



PROYECTO: Analizador de hábitos personales (gamificado) en Figma

Hecho por: UI/UX Designer

Fecha: 17-10-2025

Programa: HabitTracker



Descripción

El propósito de Figma es facilitar y hacer más eficiente el proceso de diseño de la interfaz de la aplicación web.

En nuestro caso, utilizamos Figma para crear la interfaz visual de la aplicación móvil.

Explicación

Durante este proceso, organizamos los elementos principales, como el logo, los botones de acción, los recordatorios y un apartado que muestra la experiencia obtenida por el usuario al completar sus actividades o metas diarias.

Logo:



9:41



HabitTracker



Confirmación de Correo Electrónico

Logo

Crea una cuenta

Ingresa tu correo electrónico
para registrarte en esta aplicación

Continuar

Al hacer clic en continuar, aceptas nuestros [Términos de servicio](#) y [Política de privacidad](#)

Términos y Condiciones
de la Aplicación

Bienvenida a la Pantalla Principal



Porcentaje del Progreso Diario de Habitos

Imagen del día para Actividades



Actividades Diarias para Realizarse en la Aplicación

- Actividad de Rutina de Cardio en casa
Fecha Limite: 20/10/2025
- Actividad de Regar las plantas
Fecha Limite: 20/10/2025
- Recordatorio para tu clase virtual
Fecha Limite: 20/10/2025



Titulo que dice en que
sección estas

9:41



Mis Actividades

Registro

Actividad de .. 1 día

Estado: Pendiente

Actividad de .. 1 día

Estado: Pendiente

Actividad de 1 día

Estado: Incompleto

Actividad de 1 día

Estado: Incompleto

Actividad de ... 2 días

Estado: Completado

Actividad de .. 1 día

Estado: Pendiente

Actividad de 1 día

Estado: Incompleto

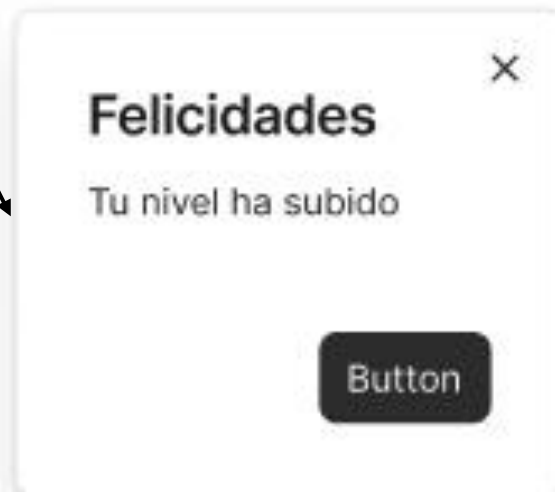
Actividad de 1 día

Estado: Incompleto

Titulo que dice en que
sección estas



Apartado que Sale al Acumular la
suficiente Experiencia para subir de
"Nivel"



Link de Figma

<https://www.figma.com/design/qnNSyPFO6WBwFqjxFpdBVm/Analizador-de-Datos?node-id=0-1&t=mleSouLjj59XtDBg-1>