

# Crear un wireframe en Figma

## Práctica integradora

### Objetivo

Una de las principales tareas de un desarrollador Front End es estructurar interfaces a partir de un wireframe o una imagen. El objetivo de esta actividad es que puedas practicar cómo manipular este tipo de documentos cuando trabajes con un diseñador.

¡Buena suerte! 



### Desafío:

Utilizando como guía el wireframe realizado en papel en la clase 2, deberás crear un diseño en Figma.

Para ello deberás crearte una cuenta y podés ayudarte de la ppt y el tutorial disponible en los contenidos de esta clase,

### Conclusión

Como desarrolladores Front-End nos encontraremos con diseños hechos por otras personas y es importante saber interpretarlos y extraer datos de ellos.

**¡Hasta la próxima!**