curso

# PROTOTIPOS DINÁMICOS

con figma y protopie

## TEMARIO

**SESIÓN 1**
**INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS GENERALES**
- Fundamentos del Atomic Design
- Repaso breve sobre la interfaz de Figma
- ¿Qués es ProtoPie? y sus posibilidades
- Primera aproximación al proyecto del curso

**SESIÓN 2**
**FIGMA**
- Arquitectura de contenidos del proyecto
- Sitemap de la app del proyecto
- Sistema de diseño de la app: lo abstracto (grillas, espaciados, colores, formas, sombreados)

**SESIÓN 3**
**FIGMA**
- Sistema de diseño de la app: lo concreto (estilo tipográficos, iconos, botones, cards, header, footer, formularios, etc)

**SESIÓN 4**
**FIGMA**
- Configuración de las pantallas con los componentes generados
- Prototipado en Figma
- Recomendaciones para presentar un proyecto desde Figma

**SESIÓN 5**
**PROTOPIE**
- ¿Qué es y cómo funciona con Figma?
- ¿Qué valor tiene usar Protopie?
- Interfaz de trabajo e importar archivos de Figma
- Conceptos básicos en la interacción y prototipado
- Triggers (desencadenantes)
- Responses (respuestas)
- Timelines (línea de tiempo)
- Animation Curves (curvas de animación)

**SESIÓN 6**
**PROTOPIE**
- Estados y condiciones en la interacción/animación
- Fórmulas y Variables
- Transiciones de pantallas

**SESIÓN 7**
**PROTOPIE**
- Librerías de interacción
- ProtoPie Player (Android o iOS)
- Grabar y exportar video de la animación/prototipo

**SESIÓN 8**
**CIERRE**
- Presentación proyecto curso
- Revisión y feedback del proyecto
- Consejos y tips de trabajo sobre lo aprendido

los contenidos indicados en este temario son una guía diseñada para el correcto desarrollo de las actividades de capacitación y su completo desarrollo dependerá del nivel de los participantes, por lo que pueden sufrir modificaciones durante el desarrollo del curso

#PROTOTIPO
#INTERFACE
#DISEÑOUI

av. providencia 1650 of 809
cursos@pixelate.cl
+569 3450 1402

pixelate ESCUELA