

# Actividad Integradora (Módulos 1 y 2)

## Proyecto: Diseño de un Flujo Clave para una Aplicación Móvil

**Objetivo:** Integrar los conocimientos de fundamentos, investigación y prototipado para diseñar la estructura de una funcionalidad específica.

### Instrucciones:

1. **Contexto (Módulo 1):** Elijan un problema cotidiano a resolver con una aplicación móvil (ej: encontrar recetas rápidas, gestionar tareas domésticas, organizar un viaje grupal). Definan el objetivo principal de la aplicación.
2. **Investigación y Persona (Módulo 2):**
  - Crean 1 o 2 **Personas** clave para esta aplicación, incluyendo sus metas, frustraciones y el contexto en el que usarían la app.
  - Elaboren el **Flujo de Usuario** (pasos) para la tarea más importante de su aplicación (ej: "Guardar una receta" o "Añadir una tarea").
3. **Wireframing (Módulo 3):**
  - Diseñen **Wireframes de baja fidelidad** (bocetos en papel o digital simple) para las 3 o 4 pantallas principales del flujo clave que definieron. Enfóquense en la jerarquía del contenido y la ubicación de los elementos, no en los colores ni tipografía final.
  - Conviertan sus wireframes a un **Prototipo interactivo simple** en una herramienta (como Figma) que permita hacer clic entre las pantallas para simular el flujo.