ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

FRAMER: EL LIENZO ES LA WEB

Nombre: _____ Fecha: _____

TAREA A · HERO Y CARACTERÍSTICAS (20 MIN)

Individual, en el breakpoint **Desktop**. Haz una **landing** para tu app de la UT1 (NoteBox si no tienes ninguna): un **hero** (nombre de la app, una frase y un botón) y una fila de **características** con tres tarjetas (un título y dos líneas de texto).

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO...
☐	La página es un stack vertical: hero y después características.	Al mover el hero arriba o abajo en Layers, la página se reordena.
☐	Hero: stack vertical, centrado, gap 16, padding 80 arriba y abajo. Alto **Fit Content**.	Una frase más larga hace el hero más alto, no lo corta.
☐	Botón: stack horizontal alrededor del texto, **Fit Content** en ancho y alto.	Un texto más largo hace el botón más ancho.
☐	Características: stack horizontal, gap 24; las tres tarjetas son **Fill** de ancho.	Al ensanchar la ventana, las tres tarjetas crecen por igual.
☐	El contenido nunca supera **1200** de ancho: las secciones tienen ancho máximo y están centradas.	En una ventana muy ancha el texto no llega de borde a borde.

Si algo falla:

- **Una capa no obedece al stack.** La arrastraste fuera: queda con posición absoluta. Métela en el stack desde Layers.
- **Las tarjetas no crecen.** Son **Fixed**. Cámbialas a **Fill**.
- **El texto del hero se sale.** El hero tiene alto **Fixed**. Cámbialo a **Fit Content**.

TAREA B · TRES ANCHOS (27 MIN)

Individual. Añade los breakpoints **Tablet** y **Phone** y deja la página bien en los tres:

OK	ANCHO	DEBE...
☐	**Desktop**	Verse como en la tarea A. Tarjetas en fila.
☐	**Tablet**	Tarjetas aún en fila, pero el padding del hero es 48 en lugar de 80.
☐	**Phone**	Tarjetas apiladas en vertical, ancho **Fill**. Título más pequeño (tú eliges, mínimo 28). Botón de ancho **Fill**.

☐ Añade una tercera sección desde **Insert** (un footer, una llamada a la acción, un formulario) y ajústala también a los tres anchos.

☐ Comprueba: abre **Preview** y arrastra el ancho de 1400 a 360. Anota aquí el ancho donde algo se rompe (si lo hay): _____

Recuerda: el breakpoint en el que haces clic es el que editas. Un cambio en Tablet o Phone solo afecta a ese ancho.

PUBLICAR (8 MIN)

☐ **Publish** (arriba a la derecha) y copia la dirección que te da Framer. ☐ Ábrela en tu móvil.

Dirección: _____

TICKET DE SALIDA (8 MIN)

1 Una tarjeta debe repartirse la fila por igual con otras dos. ¿Qué modo de tamaño usas y por qué no **Fixed**?

2 Cambias el stack de características a vertical en **Phone**. ¿Qué pasa en **Desktop** y por qué?

3 Di una cosa que Framer te da y Figma Dev Mode no, y una cosa que Framer **no** te da.

ENTREGA

En la tarea de Classroom Framer · first page: la dirección publicada + una captura del lienzo con los tres breakpoints uno al lado del otro.

PARA CASA

- Termina la tarea B. En **Preview**, busca el ancho más estrecho en que tu página aún funciona y escríbelo en la tarea de Classroom.
- Lee el enunciado del proyecto (`30102026_framer-project-brief.pdf`, en Classroom) y trae **el texto** de tu landing: nombre de la app, frase y tres características. El viernes construyes la de verdad.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): las tres tarjetas de un compañero se ven perfectas a 1200, pero en **Tablet** la tercera queda cortada en el borde derecho. ¿Qué ajuste es el culpable más probable y cómo se arregla?