

Un Análisis a Fondo de Figma: Plataforma, Metodología y Posicionamiento Competitivo en el Mercado de Herramientas de Diseño Gratuitas

Sección 1: Resumen Ejecutivo: El Paradigma de Figma

1.1. El Ascenso de Figma al Estándar de la Industria

Figma ha pasado de ser una startup de nicho a convertirse en la fuerza dominante en el diseño de interfaces colaborativas, redefiniendo fundamentalmente los flujos de trabajo en el desarrollo de productos digitales.¹ Su propuesta de valor central se basa en ser una plataforma nativa de la nube y "multijugador" que unifica todo el ciclo de vida del desarrollo de productos, desde la ideación inicial hasta la implementación final del código.³ Esta consolidación de herramientas en un único entorno ha posicionado a Figma no solo como un software de diseño, sino como un sistema operativo central para los equipos creativos y de producto.

1.2. Síntesis de Fortalezas Clave

Las ventajas definatorias de Figma se pueden resumir en tres pilares estratégicos. En primer lugar, su capacidad de colaboración en tiempo real no tiene parangón, disolviendo las barreras geográficas y funcionales al permitir que diseñadores, desarrolladores, gerentes de producto y partes interesadas trabajen simultáneamente en el mismo archivo.⁶ En segundo lugar, ha cultivado un ecosistema completo y en constante expansión que abarca desde la lluvia de ideas con FigJam hasta la entrega a desarrolladores con Dev Mode, cubriendo cada etapa del proceso creativo.⁹ Finalmente, su potente y funcional plan gratuito sirve como un punto de entrada estratégico para individuos, estudiantes y equipos pequeños, democratizando el acceso a herramientas de nivel profesional.⁶

1.3. Desafíos Clave y Presiones Competitivas

A pesar de su dominio, Figma enfrenta desafíos inherentes a su arquitectura. Su principal debilidad es la dependencia fundamental de una conexión a internet estable, ya que su funcionalidad principal reside en la nube.¹¹ Además, la plataforma sufre una degradación significativa del rendimiento al manejar archivos grandes y complejos, un problema común para equipos empresariales que gestionan sistemas de diseño extensos.¹³ En el horizonte competitivo, Figma enfrenta una doble amenaza: por un lado, las alternativas de código abierto como Penpot, que apelan a la soberanía de los datos y a una filosofía de no dependencia de un proveedor; y por otro, el potencial disruptivo de los generadores de UI impulsados por inteligencia artificial, como Google Stitch y v0.dev, que proponen un paradigma completamente nuevo para la creación de interfaces.¹⁶

1.4. Veredicto Final para el Evaluador Pragmático

Para el profesional o estudiante que busca una herramienta de diseño, el plan gratuito de Figma sigue siendo el punto de partida más potente y relevante a nivel profesional en el mercado actual. Ofrece un conjunto de características casi completo que permite el desarrollo de habilidades y la creación de portafolios de alta calidad. Sin embargo, los usuarios con necesidades específicas, como el trabajo offline constante, la soberanía absoluta de los datos o un enfoque en la ideación rápida por encima de la creación de sistemas de diseño profundos, pueden encontrar un valor convincente en sus competidores directos. La elección final dependerá de un equilibrio entre el poder del ecosistema de Figma y los requisitos particulares del flujo de trabajo de cada usuario.

Sección 2: Deconstruyendo el Ecosistema de Figma: Una Plataforma Integrada para la Creación de Productos Digitales

Figma ha evolucionado estratégicamente desde una única herramienta de diseño hasta convertirse en una plataforma multifacética, con el objetivo de capturar cada etapa del flujo de trabajo de un producto digital. Este enfoque holístico no solo añade valor en cada fase, sino que crea un entorno cohesivo que incentiva a los equipos a permanecer dentro de su ecosistema.

2.1. Figma Design: El Motor Central

Figma Design es el corazón de la plataforma, funcionando como el principal editor de gráficos vectoriales y herramienta de diseño de interfaces de usuario (UI). Es la base sobre la cual se crean sitios web, aplicaciones móviles y otras experiencias digitales.¹ Su arquitectura como aplicación web colaborativa es una de sus mayores ventajas competitivas, ya que la hace independiente de la plataforma. A diferencia de competidores históricos como Sketch, que estaban limitados al ecosistema de Apple, Figma funciona de manera consistente en macOS, Windows, Linux e incluso en Chromebooks, garantizando que todos los miembros de un equipo puedan participar sin barreras de hardware.⁴

Dentro de un único archivo de Figma Design coexisten tres modos integrados que facilitan un flujo de trabajo sin interrupciones ¹:

- **Modo Diseño (Design Mode):** El espacio de creación principal donde los diseñadores dibujan formas, marcos y componentes, aplican estilos y organizan el lienzo.
- **Modo Prototipo (Prototype Mode):** Permite crear flujos interactivos entre pantallas para simular la navegación y probar la experiencia de usuario (UX).
- **Modo Desarrollador (Dev Mode):** Un espacio de trabajo optimizado para que los desarrolladores inspeccionen elementos, obtengan fragmentos de código y exporten activos.

2.2. FigJam: El Pizarrón Colaborativo

FigJam es la respuesta de Figma a las primeras etapas, a menudo caóticas, del proceso creativo. Es una herramienta de pizarra en línea diseñada para la ideación, la lluvia de ideas, la creación de diagramas, el mapeo de viajes de usuario y las reuniones de equipo.¹⁹ Sus herramientas principales incluyen notas adhesivas, formas, conectores, herramientas de dibujo, sellos, emoticonos, funciones de votación y una amplia biblioteca de plantillas prediseñadas para agilizar actividades como reuniones diarias o retrospectivas.²⁰

La importancia estratégica de FigJam radica en su perfecta integración con Figma Design. Los equipos pueden pasar de ideas abstractas y diagramas de flujo en FigJam a diseños concretos y de alta fidelidad en Figma Design, a menudo con un simple copiar y pegar.²¹ Esta transición fluida mantiene todo el proceso, desde el concepto hasta el diseño, dentro de un único ecosistema, evitando la necesidad de utilizar herramientas de terceros como Miro o Mural y, por lo tanto, consolidando el flujo de trabajo del usuario dentro de la plataforma de Figma.

2.3. Dev Mode: Uniendo Diseño y Código

El Modo Desarrollador (Dev Mode) es un espacio de trabajo dedicado dentro de Figma

Design, diseñado específicamente para optimizar el proceso de transferencia (handoff) entre diseñadores y desarrolladores.⁵ Su objetivo es traducir los diseños visuales en especificaciones y código procesables, reduciendo la ambigüedad y acelerando la implementación.

Las características clave incluyen la capacidad de inspeccionar las propiedades de cualquier capa, generar fragmentos de código en CSS, Swift (iOS) y XML (Android), exportar activos marcados para exportación, ver variables (tokens de diseño) y comparar visualmente los cambios entre diferentes versiones de un diseño.⁵

Para cerrar aún más la brecha, Dev Mode se integra con herramientas esenciales para desarrolladores como Jira, Storybook y GitHub. La extensión "Figma for VS Code" es particularmente notable, ya que permite a los desarrolladores ver, inspeccionar y recibir notificaciones de los diseños directamente en su entorno de desarrollo integrado (IDE), minimizando el cambio de contexto y asegurando que siempre estén trabajando con la última versión del diseño.⁵

2.4. La Suite en Expansión: La Apuesta de Figma por el Dominio de Extremo a Extremo

La estrategia de Figma es clara: expandirse más allá del diseño de UI/UX para abarcar dominios creativos y empresariales adyacentes. El lanzamiento de productos nuevos y en beta demuestra una ambición por convertirse en la plataforma central para toda la creación de productos digitales.¹

- **Figma Slides:** Una herramienta de presentación colaborativa que compite directamente con Google Slides y PowerPoint. Su ventaja competitiva clave es la capacidad de incrustar diseños y prototipos de Figma en vivo, asegurando que las presentaciones siempre reflejen el estado más actual del trabajo de diseño.⁹
- **Figma Make, Sites, Buzz y Draw:** Anunciada en la conferencia Config 2025, esta suite de herramientas impulsadas por IA representa la respuesta de Figma a la tendencia de la inteligencia artificial. **Figma Sites** tiene como objetivo simplificar la creación de sitios web, **Figma Make** busca automatizar la generación de prototipos y código, **Figma Buzz** se enfoca en la creación de activos de marketing, y **Figma Draw** pretende competir con herramientas de ilustración vectorial avanzadas como Adobe Illustrator.¹

Esta expansión no es simplemente una adición de características, sino una estrategia calculada para crear un ecosistema cerrado y altamente interconectado. El proceso comienza con la captura de la fase de ideación en FigJam, evitando que los equipos inicien su trabajo en plataformas competidoras. Luego, Figma Design se convierte en el centro para la creación de UI/UX. Posteriormente, Dev Mode se posiciona como la fuente de verdad para los desarrolladores, reemplazando herramientas de handoff especializadas. Finalmente, la nueva suite de productos (Slides, Make, Sites, Buzz) apunta a flujos de trabajo que tradicionalmente son manejados por departamentos y herramientas separadas, como los equipos de marketing que usan Adobe Creative Cloud o Canva.

Al permitir un flujo de activos e información sin fricciones *entre* estos productos (por ejemplo, un diseño de Figma Design incrustado en una presentación de Figma Slides), Figma crea un poderoso incentivo para que las organizaciones adopten toda su suite. Esto aumenta los costos de cambio y solidifica su papel como el "sistema operativo" central para los equipos creativos y de producto de una empresa, logrando una forma muy efectiva de fidelización del ecosistema.

Sección 3: El Flujo de Trabajo de Figma: Metodologías Clave desde la Ideación hasta la Entrega

Más allá de sus características individuales, el poder de Figma reside en las metodologías de trabajo profesionales que habilita y fomenta. Esta sección detalla los flujos de trabajo fundamentales que han convertido a Figma en el estándar de la industria.

3.1. Diseño Fundamental: Dominando los Marcos y el Diseño Automático (Auto Layout)

Los cimientos de cualquier diseño en Figma se construyen sobre dos conceptos clave: los marcos (Frames) y el diseño automático (Auto Layout).

- **Marcos (Frames):** A diferencia de las mesas de trabajo (artboards) tradicionales, los marcos en Figma son contenedores fundamentales que pueden anidarse unos dentro de otros. Cada marco puede tener sus propias propiedades, como rejillas de diseño, contenido recortado (clip content) y, lo más importante, reglas de Auto Layout. Esta capacidad de anidamiento es lo que permite construir estructuras de interfaz complejas y modulares.²⁶
- **Diseño Automático (Auto Layout):** Esta es la funcionalidad de Figma para crear diseños responsivos y dinámicos. Permite que los marcos se adapten automáticamente a su contenido, imitando el comportamiento de CSS Flexbox.²⁷ Sus propiedades principales son ²⁸:
 - **Dirección:** Define si los elementos se apilan verticalmente, se alinean horizontalmente o se envuelven a la siguiente línea (wrap) cuando el espacio se agota.
 - **Relleno (Padding) y Espaciado (Gap):** Controla el espacio interior de un marco y la distancia entre sus elementos hijos.
 - **Comportamiento de Redimensionamiento:** Determina cómo se comportan los elementos hijos cuando el marco padre cambia de tamaño. Las opciones son Hug contents (el contenedor se ajusta a su contenido), Fill container (el contenido se estira para llenar el contenedor) y Fixed (dimensiones fijas).

El flujo de trabajo profesional implica anidar marcos con Auto Layout para crear componentes

y pantallas enteras. Por ejemplo, un botón se construye con un marco de Auto Layout que contiene un icono y texto. Este botón se coloca dentro de otro marco de Auto Layout que define una barra de herramientas, que a su vez se anida en un marco de pantalla principal. Esta estructura jerárquica asegura que el diseño sea predecible, escalable y fácil de mantener.²⁹

3.2. Diseño Sistemático: Construyendo con Componentes y Variables

Para lograr consistencia y escalabilidad, Figma proporciona un conjunto de herramientas para construir sistemas de diseño robustos.

- **Componentes y Variantes:** Un componente principal actúa como la única fuente de verdad, mientras que las instancias son copias vinculadas que se actualizan automáticamente cuando se modifica el principal.³² Las variantes son una característica poderosa que permite agrupar diferentes estados de un componente (por ejemplo, por defecto, al pasar el cursor, presionado, deshabilitado) en un único conjunto de componentes. Esto reduce drásticamente la complejidad y el desorden en las bibliotecas de diseño, ya que en lugar de tener cuatro componentes separados para un botón, se tiene un solo componente con cuatro variantes.³³
- **Variables (Tokens de Diseño):** Las variables son la evolución de los estilos de color y texto. Almacenan valores reutilizables y primitivos (color, número, cadena de texto, booleano) que representan los "tokens de diseño" de un sistema.³⁴ Por ejemplo, en lugar de aplicar directamente el color #007bff, se aplica una variable llamada color-brand-primary.
- **Modos:** Los modos llevan las variables un paso más allá, permitiendo que una sola variable tenga diferentes valores para diferentes contextos. El caso de uso más común es la creación de temas, como un modo claro y un modo oscuro. Al aplicar el modo oscuro, todas las variables de color (como color-text-primary o color-background-surface) cambian automáticamente a sus valores definidos para ese modo, permitiendo tematizar una interfaz completa con un solo clic.³⁴
- **Bibliotecas:** Los estilos, variables y componentes se publican desde un archivo central como una biblioteca. Otros archivos en el equipo u organización pueden suscribirse a esta biblioteca, asegurando que todos los diseñadores utilicen los mismos elementos y estilos, manteniendo así la consistencia a gran escala.³²

3.3. Prototipado Interactivo: Dando Vida a los Diseños

Figma integra potentes herramientas de prototipado que permiten a los diseñadores crear experiencias de usuario interactivas sin necesidad de código.

- **Prototipado Básico:** El flujo de trabajo consiste en conectar marcos utilizando "fideos" (flechas azules) para definir flujos de usuario.³⁷ Se pueden configurar disparadores

(triggers) como "Al hacer clic", "Después de un retraso" o "Al arrastrar", que provocan acciones como "Navegar a" u "Abrir superposición". También se pueden definir transiciones animadas entre los marcos.³⁷

- **Smart Animate:** Esta es la característica de animación más potente de Figma. Su mecanismo clave es la coincidencia de nombres de capa entre el marco de origen y el de destino. Si una capa con el mismo nombre existe en ambos marcos pero tiene propiedades diferentes (como posición, tamaño, color u opacidad), Figma interpola automáticamente los cambios para crear una animación fluida y sin interrupciones.³⁸ Esto es ideal para crear microinteracciones y transiciones de interfaz sofisticadas.
- **Interactividad Avanzada:** Con la introducción de variables, el prototipado en Figma se ha vuelto más dinámico. Las variables se pueden usar para almacenar estados (por ejemplo, el número de artículos en un carrito de compras) y modificarlos a través de interacciones, permitiendo la creación de prototipos de alta fidelidad que se sienten más como una aplicación real, a menudo con menos marcos.³⁵

3.4. El Motor Colaborativo: La Experiencia "Multijugador"

La colaboración es el ADN de Figma y se manifiesta a través de un conjunto de herramientas diseñadas para el trabajo en equipo, tanto en tiempo real como asíncrono.

- **Coedición en Tiempo Real:** La característica fundamental que permite a múltiples usuarios editar el mismo archivo simultáneamente. Los cursores de cada colaborador son visibles para todos, creando una sensación de presencia y facilitando la colaboración en vivo.⁶
- **Feedback Asíncrono:** Las herramientas de comentarios y anotaciones permiten una colaboración que no requiere que todos estén conectados al mismo tiempo. Los usuarios pueden anclar comentarios en coordenadas específicas del lienzo, mencionar a colegas con @ para enviar notificaciones y resolver hilos de conversación para hacer un seguimiento del feedback implementado.⁴¹
- **Comunicación Efímera:** Para conversaciones rápidas y contextuales, Figma ofrece herramientas más ligeras. El "Cursor Chat" permite escribir mensajes temporales que aparecen junto al cursor, mientras que el "Chat de Voz" integrado permite iniciar una conversación de audio sin salir del archivo.²²
- **Historial de Versiones:** Figma guarda automáticamente un historial detallado de versiones del archivo. Esto elimina la necesidad de guardar manualmente múltiples archivos (por ejemplo, diseño_final_v2.fig) y permite a los equipos revisar y restaurar estados anteriores del diseño en cualquier momento, proporcionando una red de seguridad contra la pérdida de trabajo.⁶

La combinación de Auto Layout, Componentes, Variables y Bibliotecas no es solo un conjunto de características, sino una metodología estructurada que guía a los diseñadores hacia la adopción de un enfoque sistemático y escalable. Un diseñador podría crear pantallas estáticas y desconectadas, pero al hacerlo, perdería todas las ganancias de eficiencia de

Figma. Para crear un botón responsivo, la herramienta lo empuja a usar Auto Layout.²⁸ Para reutilizarlo, lo guía a convertirlo en un Componente.³² Para gestionar sus diferentes estados, lo incentiva a usar Variantes.³³ Para asegurar la consistencia de su color y estilo de texto, lo dirige hacia el uso de Variables y Estilos.³⁵ Y para compartirlo con el equipo, lo alienta a publicarlo en una Biblioteca.³⁴ Este camino guiado refleja los principios del diseño atómico y el pensamiento de sistemas de diseño.³⁴ Por lo tanto, el flujo de trabajo de Figma no es un lienzo neutral; es un marco con opinión que enseña y refuerza las mejores prácticas del diseño de productos digitales modernos. Esta es una razón clave para su profunda adopción en entornos profesionales: ayuda a estandarizar y madurar las operaciones de diseño de un equipo.

Sección 4: Análisis Crítico: Ventajas y Desventajas de la Plataforma Figma

Un análisis equilibrado de Figma requiere una evaluación objetiva de sus fortalezas y debilidades. Si bien sus ventajas han definido el estándar de la industria, sus desventajas presentan desafíos reales para ciertos usuarios y casos de uso.

4.1. Ventajas Clave (Los "Pros")

- **Colaboración en Tiempo Real Inigualable:** Esta es la característica distintiva de Figma. Transforma el diseño de una actividad solitaria a un deporte de equipo, permitiendo la edición simultánea, sesiones de feedback en vivo y flujos de trabajo transparentes que aceleran drásticamente los ciclos de iteración.⁴
- **Accesibilidad Multiplataforma:** Al ser una herramienta basada en navegador, Figma funciona en cualquier sistema operativo, rompiendo la barrera de "solo para Mac" de competidores como Sketch. Esto garantiza el acceso universal para equipos multifuncionales completos, incluyendo diseñadores, gerentes de producto, desarrolladores y especialistas en marketing.⁴
- **Ecosistema Todo en Uno:** Figma consolida la cadena de herramientas de diseño. Los equipos pueden pasar de la lluvia de ideas (FigJam) al diseño de alta fidelidad, el prototipado interactivo y la entrega a desarrolladores sin salir de la plataforma. Esto reduce la fricción y los costos de suscripción de múltiples herramientas especializadas.⁵
- **Potente Plan Gratuito:** El plan gratuito de Figma es excepcionalmente generoso. Ofrece acceso a casi todas las funciones principales de diseño y colaboración, con la única limitación principal siendo el número de archivos por proyecto. Esto lo convierte en la opción predeterminada para estudiantes, educadores e individuos que comienzan en la industria.⁶
- **Capacidades Robustas para Sistemas de Diseño:** Características como

componentes reutilizables, variantes, variables y bibliotecas compartidas están diseñadas específicamente para crear y mantener sistemas de diseño consistentes a gran escala, lo que lo convierte en la herramienta preferida para equipos empresariales.³⁴

- **Comunidad Vibrante y Ecosistema de Plugins:** La Comunidad de Figma ofrece un repositorio masivo de plantillas, kits de UI y archivos gratuitos para inspiración y uso.¹ Además, el extenso ecosistema de plugins permite a los usuarios ampliar significativamente la funcionalidad de Figma, por ejemplo, para agregar datos reales, verificar la accesibilidad o automatizar tareas repetitivas.¹²

4.2. Desventajas Significativas (Los "Contras")

- **Dependencia de Internet:** Ser nativo de la nube es un arma de doble filo. Se requiere una conexión a internet estable para la mayoría de las funciones, especialmente para la colaboración. El modo sin conexión es limitado y puede provocar problemas de sincronización, lo que lo convierte en una mala elección para usuarios con conectividad poco fiable.¹¹
- **Rendimiento en Archivos Grandes:** Esta es la debilidad técnica más significativa de Figma. A medida que los archivos crecen en complejidad (muchas páginas, imágenes de alta resolución, miles de capas y componentes), el rendimiento se degrada notablemente. Esto se traduce en retrasos (lag), tiempos de carga lentos e incluso bloqueos. Figma opera dentro del límite de memoria de una pestaña del navegador (aproximadamente 2 GB), y los archivos grandes pueden alcanzar fácilmente este límite, causando frustración y obligando a los equipos a adoptar soluciones complejas.¹¹
- **Curva de Aprendizaje Pronunciada para Funciones Avanzadas:** Si bien el uso básico es intuitivo, dominar conceptos avanzados como el anidamiento de Auto Layout, las propiedades de los componentes y las variables requiere un esfuerzo considerable y una comprensión conceptual de los principios de desarrollo. Esto puede ser abrumador para los principiantes que no están familiarizados con el pensamiento de sistemas.⁶
- **Costo a Escala:** Aunque el plan gratuito es generoso, escalar para equipos profesionales puede ser costoso. El modelo de precios por editor ("seat-based") puede acumularse rápidamente para organizaciones grandes, convirtiendo a Figma en una partida presupuestaria significativa en comparación con software de compra única.⁸
- **Lógica de Prototipado Nativa Limitada:** Aunque Smart Animate es potente para animaciones de UI, el prototipado de Figma carece de lógica condicional compleja y gestión de estado nativa. Crear prototipos altamente dinámicos a menudo requiere redes complejas de marcos interconectados o un uso avanzado de variables, lo que puede ser más engorroso en comparación con herramientas de prototipado más especializadas.³⁵

El mayor problema técnico de Figma, el rendimiento con archivos grandes, no es simplemente un error, sino una limitación arquitectónica fundamental de ser una aplicación potente basada

en navegador. El valor principal de Figma es la colaboración en tiempo real en el navegador, lo que exige que una aplicación compleja se ejecute dentro de las restricciones de memoria y procesamiento de una sola pestaña.⁴ A medida que los sistemas de diseño crecen, los archivos se vuelven masivos, y un solo archivo de sistema de diseño empresarial puede contener miles de componentes, empujando el límite de memoria de 2 GB.¹⁴

Este problema real y doloroso para los clientes más valiosos de Figma (equipos grandes y empresas) los obliga a adoptar soluciones complejas, como dividir los sistemas de diseño en múltiples archivos y bibliotecas.¹⁴ Este "techo de rendimiento" crea una apertura estratégica para los competidores. Las aplicaciones de escritorio nativas como Lunacy pueden aprovechar más recursos de la máquina, ofreciendo un mejor rendimiento como un punto de venta clave bajo el lema "Más rápido que Figma".⁵¹ Del mismo modo, las alternativas de código abierto como Penpot, aunque actualmente también enfrentan problemas de rendimiento ⁵⁴, teóricamente podrían optimizarse para entornos autoalojados con mayores recursos.

En conclusión, los problemas de rendimiento de Figma no son una solución simple, sino una compensación directa por su principal beneficio (colaboración basada en navegador). Esto crea una vulnerabilidad permanente que los competidores pueden y explotan. El desafío a largo plazo para Figma es mitigar esto a través de mejoras arquitectónicas y características que reduzcan la complejidad del archivo (como las propiedades de los componentes que disminuyen el número de variantes), mientras que los competidores siempre podrán apuntar al nicho de alto rendimiento.

Sección 5: Figma en la Práctica: Aplicaciones y Casos de Uso del Mundo Real

Para comprender completamente el impacto de Figma, es esencial examinar cómo se aplica en diversos dominios profesionales. Esta sección ilustra los flujos de trabajo prácticos y los resultados que la plataforma permite.

5.1. Caso de Uso: Diseño de Aplicaciones Móviles y Web

Este es el caso de uso principal de Figma. El flujo de trabajo típico de UI/UX comienza con la ideación, a menudo utilizando FigJam para crear esquemas (wireframes), mapas de sitio y flujos de usuario.⁶ A partir de ahí, los diseñadores pasan a Figma Design para construir maquetas de alta fidelidad, aplicando un sistema de diseño para garantizar la consistencia.⁵⁷

Una vez que las pantallas estáticas están completas, se utiliza el modo de prototipado para conectar las pantallas y simular la experiencia del usuario, creando prototipos interactivos que pueden ser probados y validados.⁶ Finalmente, el proyecto se entrega a los desarrolladores utilizando Dev Mode, que proporciona todas las especificaciones necesarias para la implementación.⁵⁶ Este proceso se aplica en una amplia gama de industrias, como se

ve en portafolios de diseño para aplicaciones de finanzas, comercio electrónico, bienestar y entrega de alimentos.⁵⁷

5.2. Caso de Uso: Sistemas de Diseño a Escala Empresarial

Las grandes organizaciones utilizan sistemas de diseño para mantener la coherencia visual y funcional en múltiples productos y equipos, aumentar la eficiencia y escalar sus operaciones de diseño.³⁴ Figma es la herramienta de elección para construir y mantener estos sistemas a gran escala.

Ejemplos notables de empresas que han hecho públicos sus sistemas de diseño basados en Figma incluyen a Uber (Base Design System), Salesforce (Lightning Design System), Shopify (Polaris), IBM (Carbon Design System) y Microsoft (Fluent Design System).⁶⁰ La adopción por parte de estas empresas tecnológicas líderes demuestra la capacidad de Figma para manejar la complejidad a nivel empresarial.

Estructuralmente, estos sistemas suelen organizarse en Figma dividiendo los activos en múltiples archivos de biblioteca. Es común tener un archivo para los fundamentos (tokens de diseño como colores, tipografía y espaciado), otro para la iconografía y bibliotecas separadas para componentes de UI, a veces incluso divididos por plataforma (web, iOS, Android).³²

5.3. Caso de Uso: Pruebas de Usabilidad

Los prototipos de Figma son el artefacto central en las pruebas de usabilidad modernas. El proceso implica compartir un enlace al prototipo interactivo con los participantes de la prueba y pedirles que completen tareas específicas mientras se observan sus interacciones y se recopila feedback verbal.⁶

Figma se integra a la perfección con plataformas dedicadas a las pruebas de usuario como Maze, UserTesting y UXtweak. Estas herramientas importan directamente los prototipos de Figma, lo que permite a los investigadores de UX establecer misiones, grabar sesiones de video y audio, y generar análisis cuantitativos como mapas de calor (heatmaps), tasas de éxito en las tareas y métricas de "lostness".⁶²

Para preparar un prototipo para las pruebas, las mejores prácticas incluyen duplicar el archivo de diseño para crear una versión ligera y dedicada solo para las pruebas, comprimir imágenes para reducir los tiempos de carga y utilizar los "puntos de inicio de flujo" de Figma para dirigir a los participantes a la pantalla correcta para cada tarea.⁶³

5.4. Caso de Uso: Marketing y Creación de Contenido

La versatilidad de Figma se extiende más allá del diseño de productos. Los equipos de

marketing utilizan Figma y FigJam para una variedad de tareas creativas, como el diseño de activos para redes sociales, boletines informativos por correo electrónico, presentaciones y diagramas de embudos de marketing.⁶⁸

Las plantillas de la Comunidad de Figma son un recurso valioso para acelerar la creación de estos activos.⁷⁰ Las características de colaboración de Figma, como los comentarios, son cruciales en este contexto para que los equipos de marketing obtengan feedback y aprobaciones de las partes interesadas de manera eficiente.⁶⁹

Reconociendo este caso de uso en expansión, Figma ha desarrollado Figma Buzz, una herramienta dedicada a la creación de activos de marketing. Buzz está diseñado para optimizar la producción de contenido a escala, utilizando plantillas y la capacidad de importar datos de forma masiva desde un archivo CSV o XLSX para generar múltiples variaciones de un diseño a la vez.⁷²

Sección 6: Panorama Competitivo: Figma frente a las Alternativas Gratuitas del Mercado

Para el evaluador pragmático, comprender cómo se compara el plan gratuito de Figma con otras herramientas sin costo es fundamental. Esta sección ofrece un análisis comparativo directo, anclado en una tabla detallada, para ayudar a los usuarios a seleccionar la herramienta adecuada para sus necesidades específicas.

Tabla 6.1: Comparación de Características de Herramientas de Diseño Gratuitas

Característica/Aspecto	Figma	Penpot	Lunacy	Canva
Modelo Principal	Nativo de la nube, colaboración en tiempo real	Código abierto, auto-alojable, basado en web	Aplicación de escritorio nativa, offline-first	Basado en plantillas, en la web para no diseñadores
Caso de Uso Principal	Diseño y Prototipado Profesional de UI/UX	Diseño de UI/UX para defensores del código abierto	Diseño de UI/UX, edición de archivos Sketch	Gráficos para redes sociales, materiales de marketing
Colaboración en Tiempo Real	Líder en la industria, fluida	Sí, característica central pero menos madura	Sí, pero secundario al uso sin conexión	Sí, para equipos
Funcionalidad	Limitada, requiere	Sí, a través de	Excelente, modo	No

sin Conexión	aplicación de escritorio	auto-alojamiento/ Docker	de operación principal	
Sistemas de Diseño	Avanzado (Bibliotecas, Variables, Modos)	Básico (Componentes, Bibliotecas)	Limitado (Estilos, Componentes)	Muy Básico (Kits de Marca)
Prototipado	Avanzado (Smart Animate, Variables)	Estándar (Enlaces interactivos, Superposiciones)	Básico	Muy Limitado (Enlaces clicables)
Entrega a Desarrolladores	Excelente (Dev Mode, integraciones)	Bueno (Pestaña de inspección, CSS/SVG nativo)	Bueno (Exportación de código)	No aplicable
Ecosistema de Plugins	Masivo y maduro	En crecimiento, a través de API	Limitado	Bueno (Apps)
Limitaciones del Plan Gratuito	3 archivos de Figma y 3 de FigJam, historial de versiones limitado	Totalmente funcional, archivos ilimitados	Totalmente funcional, archivos ilimitados	Plantillas, activos y funciones limitadas
Diferenciador Clave	El ecosistema colaborativo	Código abierto y propiedad de los datos	Rendimiento nativo y acceso sin conexión	Extrema facilidad de uso para no diseñadores

6.1. Figma vs. Penpot: El Retador de Código Abierto

La propuesta de valor de Penpot se centra en los principios del código abierto, la propiedad de los datos y la capacidad de auto-alojamiento.¹⁷ Para los desarrolladores, su uso de estándares web abiertos como SVG y su implementación nativa de conceptos de CSS como Flex Layout y Grid Layout son un gran atractivo, ya que el diseño se traduce más directamente en código.²⁷

En comparación, aunque Penpot ofrece colaboración en tiempo real y una interfaz de usuario familiar para quienes vienen de Figma, actualmente se queda atrás en rendimiento con archivos complejos, madurez de características (como componentes avanzados con variantes o prototipado sofisticado) y el tamaño de su ecosistema de plugins y comunidad.⁵⁴

Veredicto: Penpot es la mejor alternativa gratuita para aquellos comprometidos ideológicamente con el código abierto, equipos con estrictas necesidades de seguridad de datos que requieren auto-alojamiento, o desarrolladores que valoran un modelo de diseño que se alinea estrechamente con los estándares de codificación web.

6.2. Figma vs. Lunacy: El Competidor Offline-First

Lunacy se diferencia por ser una aplicación de escritorio nativa para Windows, macOS y Linux, lo que le confiere dos ventajas clave: un rendimiento superior en máquinas con especificaciones más bajas y una sólida capacidad para trabajar sin conexión.⁵¹ Además, viene con una biblioteca integrada de activos (iconos, fotos) y herramientas de IA (como un eliminador de fondos), y es capaz de manejar de forma nativa archivos de Sketch (.sketch), lo que lo convierte en un puente útil para los usuarios de Windows o Linux que necesitan trabajar con archivos de ese formato.⁵¹

Las funciones de colaboración de Lunacy son más recientes y no son tan centrales en su experiencia como en Figma. El ecosistema de plugins también es más pequeño. La principal disyuntiva es entre la colaboración en la nube superior de Figma y el rendimiento sin conexión y los recursos integrados de Lunacy.⁵³

Veredicto: Lunacy es ideal para diseñadores individuales que trabajan frecuentemente sin conexión, necesitan editar archivos de Sketch en Windows/Linux, o prefieren la velocidad y la capacidad de respuesta de una aplicación nativa.

6.3. Figma vs. Canva: La Herramienta Profesional vs. la Herramienta para el Mercado Masivo

Canva está diseñado explícitamente para no diseñadores. Su fortaleza radica en su vasta biblioteca de plantillas y su extrema facilidad de uso, lo que permite a cualquier persona crear rápidamente publicaciones atractivas para redes sociales, presentaciones y materiales de marketing simples.⁸¹

Canva no es una herramienta profesional de diseño de UI/UX. Carece de características fundamentales para el diseño de interfaces, como la edición vectorial avanzada, herramientas de diseño responsivo como Auto Layout, estados de componentes como Variantes y capacidades de entrega a desarrolladores.⁸¹ El prototipado se limita a simples enlaces entre páginas, sin animaciones ni interacciones complejas.⁸²

Veredicto: No compiten directamente en el mismo espacio. Figma se utiliza para crear productos digitales interactivos. Canva se utiliza para crear contenido de marketing estático o con animaciones simples.

6.4. Disruptores Emergentes: Generadores de UI Impulsados por IA (Google Stitch, v0.dev)

Una nueva categoría de herramientas está cambiando el paradigma del diseño. Herramientas como Google Stitch y v0.dev utilizan inteligencia artificial generativa para convertir

descripciones de texto (prompts) o bocetos directamente en diseños de UI y código front-end (HTML/CSS, React).¹⁶

Actualmente, estas herramientas son más adecuadas para la ideación rápida, el prototipado y la creación de la estructura inicial de un proyecto. Sobresalen en la generación rápida de pantallas o componentes iniciales, pero carecen del control detallado, la integración con sistemas de diseño y la gestión de flujos de trabajo complejos de múltiples pantallas que ofrece una herramienta completa como Figma.⁸⁹ De hecho, a menudo su flujo de trabajo termina con la exportación del diseño a Figma para su refinamiento.⁸⁷

Veredicto: Aún no son reemplazos de Figma, sino potentes *aceleradores de flujo de trabajo*. Pueden resolver el "problema del lienzo en blanco", pero el refinamiento, la sistematización y la colaboración todavía ocurren en una herramienta como Figma. Representan una amenaza potencial a largo plazo si sus capacidades evolucionan para manejar sistemas de diseño completos y lógica de aplicación compleja.

Sección 7: Perspectivas Estratégicas y Recomendaciones

Esta sección final sintetiza los hallazgos del informe para ofrecer una perspectiva a futuro y consejos prácticos para el usuario, ayudándole a navegar por el dinámico panorama de las herramientas de diseño.

7.1. Síntesis de Hallazgos

El análisis revela varias conclusiones clave sobre el estado actual del mercado de diseño de productos digitales. En primer lugar, el dominio de Figma no se basa en una sola característica, sino en un poderoso efecto de red impulsado por su núcleo colaborativo y un ecosistema integral. Ha logrado convertirse en la "lingua franca" de los equipos de producto, un lenguaje común que une a diseñadores, desarrolladores y partes interesadas.

En segundo lugar, el mercado "gratuito" no es homogéneo. Los competidores de Figma no buscan reemplazarlo directamente, sino que atienden a nichos específicos con propuestas de valor distintas: Penpot para los puristas del código abierto, Lunacy para los profesionales que priorizan el trabajo sin conexión y Canva para los no diseñadores. Son alternativas viables, pero no sustitutos directos para la mayoría de los casos de uso profesionales.

Finalmente, la disrupción más significativa a largo plazo proviene de la inteligencia artificial. Aunque Figma está invirtiendo en IA con herramientas como Figma Make ⁹³, la nueva ola de herramientas generativas cambia fundamentalmente la naturaleza del trabajo de diseño, pasando de la creación manual a la curación y el refinamiento de resultados generados por IA.

7.2. Recomendaciones por Perfil de Usuario

Basado en el análisis, se pueden ofrecer las siguientes recomendaciones adaptadas a diferentes perfiles de usuario:

- **Para Estudiantes y Educadores:** El plan gratuito de Figma es insuperable. Su estatus como estándar de la industria lo hace esencial para aprender los flujos de trabajo modernos y construir un portafolio profesional que sea relevante para el mercado laboral.
- **Para Freelancers y Equipos Pequeños:** Comiencen con el plan gratuito de Figma. Sus características de colaboración son invaluableles incluso para equipos pequeños. La actualización a un plan de pago solo es necesaria cuando se requiere un mayor número de archivos de proyecto o funciones avanzadas como las bibliotecas de equipo. Consideren Penpot solo si la alineación con el código abierto o el auto-alojamiento son requisitos no negociables.
- **Para Desarrolladores:** Utilicen el acceso gratuito de "espectador" de Figma y el Dev Mode para inspeccionar los diseños. Para proyectos personales, Penpot puede ser una opción atractiva por su enfoque centrado en el desarrollador (CSS Grid/Flex), o una herramienta de IA como v0.dev para generar rápidamente el andamiaje de un front-end.
- **Para Profesionales de Marketing y No Diseñadores:** Canva es la herramienta adecuada para la creación de contenido del día a día (gráficos para redes sociales, presentaciones). Utilicen el acceso de espectador gratuito de Figma para revisar y comentar los diseños de productos creados por el equipo de diseño, manteniendo la colaboración dentro de un mismo ecosistema.

7.3. Perspectiva Futura: La Era del Diseño Aumentado por IA

El futuro del mercado de herramientas de diseño se definirá por la inteligencia. La competencia se desplazará de las características manuales a la capacidad de la herramienta para aumentar y acelerar el proceso creativo.

El desafío para Figma será integrar profundamente la IA generativa en sus flujos de trabajo centrales, como se insinúa con Figma Make, sin sacrificar la precisión y el control que los profesionales exigen.⁹⁵ Debe encontrar el equilibrio entre la automatización y la artesanía.

Mientras tanto, la propuesta de valor de herramientas como Google Stitch y v0.dev crecerá a medida que se vuelvan más sofisticadas. Un flujo de trabajo futuro podría implicar el uso de un generador de IA para crear el 80% inicial de un diseño, para luego importarlo a Figma para el 20% final de sistematización, refinamiento, pruebas de usabilidad y colaboración en equipo.

En este nuevo paradigma, el rol del diseñador evolucionará. Menos tiempo se dedicará a la creación manual de elementos de interfaz ("pixel-pushing") y más a la dirección estratégica.

El diseñador se convertirá en un "arquitecto de sistemas" y un "director de IA", guiando las herramientas generativas, curando sus resultados y asegurando que el producto final sea coherente, usable y alineado con la marca. Figma, con su robusta estructura para sistemas de diseño y colaboración, está bien posicionada para ser la plataforma donde ocurra esta dirección y curación de alto nivel.

Obras citadas

1. Figma - Wikipedia, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Figma>
2. EP #19 The Story of Figma: How a Collaborative Tool Disrupted Giants - YouTube, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=fk-QO_4lcsc
3. help.figma.com, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14563969806359-What-is-Figma#:~:text=Figma%20Design%20is%20for%20people,and%20make%20better%20decision%2C%20faster>
4. Figma 101: Introduction to Figma - Designlab, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://designlab.com/figma-101-course/introduction-to-figma>
5. Report: Figma Business Breakdown & Founding Story - Contrary Research, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://research.contrary.com/company/figma>
6. What Do Designers Use Figma For? - Flatiron School, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://flatironschool.com/blog/what-do-designers-use-figma-for/>
7. Collaborating in Real-Time with Figma: Real-Time Collaboration and Commenting Tools, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://thecodeaccelerator.com/blog/collaborating-in-real-time-with-figma-real-time-collaboration-and-commenting-tools>
8. Figma Review: The Good and Bad - Crazy Egg, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.crazyegg.com/blog/figma-review/>
9. What is Figma? - Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14563969806359-What-is-Figma>
10. Figma Stock Lost More Than Half Its Value Since July. Time to Buy? - Mitrade, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.mitrade.com/insights/news/live-news/article-8-1115284-20250911>
11. The Pros and Cons of Using Figma Software - ProjectManagers.net, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://projectmanagers.net/the-pros-and-cons-of-using-figma-software/>
12. Pros & Cons of Using Figma (Updated) | by Bayu Ferdian | GizaLab - Medium, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://medium.com/gizalab/pros-cons-of-using-figma-317115f762be>
13. Figma running very slow, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://forum.figma.com/report-a-problem-6/figma-running-very-slow-42811>
14. Reduce memory usage in files - Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,

- <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040528173-Reduce-memory-usage-in-files>
15. Why your Figma files slow you down – and how to fix them - Phenomenon Studio, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://phenomenonstudio.com/article/why-your-figma-files-slow-you-down-and-how-to-fix-them/>
 16. Design Mobile App UI with Google Stitch (Step-by-Step Guide) | Codecademy, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.codecademy.com/article/google-stitch-tutorial-ai-powered-ui-design-tool>
 17. Top 10 Open-Source Alternatives to Figma in 2025 - Fe/male Switch, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.femaleswitch.com/directories/tpost/10h4yody01-top-10-open-source-alternatives-to-figma>
 18. www.datacamp.com, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.datacamp.com/tutorial/vercel-v0#:~:text=v0%20by%20Vercel%20is%20a.React%20and%20Tailwind%20CSS%20code.>
 19. maestrollearning.com, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://maestrollearning.com/blogs/figjam-for-brainstorming/#:~:text=FigJam%20is%20an%20online%20whiteboard,calls%20for%20cross%2Dfunctional%20innovation.>
 20. Guide to FigJam – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/1500004362321-Guide-to-FigJam>
 21. What is FigJam by Figma? - Innovation Training, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.innovationtraining.org/what-is-figjam-by-figma/>
 22. Better Online Brainstorming with FigJam - Maestro, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://maestrollearning.com/blogs/figjam-for-brainstorming/>
 23. Introduction to FigJam - In The Pocket Design, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.inthepocket.design/course/figjam>
 24. Guide to Dev Mode – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/15023124644247-Guide-to-Dev-Mode>
 25. Mastering Dev Mode in Figma: A Step-by-Step Guide - Drool, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.trydrool.com/blog/mastering-dev-mode-in-figma-a-step-by-step-guide/>
 26. Frames in Figma Design – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360041539473-Frames-in-Figma-Design>
 27. Penpot Features Powerful Online Design Tool, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://penpot.app/features>
 28. Guide to auto layout – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040451373-Guide-to-auto-layout>
 29. Tip for understanding Auto-layout : r/FigmaDesign - Reddit, fecha de acceso:

septiembre 12, 2025,

https://www.reddit.com/r/FigmaDesign/comments/1j38mzv/tip_for_understanding_autolayout/

30. Tackling Figma Auto Layout: A 6-Step Guide | Blush Blog, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://blush.design/blog/post/figma-auto-layout>
31. Techniques for Using Auto Layout in Figma | by Joey Banks - Medium, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://medium.com/@joeyabanks/techniques-for-using-auto-layout-in-figma-fb2c874940ae>
32. Lesson 3: Build your design system - Figma Learn, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14548865734679-Lesson-3-Build-your-design-system>
33. Create and use variants – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360056440594-Create-and-use-variants>
34. Overview: Introduction to design systems - Figma Learn, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14552901442839-Overview-Introduction-to-design-systems>
35. Guide to variables in Figma – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/15339657135383-Guide-to-variables-in-Figma>
36. Develop a Design System with Figma Variables | UX Insights by Neuron - Medium, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://medium.com/neuronux/how-to-develop-a-powerful-design-system-using-figma-variables-b0cab7935526>
37. Guide to prototyping in Figma – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040314193-Guide-to-prototyping-in-Figma>
38. How to Use Figma's Smart Animate to Prototype Microinteractions | Design Shack, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://designshack.net/articles/ux-design/figma-smart-animate/>
39. Smart animate layers between frames – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360039818874-Smart-animate-layers-between-frames>
40. Using Figma smart animate to prototype animations - LogRocket Blog, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://blog.logrocket.com/ux-design/using-figma-smart-animate-prototype-animations/>
41. Advanced Collaboration Features in Figma: Comments, Annotations, and More,

- fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://www.geeksforgeeks.org/websites-apps/advanced-collaboration-features-in-figma-comments-annotations-and-more/>
42. Guide to comments in Figma – Figma Learn – Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360039825314-Guide-to-comments-in-Figma>
 43. How To Chat In Figma – Collaborate with Comments & Live Cursors - 1 minute video guide, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://www.trupeer.ai/tutorials/how-to-chat-in-figma>
 44. Send messages with cursor chat - FigJam - Figma Learn, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/1500004414842-Send-messages-with-cursor-chat>
 45. Advantages of using Figma Design - Square Infsoft, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://www.squareinfsoft.com/advantages-of-using-figma-design/>
 46. Lesson 1: Welcome to design systems – Figma Learn – Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14552802134807-Lesson-1-Welcome-to-design-systems>
 47. Speed up your Figma files & prototypes | by Chris Godby - Medium, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://medium.com/@chriscgodby/speed-up-your-figma-files-prototypes-1b3fca11ce6d>
 48. Figma Running Slow? Try These Performance Hacks! Speed Up Figma. Optimize Your Figma Files! - YouTube, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=rd4Ke79MhaQ>
 49. Significant performance drops while working with nested components and design systems, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://forum.figma.com/ask-the-community-7/significant-performance-drops-while-working-with-nested-components-and-design-systems-36298>
 50. Three models of building a design system in your project in Figma. | by Mark Vasyliiev, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://medium.com/@mark.vasyliiev/three-models-of-building-a-design-system-in-your-project-in-figma-ae97b79484fd>
 51. Lunacy Reviews 2025: Details, Pricing, & Features - G2, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.g2.com/products/lunacy/reviews>
 52. piktochart.com, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://piktochart.com/tips/figma-vs-lunacy#:~:text=Built%2Din%20Graphics%3A%20Lunacy%20includes.Figma%20is%20primarily%20web%2Dbased.>
 53. Figma vs Lunacy: Which One Is Better in 2024? - Piktochart, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://piktochart.com/tips/figma-vs-lunacy>
 54. Penpot Vs Figma Review: Discover The Powerful Open Source Figma Alternative, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,

- <https://www.designwhine.com/penpot-vs-figma-review/>
55. It's 2025 – How Does Penpot Compare to Figma? : r/web_design - Reddit, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
https://www.reddit.com/r/web_design/comments/1ijoju/its_2025_how_does_penpot_compare_to_figma/
 56. How to design a mobile app in Figma | Merge Development, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://merge.rocks/blog/how-to-design-a-mobile-app-in-figma-a-short-guide-for-those-just-starting-out>
 57. Case Study: Transforming Figma UI Kit into iOS/Android App - Setproduct, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://www.setproduct.com/blog/case-study-journeyapp>
 58. Browse thousands of Figma Case Study images for design inspiration - Dribbble, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://dribbble.com/search/figma-case-study>
 59. Figma Mobile App Prototype Case Study | by Nikki Bailey - Medium, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://medium.com/@nkb24770/figma-mobile-app-prototype-case-study-f8badbb9011f>
 60. 17 Figma design systems you need to know about - LogRocket Blog, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://blog.logrocket.com/ux-design/17-figma-design-systems/>
 61. Design Systems For Figma, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://www.designsystemsforfigma.com/>
 62. UXtweak and Figma, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/13497478283287-UXtweak-and-Figma>
 63. Test your prototypes with UserTesting – Figma Learn - Help Center, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/19790203466263-Test-your-prototypes-with-UserTesting>
 64. Figma Prototype Testing with Maze, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://maze.co/integrations/figma/>
 65. Test your Figma prototypes with Maze, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360041246514-Test-your-Figma-prototypes-with-Maze>
 66. Figma prototypes with UserZoom: Best practices - UserTesting Knowledge Base, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://help.usertesting.com/hc/en-us/articles/11931097364765-Figma-prototypes-with-UserZoom-Best-practices>
 67. 14 simple tips for conducting a remote usability testing with a Figma prototype - UX Planet, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,
<https://uxplanet.org/14-simple-tips-for-conducting-a-remote-usability-testing-with-a-figma-prototype-c15589f94169>
 68. The Best Figma Templates for Marketers - Designity, fecha de acceso: septiembre 12, 2025,

- <https://www.designity.com/blog/the-best-figma-templates-for-marketers>
69. 6 Ways Marketing Teams Can Use Figma Design (2025) - Webstacks, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.webstacks.com/blog/figma-for-marketing-teams>
70. Figma for Marketers: Introduction - YouTube, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=inPI76gtVtk>
71. How To Design An Email Campaign In Figma (2025 Tutorial) - YouTube, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=s6MRJ-TpBnE>
72. Create marketing assets in Figma Buzz, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/31271589645079-Create-marketing-assets-in-Figma-Buzz>
73. 5 best Figma alternatives - Penpot, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://penpot.app/blog/5-best-figma-alternatives/>
74. Penpot: The open-source design tool for design and code collaboration - GitHub, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://github.com/penpot/penpot>
75. 7 reasons Penpot is more than just a Figma alternative, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://penpot.app/blog/7-reasons-penpot-is-more-than-just-a-figma-alternative/>
76. Penpot vs Figma : Features, Benefits & Moving to Open-Source, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://penpot.app/penpot-vs-figma>
77. Penpot vs Figma Comparison: Which is the Best Design Tool? - Figtowp.com, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://figtowp.com/penpot-vs-figma/>
78. Penpot vs Figma Comparison: Full Review For UI And UX Design - Banani, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.banani.co/blog/penpot-vs-figma-review>
79. Lunacy - Graphic Design Editor on the Mac App Store, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://apps.apple.com/us/app/lunacy-graphic-design-editor/id1582493835?mt=12>
80. Lunacy - Graphic Design Tool for UI/UX and Web - Free download and install on Windows, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://apps.microsoft.com/detail/9pnlmkkpclij?hl=en-US&gl=US>
81. Top 10 Cons & Disadvantages of Using Canva - ProjectManagers.net, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://projectmanagers.net/top-10-cons-disadvantages-of-using-canva/>
82. Figma vs. Canva: Which Design Tool Is Right for You?, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.designity.com/blog/figma-vs-canva>
83. Canva vs Figma: Who is the King of Design in 2025? - Rambox, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://rambox.app/blog/canva-vs-figma-who-is-the-king-of-design/>
84. Canva vs Figma: Which Tool Is for You if You're Not a Designer? - Weavely - AI form builder, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.weavely.ai/blog/canva-vs-figma-which-tool-is-for-you-if-youre-not-a-designer>

85. Things You Can't Do On Canva - Distil Agency, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.distilagency.com/blog/things-you-cant-do-on-canva>
86. Why You Should Not Use Canva? | Web Design Tutorials and Guides - 8designers, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://8designers.com/blog/why-you-should-not-use-canva>
87. Google Stitch AI Review: Features, Pricing, Alternatives - Banani, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.banani.co/blog/google-stitch-ai-review>
88. 10+ Top v0 by Vercel Alternatives - Prismetric, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.prismetric.com/v0-by-vercel-alternatives/>
89. Google Stitch: AI Design-to-Code Tool in Experimental Beta - Critical Playground, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://criticalplayground.org/news/google-stitch-brings-ai-to-design-to-code-workflows/>
90. I Asked Google to Design Me An App UI and It Did - Google Stitch First Look - DesignerUp, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://designerup.co/blog/google-stitch-first-look/>
91. v0 by Vercel: A Guide With Demo Project - DataCamp, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://www.datacamp.com/tutorial/vercel-v0>
92. Google Stitch: The New AI UI Design Tool That Turns Prompts into Pixel-Perfect Interfaces, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://dev.to/rahulgithubweb/google-stitch-the-new-ai-ui-design-tool-that-turns-prompts-into-pixel-perfect-interfaces-461d>
93. Figma AI Tools Transform Design Amid Market Shift, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://howays.com/ai-business-applications/figma-ai-tools-transform-design-a-mid-market-shift/>
94. Figma's AI Edge How Intelligent Design Software Is Dominating a \$70 Billion Industry, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://completeaitraining.com/news/figmas-ai-edge-how-intelligent-design-software-is/>
95. Figma AI: A New Era Of Design - Raw.Studio, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://raw.studio/blog/figma-ai-a-new-era-of-design/>
96. How Figma integrates AI to transform design and empower creatives - OpenAI, fecha de acceso: septiembre 12, 2025, <https://openai.com/index/figma-david-kossnick/>