

## **ACTIVIDAD PRÁCTICA (AP3)**

### Título

---

## **Prototipado**

### Objetivos

---

- Realizar los prototipos de las pantallas de una aplicación móvil.
- Justificar las decisiones de diseño que se han tomado.

### Temporalización

---

- La actividad está pensada para realizarla en 7 días.

### Proceso de desarrollo

---

En esta actividad vamos a definir el mockup de la aplicación móvil que se extrae del enunciado de PlaceMyBet ya disponible en FloridaOberta.

Deberemos realizar los bocetos de su interfaz (Mockup).

Una vez tenemos las ideas claras y la estructura de nuestra aplicación definida mediante el mapa de navegación, es hora de empezar a crear el Mockup. Para su realización, utilizaremos la herramienta Figma.

Hay que realizar los prototipos de todas las pantallas que tendrá la aplicación.

Se entregará el siguiente fichero:

- Fichero **.fig** que contiene el Mockup (generado con Figma).

### Evaluación

---

- Esta actividad práctica es de entrega optativa.

### Recursos

---

- Documentos PDF y vídeos de la zona de recursos didácticos y enlaces de interés.
- Web de Figma (para hacer el prototipado):  
<https://www.figma.com>
- Componentes de la IU:  
<https://material.io/components>