

CI Politécnico Estella
Desarrollo de Aplicaciones Web
Diseño de interfaces web
Unidad de Trabajo 1

Práctica: Diseño mobile-first con Figma
Concepto, diseño y prototipado
Tarea 1

Jessica Freitas
N.I.E. Y6785432D

En Estella, 30 de octubre de 2025

Definir propósito y alcance del proyecto

El objetivo de NextU es ofrecer una plataforma de aprendizaje online centrada en el desarrollo de habilidades profesionales de alta demanda, como programación, diseño, marketing digital o idiomas.

La aplicación móvil permitirá a los usuarios aprender desde cualquier lugar y acceder a distintos tipos de contenido, tales como:

- Clases en vivo con profesores expertos
- Videotutoriales grabados
- Ejercicios interactivos
- Un chat de soporte para resolver dudas en tiempo real

El enfoque mobile-first busca garantizar una experiencia fluida, accesible y cómoda desde el teléfono, ya que es el dispositivo más utilizado por los usuarios para formarse y conectarse.

Alcance del prototipo

El prototipo incluirá las pantallas y flujos principales de la aplicación, organizados de la siguiente manera:

- Pantalla de inicio / bienvenida: muestra el logotipo
- Pantalla de login / registro: permite entrar en la plataforma o crear una cuenta nueva.
- Catálogo de cursos: presenta una lista de cursos destacados y un buscador por categoría.
- Detalle de curso: incluye la descripción del curso, las lecciones, tiempo del curso y el botón de inscripción.
- Área de certificaciones conseguidas: da acceso a las certificaciones obtenidas por el usuario.
- Chat / soporte: ofrece una interfaz de mensajería sencilla con el equipo de tutores.

Público objetivo

- Edad: entre 20 y 45 años
- Perfil: estudiantes, trabajos o personas en proceso de cambio laboral
- Necesidades: formación práctica, flexible y accesible desde el móvil
- Motivación: mejorar su empleabilidad y obtener certificaciones reconocidas

El diseño tendrá un estilo moderno, profesional y motivador, con colores que transmitan confianza (azules y verdes), una tipografía clara y una navegación intuitiva que facilite el aprendizaje.

Objetivos del diseño

- Crear una interfaz clara y visualmente coherente desde la versión móvil.
- Garantizar una navegación simple e intuitiva, centrada en la experiencia del usuario.
- Usar componentes reutilizables.
- Lograr un prototipo funcional e interactivo, que simule de forma realista la experiencia del usuario dentro de la app.

Diseñar los wireframes

En esta fase se define la estructura general de la aplicación y la jerarquía de la información.

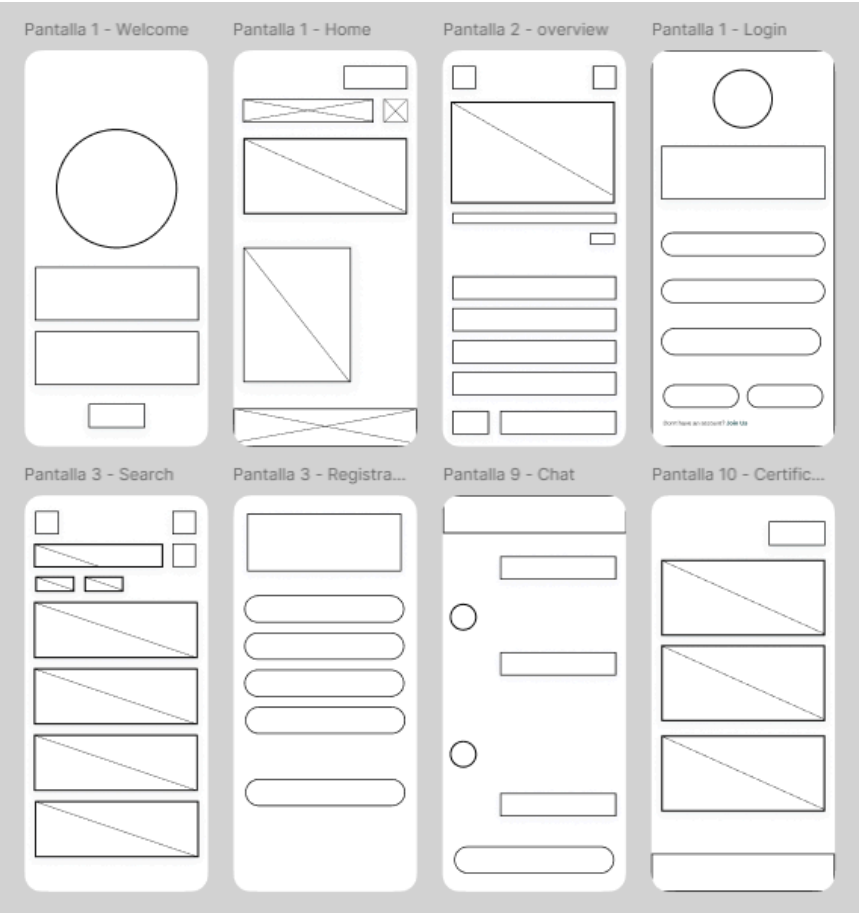
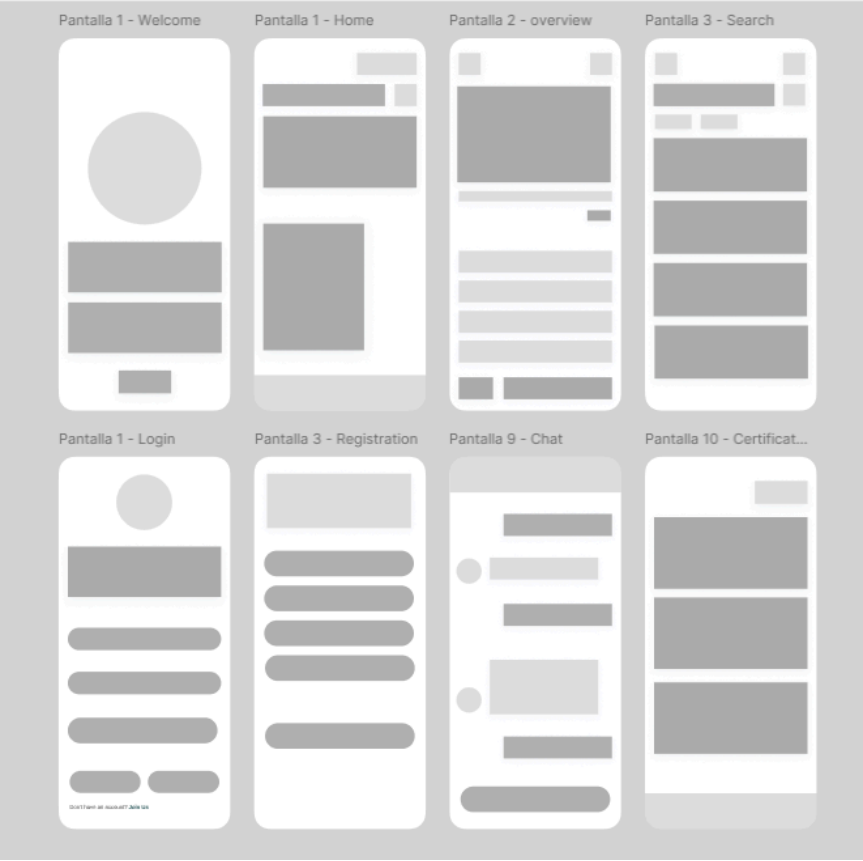
- Nivel 1: Inicio / Login / Registro
- Nivel 2: Catálogo de cursos (nodo central del flujo)
- Nivel 3: Detalle de curso y compra del curso
- Nivel 4: Chat, certificados y ajustes de configuración.

Esta organización permitirá mantener una navegación ordenada y lógica, donde el usuario pueda moverse fácilmente entre las distintas secciones del prototipo.

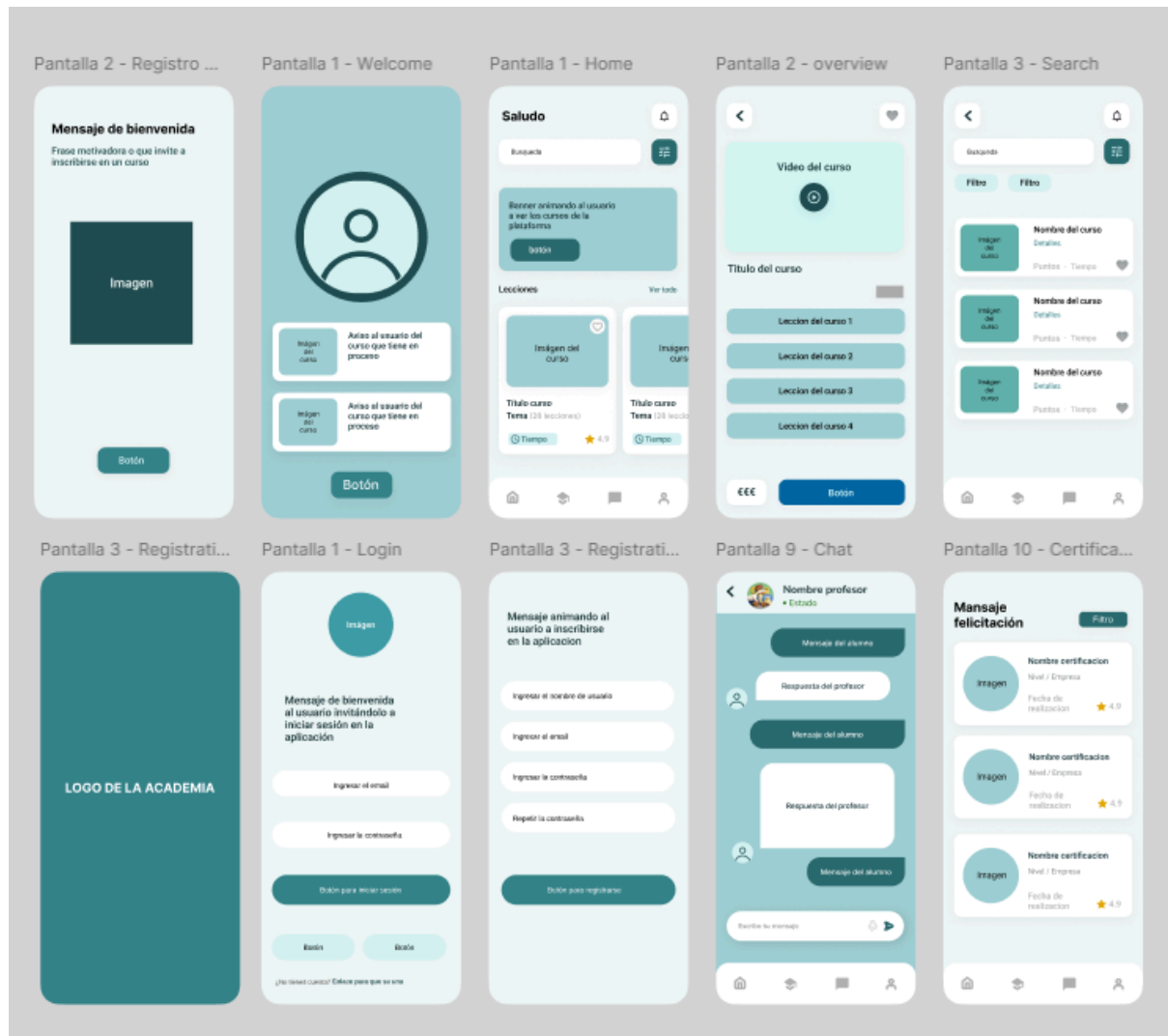
Actividad 3 - Diseño de wireframes

En esta fase se desarrollaron los wireframes de baja fidelidad del prototipo NextU Academia, con el objetivo de definir la estructura visual general y la disposición de los elementos en cada pantalla antes de aplicar el diseño final.

Los wireframes siguen el enfoque mobile-first con un tamaño base de 375 × 812 píxeles, correspondiente al formato estándar que en Figma es un Iphone 13 mini.



Diseño de baja fidelidad



En esta etapa comencé a dar forma visual al prototipo de NextU Academia, añadiendo los primeros elementos estéticos que aportan identidad y coherencia al diseño.

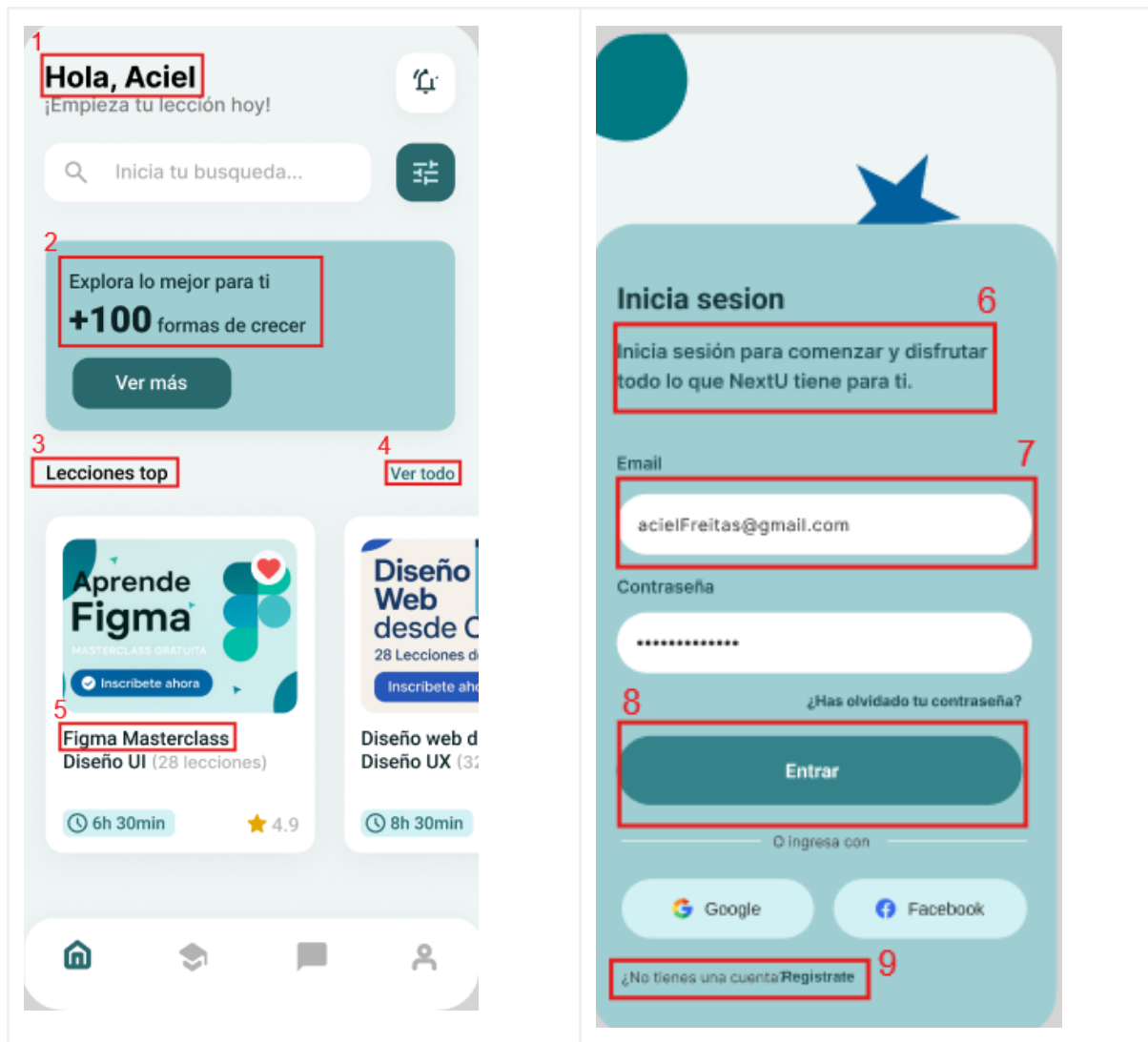
El objetivo fue mantener la simplicidad y centrarse en la funcionalidad y organización visual, sin entrar todavía en los detalles finales del diseño.

Elementos de diseño:

- Aplique una paleta de colores suaves y profesionales, basada en tonos azules y verdes, que transmiten confianza, calma y enfoque educativo.

#bfdee1	10%
#9fced2	20%
#7ebec3	30%
#5eadb4	40%
#3e9da5	Base
#34838a	60%
#29696e	70%
#1f4f53	80%
#153437	90%

- Tipografía sans-serif clara y moderna para garantizar la legibilidad en pantallas móviles.



1. Títulos o textos principales:
 - a. Roboto
 - b. Bold
 - c. 24
2. Mensajes o textos informativos:
 - a. Roboto
 - b. Medio
 - c. 16
3. Encabezados de secciones dentro del frame:
 - a. Roboto
 - b. Medio
 - c. 16
4. Opción de texto (sin botón) que enlaza a otro frame:
 - a. Roboto
 - b. Medio
 - c. 14
5. Nombres de los cursos:

- a. Roboto
 - b. Medio
 - c. 16
6. Texto genérico para utilizar en el diseño:
 - a. Inter
 - b. SemiBold
 - c. 16
7. Datos ingresados por el usuario:
 - a. Inter
 - b. Regular
 - c. 14
8. Texto en botón
 - a. Roboto
 - b. Bold
 - c. 16
9. Texto enlace a registro:
 - a. Inter
 - b. Regular
 - c. 12

Incluyó los primeros iconos genéricos, representando funciones como búsqueda, usuario, chat y navegación inferior.

Busco que haya una jerarquía visual clara, trato de mantener un espaciado de cada sección entre 24 a 32.

Descripción general de las pantallas

- Pantalla de bienvenida: presenta un mensaje motivador, el logotipo y botones principales de acceso.
- Pantalla de inicio: muestra un saludo al usuario, una sección de cursos destacados y accesos directos.
- Pantalla de detalle: organiza la información del curso, sus lecciones y un botón de inscripción.
- Pantalla de búsqueda: ofrece filtros y resultados con tarjetas de curso.
- Pantalla de login y registro: mantiene un diseño minimalista con campos de texto bien espaciados.
- Pantalla de chat: estructura la conversación entre el alumno y el soporte.
- Pantalla de certificados: muestra los logros obtenidos y opciones de filtrado.
- Pantalla de configuración: dado una vista completa a las opciones de configuración ofrecidas al usuario.
- Pantalla de pago: se realiza la secuencia de pago de un curso, este caso de diseño web.

Crear elementos interactivos

- Campana de notificaciones:



La animación de la campana permite que el usuario identifique cuando tiene una **notificación pendiente**. El ícono cambia de color (de gris a rojo) y realiza un **movimiento de balanceo**, generando una sensación visual de alerta sin resultar invasiva.

Esta interacción busca **llamar la atención del usuario** de forma clara y moderna.

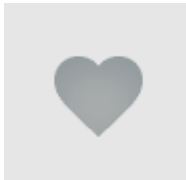
- Botón de encender y apagar notificaciones



Ubicado en el área de configuración, este botón muestra el cambio de estado ON/OFF.

Al activarlo, el fondo pasa de blanco a azul, mientras el círculo interior se desplaza de un extremo al otro, simulando el interruptor típico de las apps móviles. Este efecto fue logrado mediante la animación Smart Animate en Figma.

- Botón de like para los cursos que quiere seguir o guardar en favoritos.

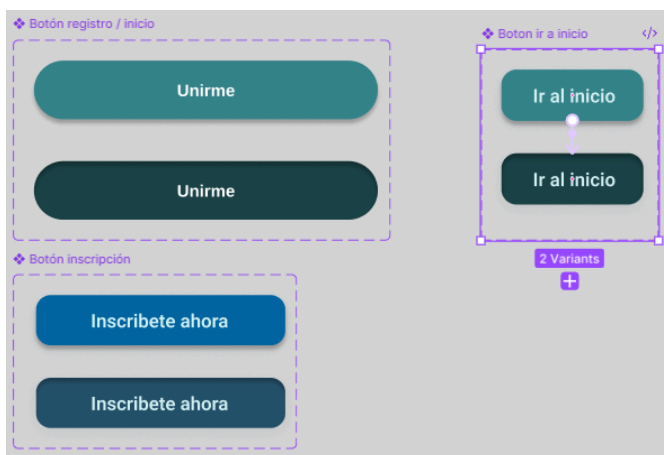


El ícono del corazón aparece tanto en las **miniaturas de los cursos** como en la pantalla de detalle de cada curso.

Al hacer clic, el corazón cambia de color (de gris a azul) indicando que el curso fue guardado como favorito.

Esta animación refuerza la **personalización de la experiencia del usuario**, permitiendo marcar los cursos que desea seguir o revisar más adelante.

- Botones variados:



Se diseñaron distintos botones interactivos ubicados en las pantallas de inicio, registro e inscripción a los cursos.

Cada botón tiene un efecto de presión sutil, simulando la sensación táctil al presionar sobre la pantalla.

- Animación de bienvenida

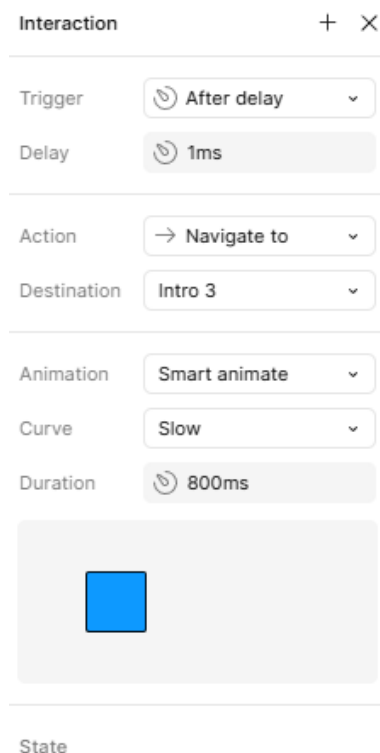
Para ofrecer una experiencia inicial atractiva y coherente con la identidad visual de la aplicación, se diseñó una animación de introducción compuesta por cuatro pantallas secuenciales.

El objetivo fue crear una transición fluida y moderna que refuerce la imagen de marca antes de acceder al contenido principal de la app.

Para ofrecer una experiencia inicial atractiva y coherente con la identidad visual de la aplicación, se diseñó una animación de introducción compuesta por cuatro pantallas secuenciales.

El objetivo fue crear una transición fluida y moderna que refuerce la imagen de marca antes de acceder al contenido principal de la app.





Secuencia:

- Intro 1: inicio con un fondo dividido en dos tonos de azul verdoso, que introduce la paleta cromática principal de la aplicación y genera contraste visual.
- Intro 2: transición con un efecto diagonal que simula el paso o “deslizamiento” entre pantallas, aportando dinamismo y sensación de avance.
- Intro 3: pantalla intermedia con el texto “Bienvenido”, en una composición centrada y fondo claro para transmitir calma y claridad.
- Intro 4: cierre de la secuencia con el logotipo “NextU”.

- Animación de chat con el profesor

Se diseñó una animación progresiva del chat para simular la interacción en tiempo real entre el estudiante y el profesor dentro de la aplicación. El objetivo fue representar de forma dinámica cómo van apareciendo los mensajes uno a uno, recreando una conversación fluida y cercana.

Configuración:

Cada mensaje del chat se colocó en un frame independiente, dentro del mismo diseño base.

En modo Prototype, se establecieron enlaces secuenciales entre los frames:

- Trigger: After delay 500–800 ms
- Animation: Smart Animate.
- Easing: Ease in and out.
- Duration: 300–400 ms.

Este método permite que los mensajes aparezcan de forma escalonada, como si se estuvieran enviando o recibiendo en tiempo real



Al finalizar la secuencia, el prototipo vuelve al frame principal del chat, donde el usuario puede escribir un nuevo mensaje.

Cuatro componentes interactivos para simular que se rellenan los datos de registro e inicio

El diagrama muestra un formulario de registro dividido en cuatro secciones, cada una con un título y un icono de flecha morada:

- Nombre:** Muestra un campo "Nombre de usuario" que se reemplaza por "Aciel Freitas".
- Email:** Muestra un campo "Email" que se reemplaza por "acielFreitas@gmail.com".
- Contraseña:** Muestra un campo "Contraseña" que se reemplaza por "*****".
- Repetir contraseña:** Muestra un campo "Repite la contraseña" que se reemplaza por "*****".

Cada sección tiene un icono de ojo morado que indica la transición entre el estado inicial y el estado completado.

En esta parte del diseño se incorporó una interacción dinámica para simular el comportamiento real de los formularios en una aplicación funcional.

Cuando el usuario hace clic o selecciona una casilla, por ejemplo, *Email* o *Nombre de usuario*, el campo muestra el dato, reemplazando el texto genérico, "Email", "Contraseña", por el dato de usuario correspondiente como *acielFreitas@gmail.com*.

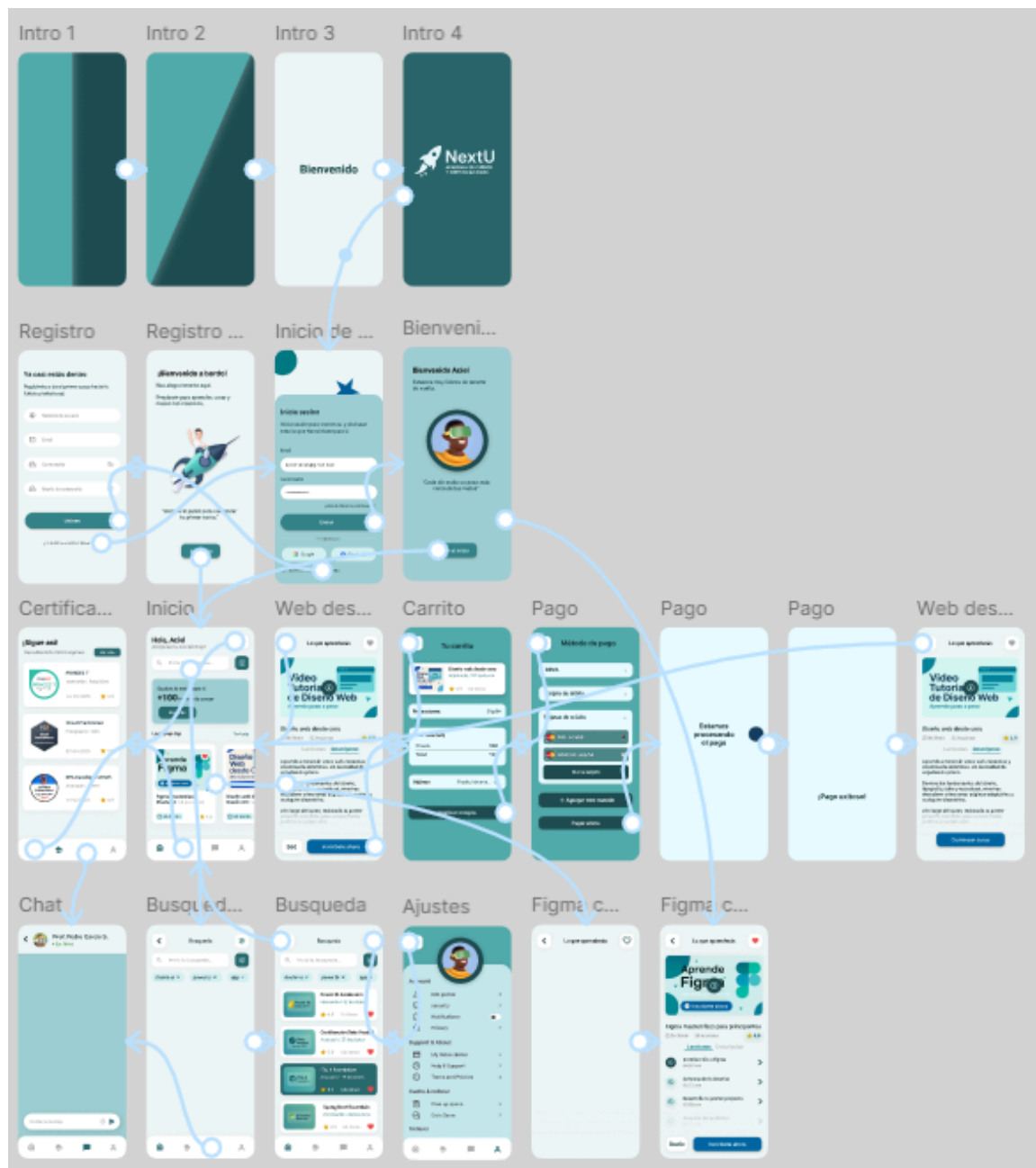
Configuración de la interacción

1. En modo **Prototype**, se seleccionó el campo del **estado inicial**.
2. Se creó un enlace hacia el **frame del estado completado**.
3. En el panel derecho se configuró:
 - **Trigger (disparador):** On click
 - **Action (acción):** Navigate to → frame completado
 - **Animation:** Smart Animate (para una transición suave entre ambos estados)
 - **Easing:** Ease in and out
 - **Duration:** entre 300–500 ms

Enlazar pantallas

En esta etapa se configuraron las interacciones y transiciones entre pantallas, con el objetivo de simular la navegación real dentro de la aplicación.

El usuario puede desplazarse entre los distintos apartados del prototipo de manera fluida y coherente, experimentando el recorrido completo de la app desde el inicio hasta la finalización de una acción, por ejemplo, registrarse, buscar un curso o realizar un pago.



Definir interacciones y transiciones

En esta etapa se configuraron las interacciones y transiciones entre pantallas, con el objetivo de simular la navegación real dentro de la aplicación.

Gracias a estas conexiones, el usuario puede desplazarse entre los distintos apartados del prototipo de manera fluida y coherente, experimentando el recorrido completo de la app desde el inicio hasta la finalización de una acción (por ejemplo, registrarse, buscar un curso o realizar un pago).

Se crea una experiencia interactiva fluida y realista para la presentación final del prototipo.

Configuración general en Figma

Todas las pantallas fueron enlazadas en modo Prototype utilizando conectores interactivos.

Se definieron distintos tipos de interacciones según la función de cada elemento:

- **On Click / Tap:** para botones principales (Iniciar sesión, Registrarse, Comprar curso, etc.).
- **After Delay:** para animaciones automáticas (pantallas de bienvenida e intro).
- **While pressing:** para simular la retroalimentación de botones (efecto de presión o cambio de color).
- **Navigate to / Open overlay:** para transiciones hacia pantallas de detalle, menús o mensajes flotantes.

Flujo de navegación principal

1. **Intro 1 > Intro 4:** secuencia automática con *After Delay*, representando la animación de bienvenida.
2. **Registro / Login:** acceso a la cuenta o creación de usuario.
3. **Inicio:** muestra cursos destacados y accesos directos.
4. **Búsqueda y detalle del curso:** permite explorar y seleccionar contenido.
5. **Carrito y pago:** simulan la compra o inscripción a un curso.
6. **Chat:** permite la interacción entre alumno y profesor.
7. **Certificados y ajustes:** accesibles desde el menú principal.

Este recorrido reproduce de manera coherente la experiencia completa de un usuario dentro de la app, desde que la abre hasta que finaliza una acción formativa.

Recopilar comentarios e iterar

La prueba fue realizada por María Ramírez Cazorla, una doctora de 33 años, residente en Madrid, interesada en realizar cursos de idiomas y formaciones complementarias a través de plataformas e-learning.

Su perfil resulta relevante para este proyecto, ya que representa al público objetivo principal de NextU: profesionales que buscan formación flexible y accesible desde el móvil.

Durante la prueba, María destacó varios aspectos positivos y realizó algunas recomendaciones que resultaron muy útiles para mejorar la experiencia del usuario.

Fortalezas observadas:

- La aplicación transmite profesionalismo y confianza gracias a su paleta de colores suaves.
- La animación de bienvenida le pareció moderna y atractiva.
- Valoró especialmente el chat con el profesor, por su naturalidad y la sensación de interacción real.
- Consideró que la app tiene una estructura clara y fácil de usar, incluso para alguien que no está familiarizado con plataformas educativas.

Sugerencias de mejora:

1. Aumentar el tamaño y contraste de los botones, especialmente en pantallas con mucho texto..
2. Reducir ligeramente la duración de algunas transiciones, que resultaban un poco lentas al pasar de un curso a otro.

Mejoras aplicadas tras el feedback

- Se aumentó el tamaño de los botones principales y se mejoró el contraste del texto.
- Se redujo el tiempo de transición entre pantallas de 500 ms a 300 ms, logrando un desplazamiento más fluido.
- Se revisaron los márgenes y alineaciones generales para reforzar la coherencia visual.