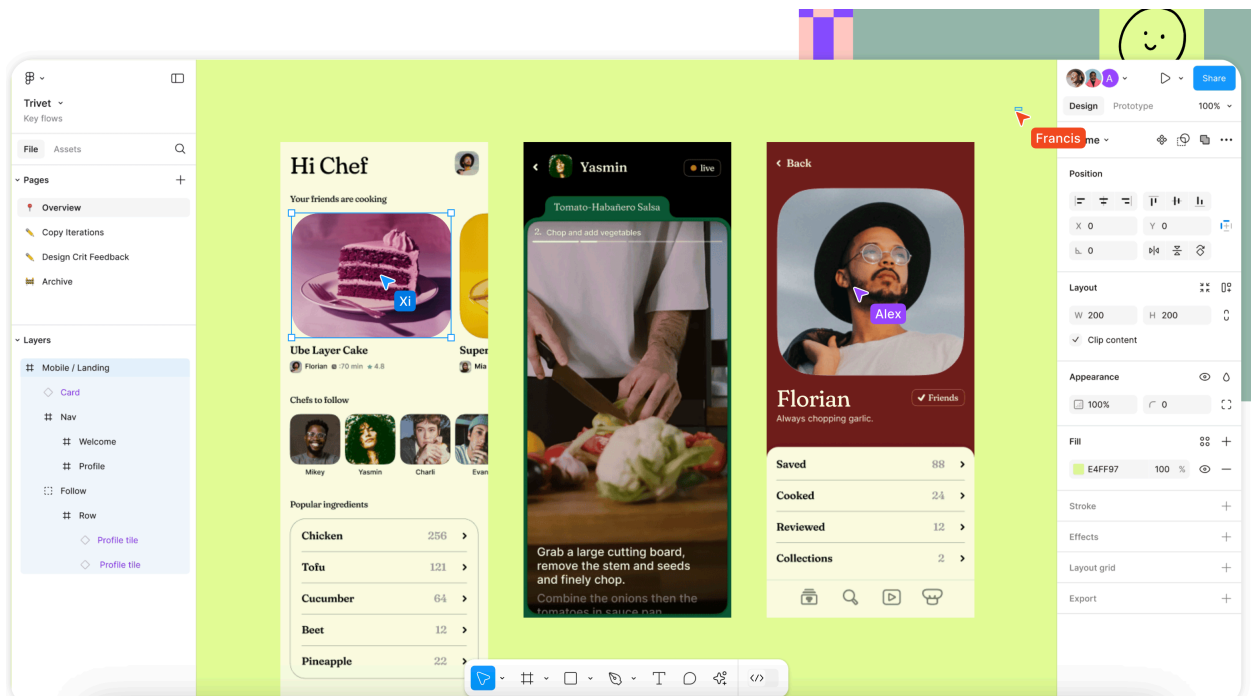
- Si algún integrante del equipo no domina Figma, debe considerar tiempo adicional para aprender su uso y cumplir con la entrega.
- El docente estará disponible durante la clase para apoyar en el uso de la herramienta y resolver dudas.

## Entrega y Evidencia:

1. Subir **capturas de los diseños realizados** a la carpeta **avances/semana\_2** del repositorio del equipo.
2. Enviar el **enlace al proyecto de Figma** al docente mediante el AVA (plataforma institucional).
3. Líder del equipo debe crear un panel de trabajo dentro de Figma e invitar a el equipo a trabajar de manera simultanea.

## Importancia del diseño de interfaces:

Es fundamental que todos los integrantes del equipo, ya sean frontend o backend, comprendan la lógica y estructura de la interfaz, ya que esto influye directamente en el desarrollo correcto del sistema.



## ✓ Actividad: Diseño de Interfaces UI

### Descripción:

Diseñar las interfaces principales del sistema que están desarrollando como equipo. Este diseño debe considerar:

- Flujo básico del usuario dentro del sistema.
- Pantallas principales (login, dashboard, formularios, etc.)
- Elementos visuales coherentes con la propuesta del proyecto.

### Requisitos:

- Todos los diseños deben estar hechos en Figma.
- Deben organizarse en una o más páginas dentro del archivo del proyecto en Figma.
- No se permite el uso de capturas desde otras herramientas de diseño.

### Entregables:

- Capturas de las pantallas diseñadas, almacenadas en `avances/semana_2` dentro del repositorio.
  - Link del proyecto en Figma enviado por AVA.
-