



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS

DISEÑO DE INTERFACES (TDSD322)



ASIGNATURA:

Diseño de Interfaces

PROFESOR:

Ing. Ivonne Maldonado MSc.

PERÍODO ACADÉMICO:

2022-B

LABORATORIO 1

TÍTULO:

INTRODUCCIÓN A FIGMA



PROPOSITO DE LA PRÁCTICA

- Poner en practica los conocimientos adquiridos en clase acerca del uso de la herramienta Figma la cual nos permite desarrollar diferentes diseños que nos servirán para el prototipado y el desarrollo de diseños.

OBJETIVO GENERAL

- Comprender de una mejor manera el funcionamiento de las diferentes herramientas que dispone la herramienta Figma.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una hoja de vida en la herramienta Figma

INSTRUCCIONES

1. Crear una cuenta e iniciar sesión en Figma.
2. Visualizar el dashboard de trabajo de la herrameinta.
3. Visualiza y analiza del apartado de comunidad
4. Crea un nuevo archivo Figma para trabajar en él.
5. Establece su nombre
6. Crea tu primer Frame
7. Crea tus guías y retículas (recuerda hacerlas parte de los estilos). Nosotros en clase solo mostramos en Android, investiga sobre las recomendaciones para otros dispositivos.
8. Crea guías y retículas para diferentes dispositivos de acuerdo a las recomendaciones.
9. Incluye textos en tu diseño (recuerda hacerlas parte de los estilos). Crea al menos 3 estilos de textos.
10. Incluye figuras e imágenes (recuerda incluir diferentes efectos de acuerdo a la necesidad). 10. Crea tus propios íconos utilizando vectores.
11. Crea tu paleta de colores y hazlos parte de los estilos

DESARROLLO





Link del diseño en Figma:

<https://www.figma.com/file/aO7oVRyQH7CpNewEVzWtb7/TAREA?node-id=0%3A1&t=bitcpIwX10L0UIRr-0>

PRESENTACIÓN

Al finalizar tu deber deberás subir:

- Un archivo en formato pdf con el nombre (Laboratorio1_DI_2022B_NApellido)

RECURSOS NECESARIOS

- Herramienta ofimática
- Internet
- Material de clase
- Imaginación.

CONCLUSIONES

En conclusión, aprender sobre el uso de esta herramienta nos será de gran ayuda al momento de crear los diseños que se pretenden implementar para el desarrollo de una página web o una app, puesto que Figma nos da una idea de cómo se vería la parte grafica de nuestro diseño.

RECOMENDACIONES

Ninguna, dado que la clase fue bastante clara.

BIBLIOGRAFIA

[1 Figma, [En línea].

] <https://www.figma.com/file/aO7oVRyQH7CpNewEVzWtb7/TAREA?t=tjkkEYdSuYQQhIvb-0>