

## P1.1 – Prototipado

### Resultado de Aprendizaje

**RA1** Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.

### Objetivo

- Comprender la utilidad de las plantillas prediseñadas para agilizar el diseño de interfaces web.
- Diferenciar entre el prototipado visual (Figma) y el uso de frameworks front-end (Bootstrap).
- Crear un prototipo inicial y su equivalente en una interfaz básica con código.

### Desarrollo de la Práctica

#### Parte A – Figma (prototipado visual)

1. Abre una cuenta en [Figma](#).
2. Crea un nuevo proyecto y selecciona una **plantilla prediseñada gratuita de UI**
3. Personaliza la plantilla:
  - Indicar el nombre del alumno
  - Modifica colores principales.
  - Añade al menos 3 secciones (ej. *Home, Prácticas, Contacto*).

Exportar el prototipo en formato imagen o PDF

#### Parte B – Bootstrap (prototipado en código)

1. Descarga o enlaza el framework [Bootstrap 5](#).
2. Selecciona una **plantilla gratuita** de Bootstrap
3. Modifica la plantilla para adaptarla a tu prototipo:
  - Cambia la paleta de colores (variables de Bootstrap).
  - Sustituye el logo y los textos.
  - Indicar el nombre del alumno
  - Deberá contener las mismas secciones que el prototipo de Figma
  - Asegúrate de que el menú y el footer funcionan en versión móvil (responsive).
4. Guarda el proyecto como **ejemplo funcional** (HTML + CSS).

## Documentación a Entregar

Se elaborará un documento PDF **UT1\_01\_Prototipado\_NombreAlumno.pdf**, deberá contener:

- 1) Capturas del prototipo elaborado en Figma
- 2) Capturas del prototipo elaborado en Bootstrap
- 3) Breve reflexión: Ventajas y desventajas de trabajar con plantillas prediseñadas frente a diseñar desde cero.

Además, el prototipo elaborado con **Bootstrap** deberá desplegarse en el servidor Apache de la MV de Windows10 y servirá como **landing page (home.html)**