**Entrega en Moodle**

Cada estudiante deberá subir a Moodle:

1. **Presentación en PDF o el enlace a la misma**con:
   * Nombre del proyecto.
   * Descripción de la idea.
   * Capturas del sketch, wireframe y mockup.
   * Comentario sobre las **dificultades encontradas** y las soluciones adoptadas en cada una de las fases.
   * Mención del **plugin o librería externa** utilizada.
2. **Enlace al proyecto Figma** (compartido en modo *“ver”* o *“view only”*).

**Exposición en clase**

Cada grupo realizará una presentación en clase (15-20 minutos) en la que explicará:

* Cuál es su idea y qué problema resuelve.
* Cómo evolucionó el diseño (sketch → wireframe → mockup).
* Qué decisiones de diseño tomó y por qué.
* Qué dificultades ha encontrado durante el proceso.
* Qué aportación o funcionalidad extra ha incluido con el plugin/librería.

Se valorará la **claridad**, la **capacidad de análisis** y la **presentación visual** durante la exposición.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Qué es figma?

Figma es una herramienta de diseño y prototipado en línea que permite crear interfaces, páginas web y aplicaciones de forma colaborativa.

Funciona en la nube, por lo que varios usuarios pueden trabajar al mismo tiempo en un mismo proyecto, sin necesidad de instalar software.

Es ideal para equipos de diseño, UX/UI y desarrollo, ya que integra diseño, prototipos y comentarios en un solo lugar.

¿Por qué hemos usado figma?

Colaboración en tiempo real: varios diseñadores y clientes pueden editar y comentar al mismo tiempo.

Basado en la nube: sin instalaciones pesadas, accesible desde cualquier lugar y dispositivo.

Todo en uno: diseño, prototipado y feedback en una sola herramienta.

Trabajo con desarrolladores: genera especificaciones y código automáticamente.

Consistencia visual: bibliotecas y componentes reutilizables para mantener la identidad de marca.

En resumen, Figma agiliza el trabajo en equipo, mejora la comunicación y ahorra tiempo y dinero.

Nombre del Proyecto: App vuelo SkyZen

Descripción de la idea: Nosotros somos una empresa de desarrollo enfocada en la inclusión en el uso de nuevas tecnologías por parte de toda la población, ya esté en edades avanzadas y esté menos acostumbrado a las nuevas tecnologías o bien seas un joven el cual ya sabe manejarse con ellas.

Para ello hemos desarrollado una interfaz para las pantallas de los aviones, la cual es extremadamente simple y visual de manera que de un vistazo puedas intuir fácilmente qué hacer.

**Capturas del Sketch wireframe y mockup**

/Aquí ponemos fotos del Sketch y del wireframe y comparamos enseñando el mockup en Figma

Dificultades encontradas:

* Implementación de la pantalla de inicio con AutolayOut en todos sus componentes.

(Realizar la explicación haciendo uso de la propia herramienta de Figma, enseñando los menús laterales)

* Comentar el uso de diseños de la propia comunidad, tales como los botones que hemos cogido (Hablar sobre la problemática con los sliders y como lo solucionamos)
* Hablar sobre la problemática final con el carrito y la necesidad de añadir un nuevo frame para el mismo usando comparaciones de figma y del wireframe

Que aporta el plugin/s que hemos usado:

Aquí podemos enseñar cada uno de ellos por encima y centrarnos en el remove BG y la instalación de su api para eliminar los fondos de las imágenes.

<https://www.remove.bg/es> esa es la página oficial, desde ahí lo puedo explicar sin tener que usar capturas.

Conclusion

El desarrollo de SkyZen nos ha permitido aplicar un enfoque inclusivo al diseño digital, creando una interfaz intuitiva, accesible y visualmente clara para todo tipo de usuarios. A través del uso de Figma, hemos podido prototipar, probar y mejorar rápidamente cada pantalla, aprovechando herramientas como AutoLayout y recursos de la comunidad para optimizar nuestro trabajo.

Superamos distintos retos técnicos —como la adaptación del carrito o la implementación de componentes— gracias a la colaboración y a los plugins utilizados, especialmente Remove BG y el Unsplash, que simplificaron el tratamiento de imágenes.

En conjunto, el proyecto refuerza la idea de que la tecnología puede y debe ser fácil, universal y agradable de usar, sin importar la edad o experiencia del usuario.

Enlace del proyecto para que puedan interactuar con él: <https://www.figma.com/design/29ZCuGmoA8Lr0F2fXHR3Dj/Proyecto-de-Dise%C3%B1o?node-id=30-163&t=tb8TWOQrMSX77DXV-1>

Hacer un pequeño cuestionario para ver qué cosas están bien o se podrían mejorar.