

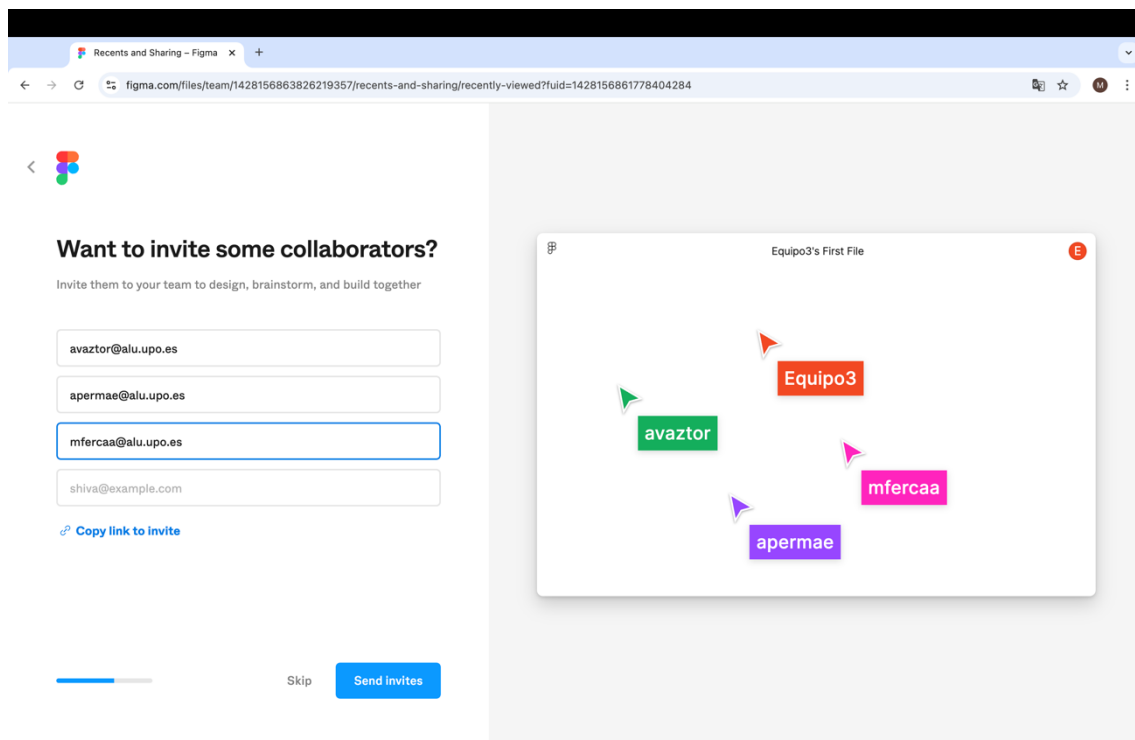
## EPD02 - Ejercicio 7

- a) El mockup es una representación visual detallada que muestra cómo se verá una app o página web cuando esté terminada; es decir, se enfoca en la apariencia final. Incluye colores, gráficos y todos los elementos visuales. Se usa para mostrar el diseño final a los clientes o al equipo ayudando a que todos vean claramente cómo lucirá el producto antes de comenzar a programar.

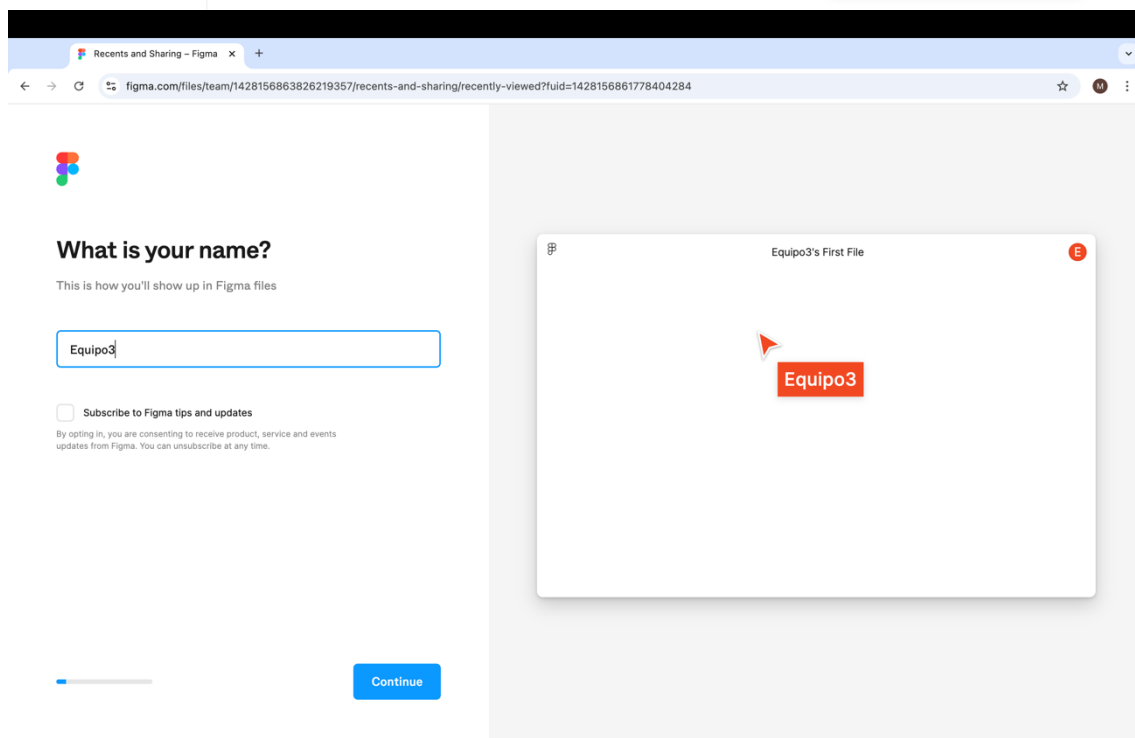
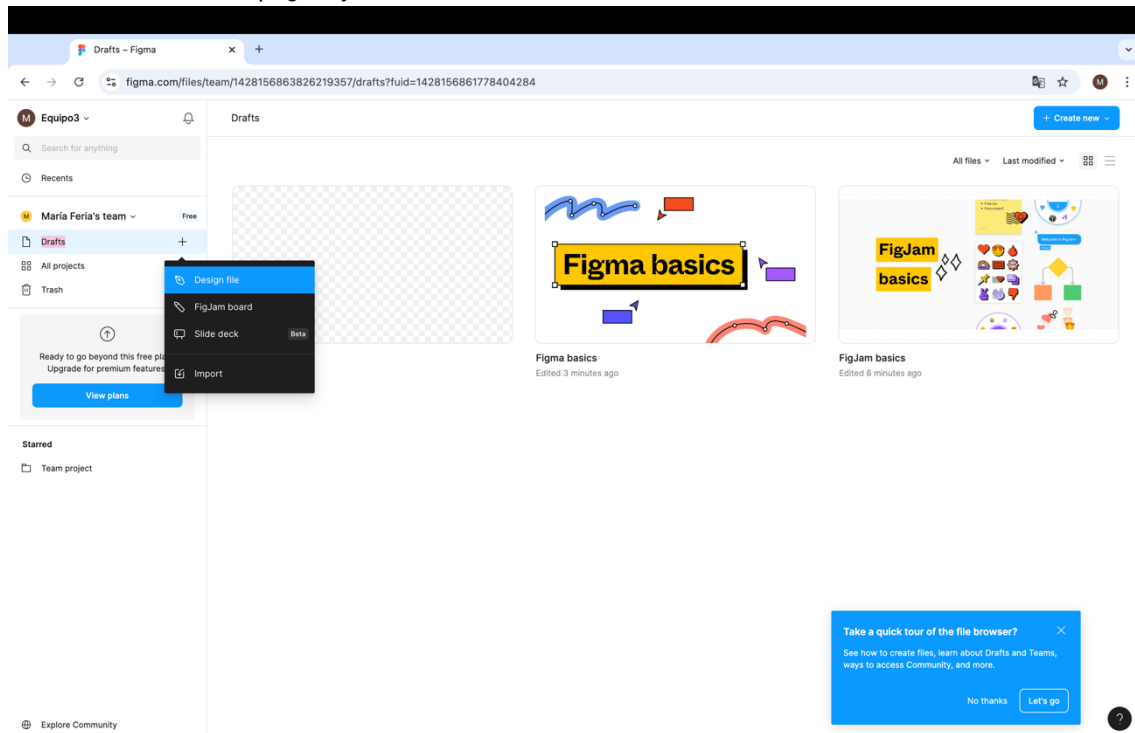
Un wireframe es un boceto simple que sólo muestra la estructura y ubicación de los elementos como botones o menús, pero sin detalles de diseño; es decir, ayuda a organizar la estructura. Sirve para planificar la funcionalidad y navegabilidad de la app o página web desde el principio.

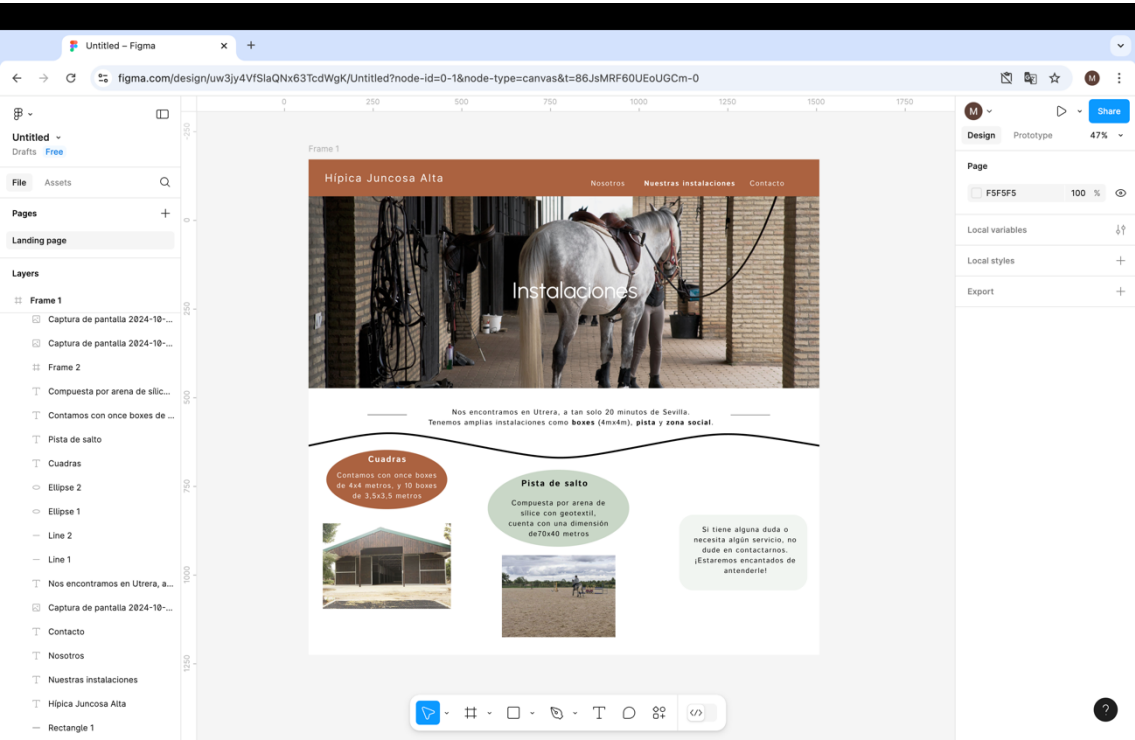
En resumen, wireframe se usa primero para planificar la estructura, y luego el mockup ayuda a perfeccionar la apariencia visual, asegurando que todo esté claro antes de comenzar el desarrollo.

- b) Accediendo a [www.figma.com](https://www.figma.com), creamos la cuenta

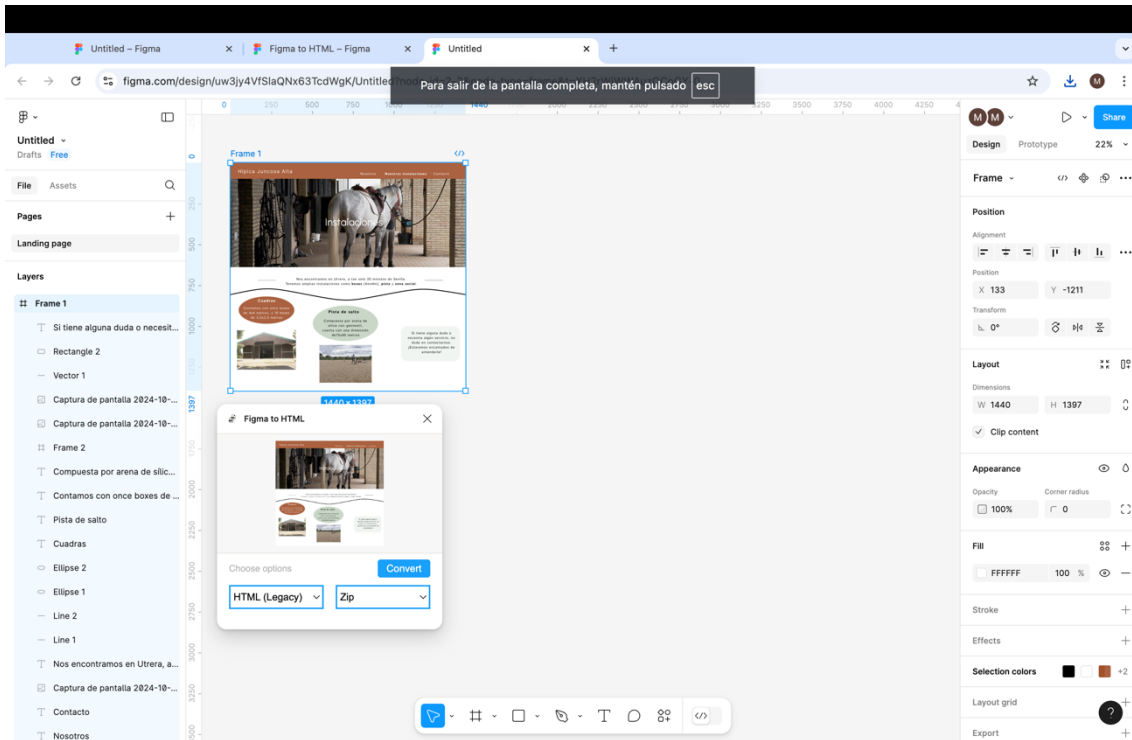


c) Creamos una página y le damos el formato deseado





d) Exportamos con "Figma to HTML" tal y como se pide en el enunciado



- e) Como ventajas, es que ayuda a dar al diseño de forma rápida una estética y ver cómo queda, también la accesibilidad en la nube ya que ayuda al trabajo en equipo de los desarrolladores; y por supuesto, el prototipo que tiene integrado ya que ofrece herramientas de diseño directamente en el editor de diseño sin necesidad de estar cambiando de ventana o aplicación.

Como desventajas encontramos que, al estar basada en la nube, su rendimiento depende de la conexión a internet por lo que el trabajo sin conexión es muy limitado. Tampoco es ideal para tareas de diseño gráfico más complejas, ya que como observamos al convertirlo a HTML, el diseño en forma de onda que hemos puesto aparece como una línea y toda la página se encuentra desconfigurada al hacer la conversión. Adjunto captura de index.html en el navegador.

