ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

PRINCIPIOS DE DISEÑO + FIGMA DESDE CERO

Nombre: _____ Fecha: _____

Los cuatro principios de hoy: **jerarquía · proximidad · consistencia · contraste**.

CONTRASTE · ¿PASA O NO PASA? (BLOQUE 5)

Antes de que el profesor lo compruebe en el WebAIM Contrast Checker, apuesta: ¿pasa el mínimo AA para texto normal (**4.5:1**)?

TEXTO	FONDO	TU APUESTA	RESULTADO
`#000000` negro	`#FFFFFF` blanco	☐ Pasa ☐ No	
`#767676` gris	`#FFFFFF` blanco	☐ Pasa ☐ No	
`#AAAAAA` gris claro	`#FFFFFF` blanco	☐ Pasa ☐ No	
`#FFFFFF` blanco	`#FF0000` rojo puro	☐ Pasa ☐ No	
`#FFFFFF` blanco	`#0000FF` azul puro	☐ Pasa ☐ No	

ENCUÉNTRALO · POR PAREJAS (8 MIN)

Elegid una app en un móvil y haced una captura de una pantalla. Buscad **un ejemplo de cada principio** y **un sitio donde la app rompe uno**. Escribidlo como «principio → elemento».

PRINCIPIO	ELEMENTO DE LA PANTALLA
Jerarquía	
Proximidad	
Consistencia	
Contraste	
Lo rompe	

Antes del descanso: abre `figma.com` e inicia sesión.

CONSTRUYE UNA PANTALLA EN DIRECTO (23 MIN)

Sigue al profesor en tu PC, paso a paso: una pantalla de **entrada para un festival**. Marca cada paso cuando tu pantalla sea igual que la proyectada.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	**Frame** (F) con un tamaño de móvil. Renómbralo **Ticket**.	El frame aparece en el panel de capas con ese nombre.
☐	T para el título «Summer Fest 2026», fecha y lugar; R para el hueco de la imagen. Una sola familia de letra. Título 28, cuerpo 16.	El título se ve primero.
☐	**Auto layout** (Shift + A) en título + fecha + lugar, gap **8**. Toda la tarjeta, gap **24**.	Añades una línea de texto y todo se recoloca solo.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO...
☐	**Estilos** de texto **Heading** y **Body**, estilo de color **Primary** (rojo).	Cambias un estilo y cambian todos sus usos.
☐	**Componente** botón (Ctrl + Alt + K), duplicado dos veces. Una copia: botón **secundario** blanco con borde.	Cambias el radio del componente principal y las copias lo siguen.
☐	**Prototype** (Shift + E): duplica el frame como **Paid!** y enlaza el botón.	Con Shift + Space el botón te lleva a **Paid!**.

ARREGLA EL LOGIN FEO (20 MIN)

Individual. Abre el archivo de inicio de Classroom y usa **Duplicate to your drafts** en el menú de archivo (el compartido es solo de lectura). Arréglalo con esta lista:

OK	PRINCIPIO	LA PANTALLA ARREGLADA TIENE...
☐	**Jerarquía**	1 familia de letra, como mucho 3 tamaños; el título va claramente primero.
☐	**Proximidad**	Cada etiqueta toca su campo; grupos separados con auto layout (**gap de dentro < gap de fuera**).
☐	**Consistencia**	Usa estilos de texto y de color; el botón es un **componente**.
☐	**Contraste**	1 botón principal, claramente distinto del secundario; todo el texto ≥ **4.5:1**.

Si algo falla:

- **Hay elementos fuera del frame.** Están en el lienzo, no en la pantalla. Arrástralos dentro del frame en el panel de capas.
- **El texto se corta.** La caja de texto tiene ancho fijo. Ponla en **auto width**.
- **Solo cambia un botón.** Editaste una copia, no el componente principal.
- **Espacios a mano.** No muevas píxeles: usa el gap del auto layout.

Si acabas pronto: una copia en modo oscuro que siga pasando 4.5:1, o una segunda pantalla «Forgot password» enlazada en el prototipo.

ENTREGA

Share → copia un enlace que cualquiera pueda ver → pégalo en la tarea de Classroom.

TICKET DE SALIDA (5 MIN)

¿Qué principio arreglaste, dónde y cómo? (Respóndelo también en la pregunta de Classroom.)

PARA CASA

- En papel, dibuja la pantalla principal de la **app de tu proyecto** y numera lo 1º, 2º y 3º que debe ver el usuario.
- Termina el login feo si te falta; el enlace de Classroom sigue abierto.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): la app de un gimnasio muestra su horario de clases en gris claro sobre blanco, y «Book» y «Cancel» son botones grises idénticos. Nombra dos principios que rompe y cómo arreglarías cada uno.