

Figma


MANUAL DE USO

ATAJOS DE TECLADO

Herramientas

- Herramienta de movimiento → V
- Lapicera → PAG
- Herramienta Lápiz → ⌘ P
- Herramienta de texto → T
- Herramienta rectangular → R
- Herramienta elipse → O
- Herramienta de línea → L
- Herramienta flecha → ⌘ L
- Agregar comentario → C
- Elegir color → I
- Deslizar hoja → S

Transformar

- Flip horizontal → ⌘ H
- Voltear vertical → ⌘ V
- Usa una mascarilla → ^ CTRL M
- Editar forma o imagen → 
- Colocar imagen → ⌘ CTRL K
- Delimitar imagen → Alt doble clic
- Establecer la opacidad en 10 → 1
- Establecer la opacidad en 50 → 5
- Establecer la opacidad en 100 → 0

Cursor

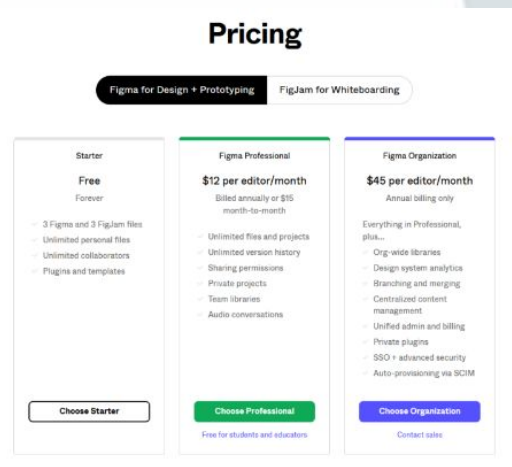
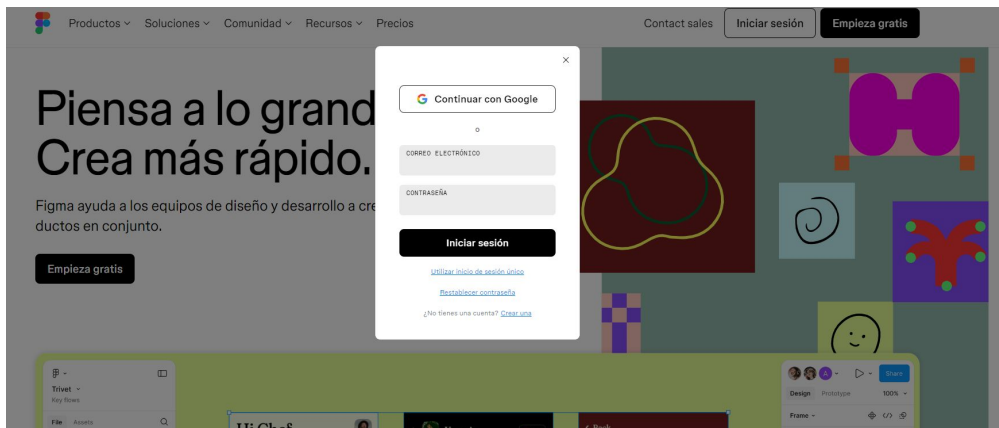
- Mida a la selección (mientras apunta) → Alt
- Selección duplicada (mientras se mueve) → Alt
- Selección profunda → Haga clic en CTRL
- Seleccionar menú de capa → CTRL Clic derecho
- Selección profunda dentro del rectángulo → CTRL Arrastrar
- Cambiar el tamaño desde el centro (mientras arrastra) → Alt
- Cambiar el tamaño proporcionalmente (mientras se arrastra) → ⌘
- Mover mientras cambia el tamaño (mientras arrastra) → Espacio
- Ignorar restricciones (solo fotogramas, mientras se arrastra) → v CTRL

Zoom


- Selecciones de grupo → CTRL G
- Desagrupar selección → ⌘ CTRL G
- Selección de fotogramas → Alt CTRL G
- Mostrar / Ocultar selección → ⌘ CTRL H
- Selección de bloqueo / desbloqueo → ⌘ CTRL L
- Acercarse → +
- Disminuir el zoom → -
- Zoom al 100% → ⌘ 0
- Zoom para encajar → ⌘ 1
- Zoom a la selección → ⌘ 2
- Zoom al fotograma anterior → ⌘ N

ACCESO Y REGISTRO

La página oficial de figma es <https://www.figma.com/> debemos registrarnos para comenzar a usar la aplicación online o mediante la aplicación de escritorio que nos podemos descargar. El registro lo podemos hacer mediante nuestra cuenta de google en el plan Free, o con una cuenta educativa para poder usar la cuenta profesional de forma gratuita.



INICIAR PROYECTO

 FAP ▾

Recents

FRANCISCO ALISEDA's ... ▾ Free

Drafts

All projects

Ready to go beyond this free plan?
Upgrade for premium features.

View plans


Starred

Team project


FRANCISCO ALISEDA's team

Team project ▾

Filter: All files ▾





WEB ORDESA
Edited 4 months ago



+ Create new ▾

Share

★

Sort: Last modified ▾  

Your Starter team overview

Projects ①

1/1

Design files ①

1/3

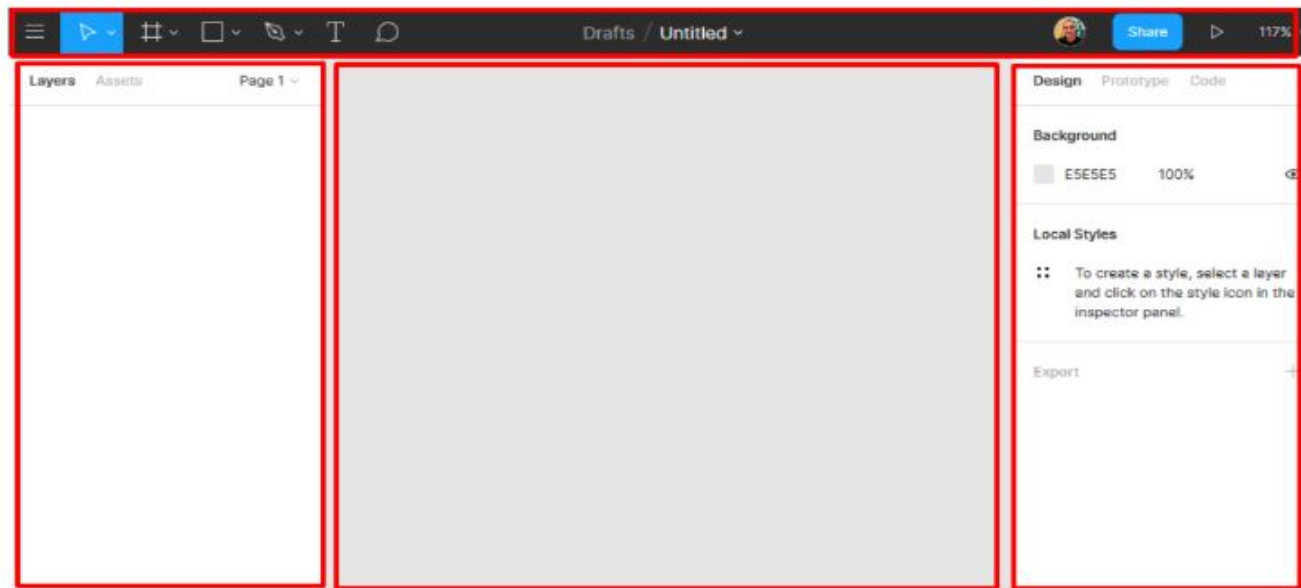
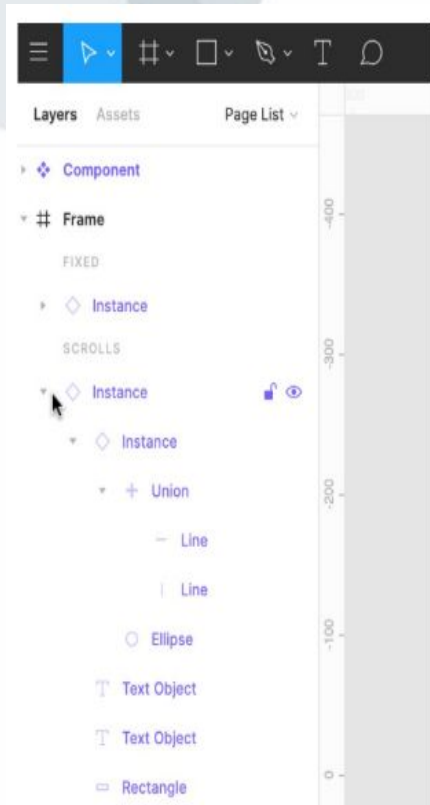
FigJam boards ①

0/3

This team has just enough for you to get started. Take the next step with our Professional plan.

View plans

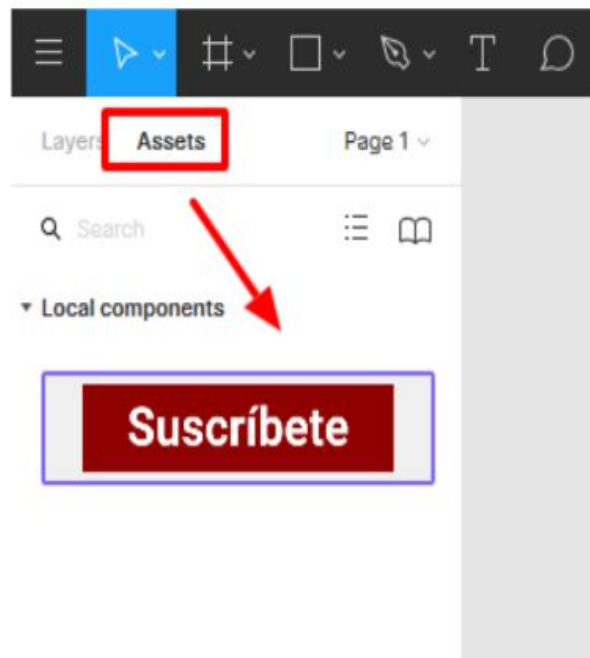
INTERFAZ FIGMA



En la pestaña **Layers** (capas) irán apareciendo los diferentes elementos que añadamos a la interfaz (texto, formas, iconos, imágenes, elementos interactivos...) que podremos ir agrupando en diferentes capas para trabajar de forma ordenada. Las capas se pueden activar o desactivar mediante el ojo situado en la parte derecha del nombre de la capa. También las podemos bloquear para evitar modificarlas sin querer, pulsando sobre el candado de la capa en cuestión.

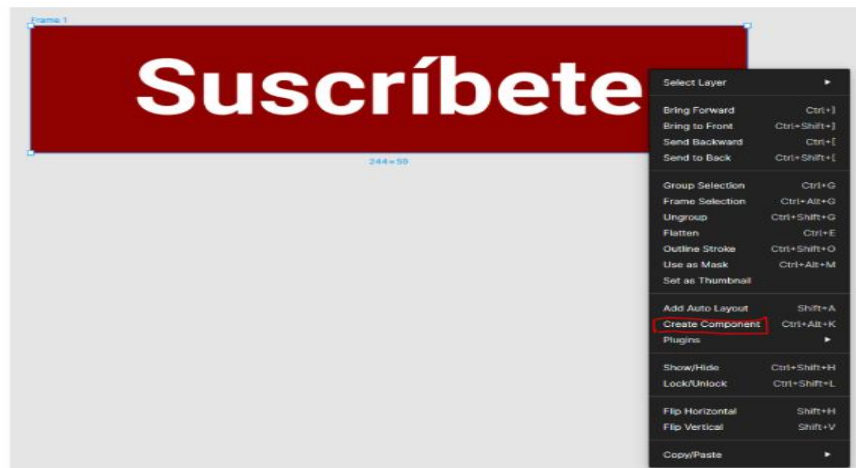
ASSETS

Una vez creado, el componente pasará a estar disponible en nuestra biblioteca de componentes.

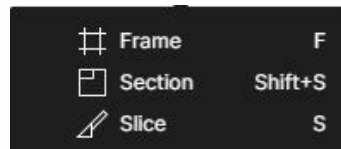
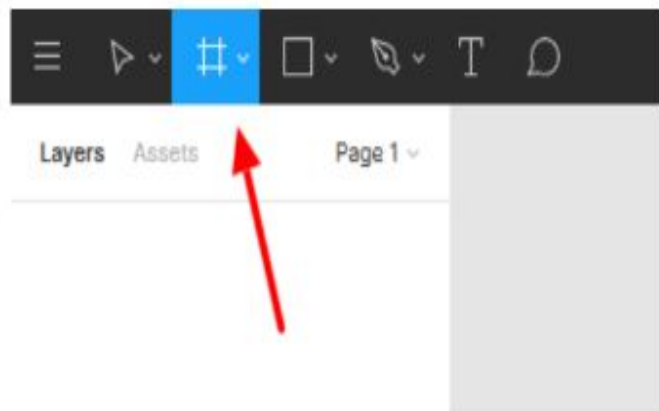


En la pestaña **Assets** (recursos) encontramos todos los componentes que hemos ido creando. Los componentes son recursos o diseños que almacenamos en nuestra cuenta y que podemos reutilizar en diferentes prototipos (un botón o CTA, un icono, etc.).

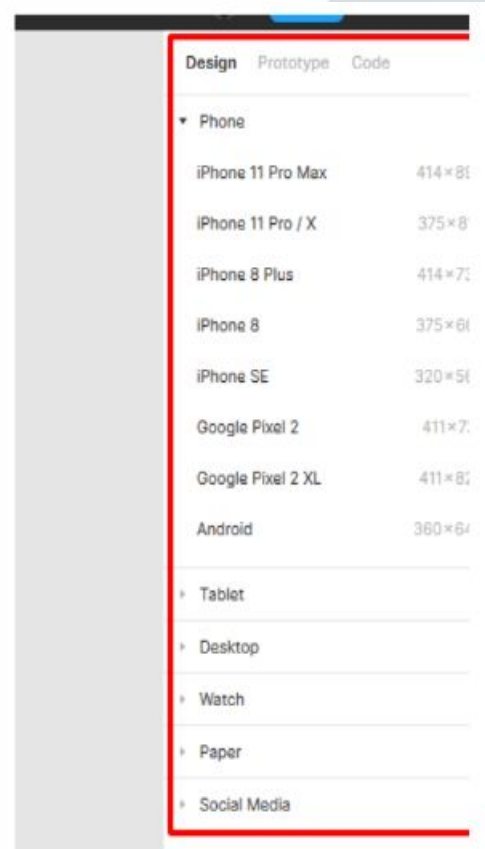
Para crear un componente tenemos que hacer clic derecho sobre el componente en cuestión y seleccionar la opción **Create Component**. En la imagen siguiente se observa como generar un componente a partir del diseño de un botón.



FRAMES

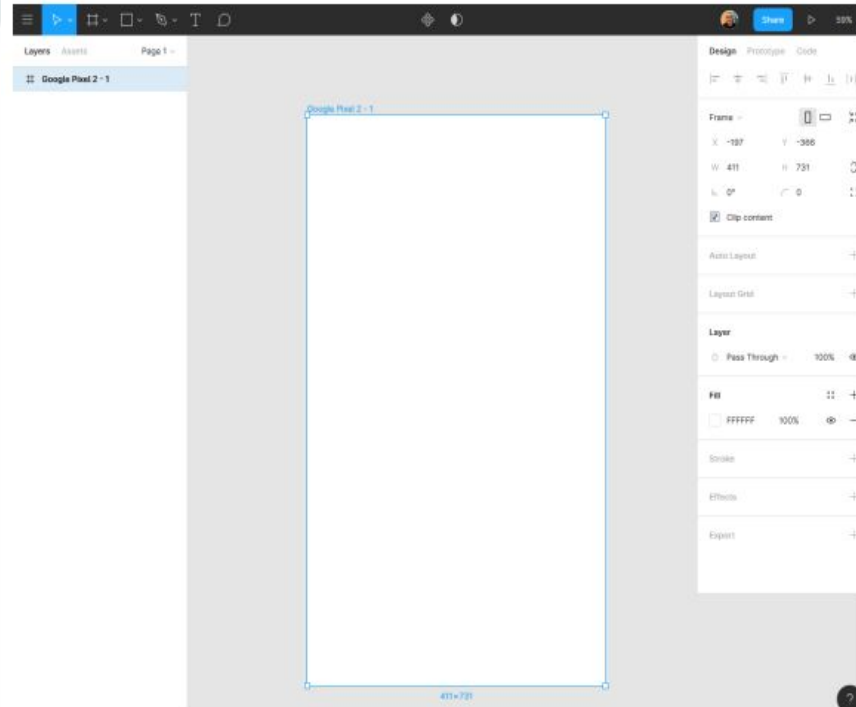


Un frame es un lienzo en blanco sobre el que incorporar un diseño. Al pulsar sobre la opción Frame, en la columna derecha de la interfaz, podemos escoger entre diferentes tamaños estándar de teléfonos móviles, tabletas, monitores de escritorio, teléfono, publicaciones impresas o de redes sociales para el *frame* en cuestión.



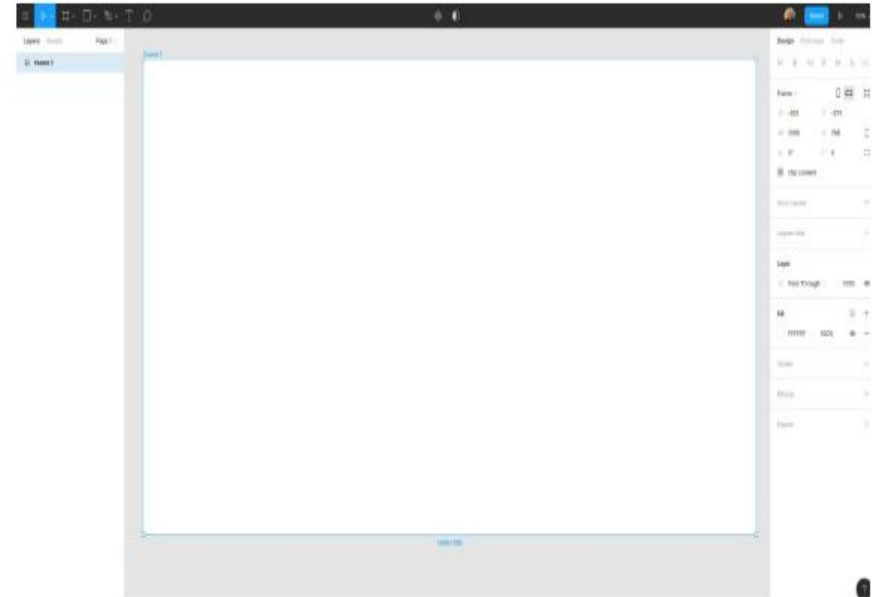
FRAMES

Tras escoger un diseño por defecto aparecerá el lienzo en la parte central.



Si queremos eliminar el frame, basta con situarnos encima y pulsar Supr.

También podemos crear un frame a medida. Para ello basta con seleccionar la opción Frame y dibujarlo en la parte central.



FRAMES

Si utilizamos un monitor con una resolución inferior a la del frame que queremos crear (por ejemplo, queremos crear un frame de 1920x1080 y estamos trabajando con un monitor de 1366x768, podemos reducir el nivel de zoom presionando al mismo tiempo la tecla Ctrl + la rueda del ratón, así ese frame mayor a nuestra resolución cabrá en nuestra pantalla.

Podemos cambiar el nombre de nuestro trabajo mediante la opción situada en la parte superior central de la interfaz.



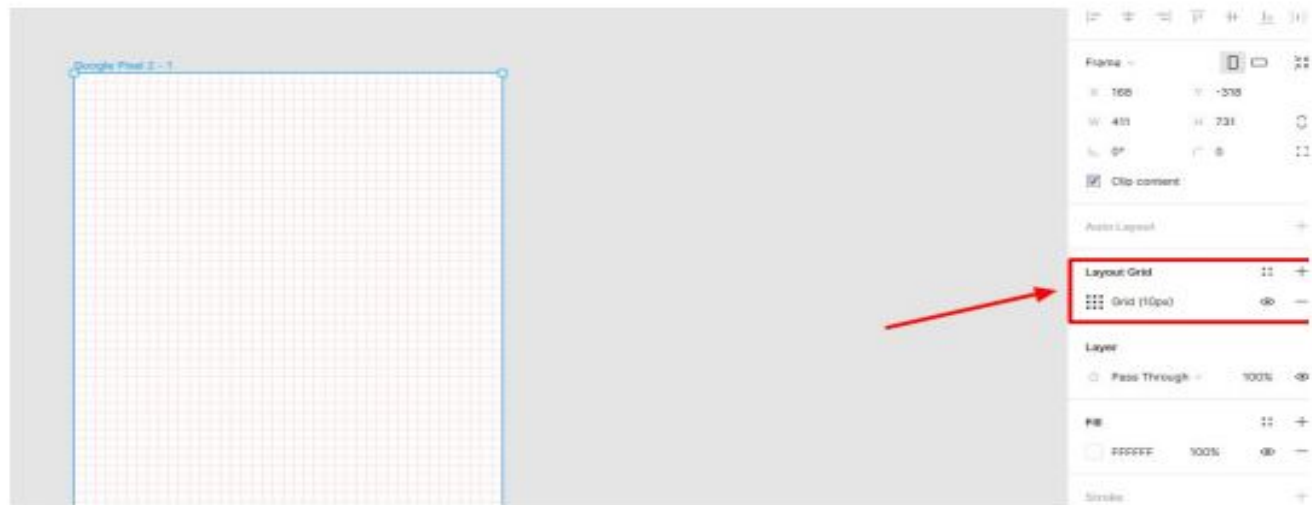
FRAMES

Los frames creados se irán añadiendo a la página 1. Las páginas son lienzos en blanco mediante los cuales podemos organizar el proyecto. Si pulsamos sobre la opción Page 1 situada sobre la lista de frames disponibles, podemos añadir y gestionar nuevas páginas.



RETÍCULA

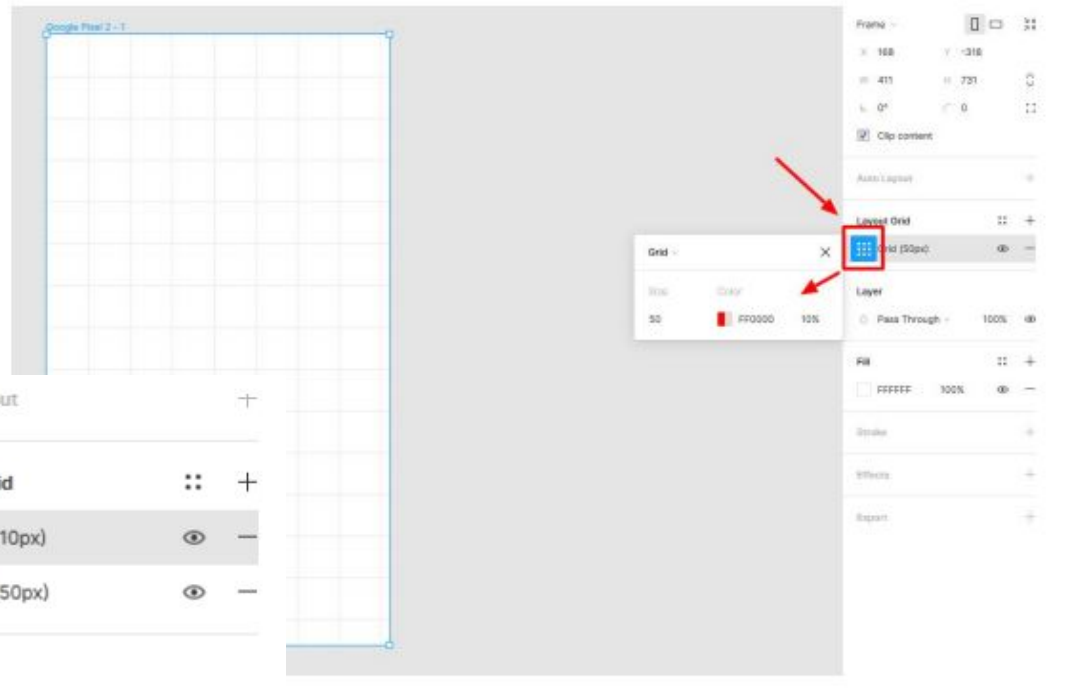
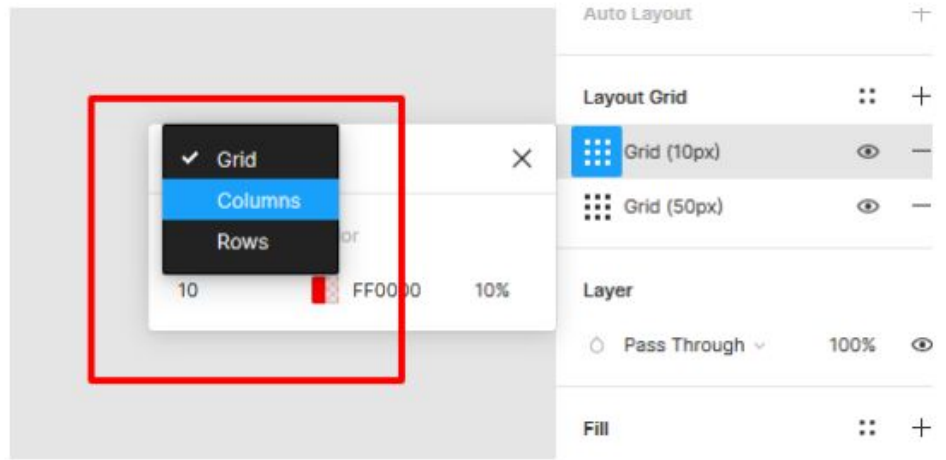
Con el frame central seleccionado, pulsamos sobre la opción **Layout Grid**, disponible en la parte derecha de la interfaz.



Un grid, cuadrícula o retícula es un conjunto de líneas verticales u horizontales que sirven para asegurar el equilibrio a la hora de posicionar elementos en la interfaz, asegurando espacios y alineaciones homogéneos entre ellos.

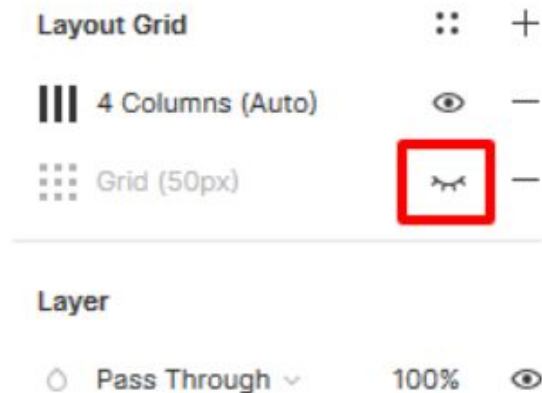
Cabe destacar que el grid es simplemente una referencia –una guía– que no se mostrará una vez exportemos nuestro trabajo. Si durante el proceso de diseño nos molesta, podemos desactivarlo temporalmente con el botón en forma de ojo.

RETÍCULA



RETÍCULA

Podemos combinar diferentes retículas e ir activando y desactivando cada una de ellas según nuestras necesidades.



Una vez hemos creado la retícula, podemos ajustar a la perfección nuestros elementos en la interfaz. Para cada elemento podemos ver su tamaño en píxeles horizontales por verticales.

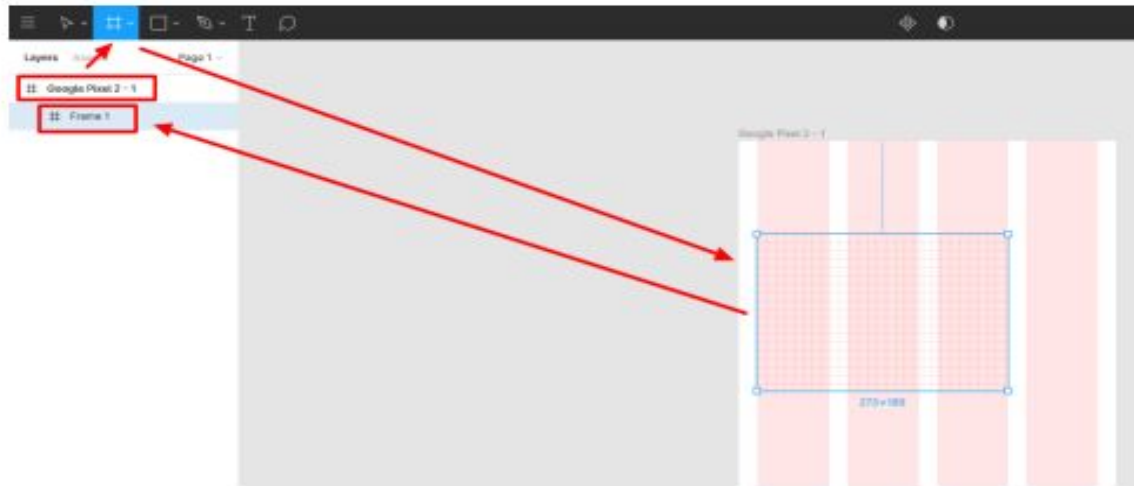


Si mantenemos pulsada la tecla Alt, también podemos ver el espacio existente alrededor del elemento seleccionado.



RETÍCULA

A partir de aquí, podemos empezar a crear elementos en la interfaz, todos sobre el primer *frame*, o crear *frames*, dentro del *frame* principal. Esta segunda opción nos permite tener todos los elementos mejor organizados por grupos (menú, contenido principal, pie, etc.), así como crear retículas específicas para cada uno de esos otros *frames*.

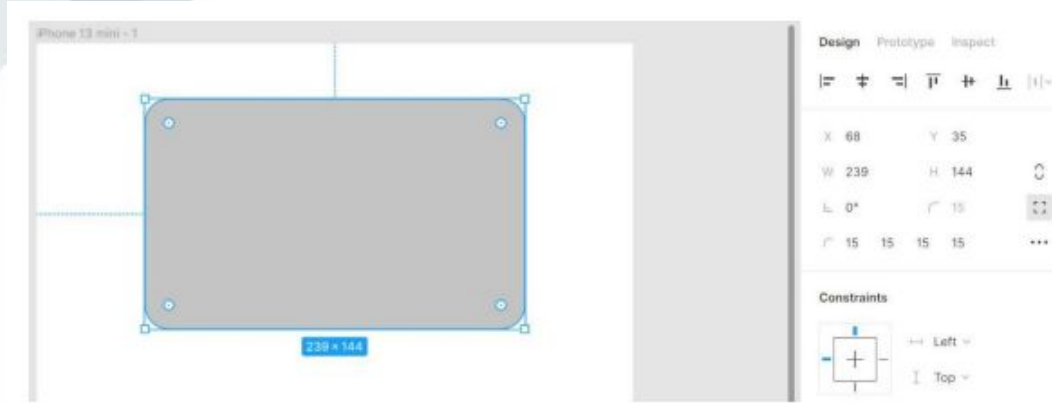


RETÍCULA

La opción situada a la derecha del botón para crear *Frames*, nos permite añadir formas diversas o imágenes a nuestro prototipo. Es importante tener en cuenta que la forma o imagen se creará dentro del *frame* que tengamos seleccionado. En la imagen siguiente se añade un rectángulo de color negro en la parte superior del prototipo.



RETICULA

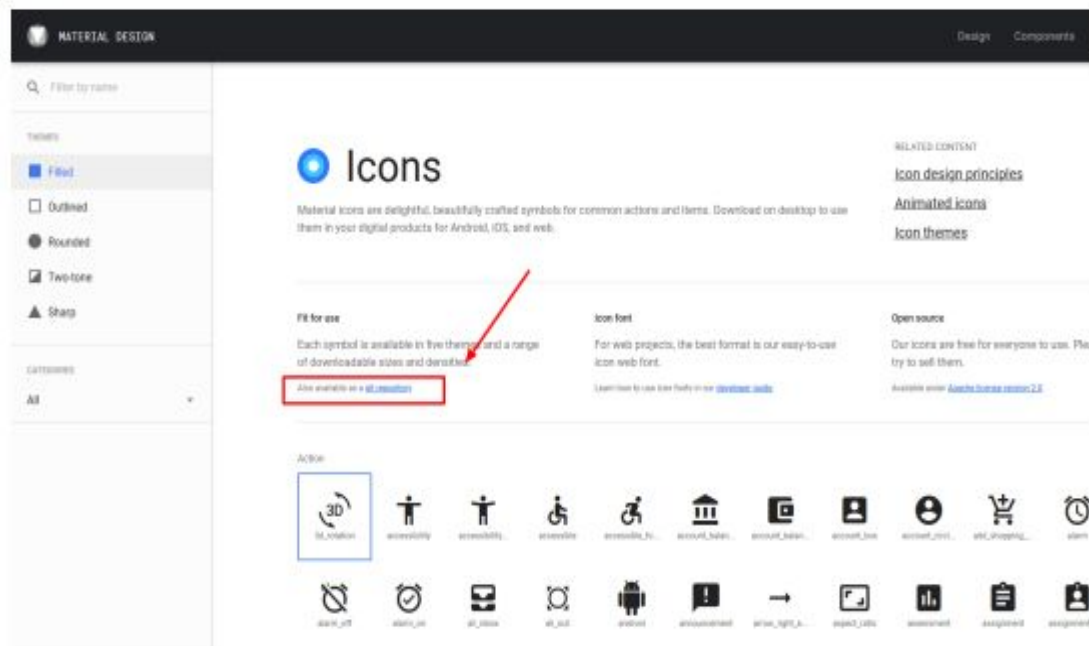


Si lo que creamos es una línea, se activarán las opciones de la sección "Stroke" del menú derecho, con las cuales podremos personalizarla.



IMÁGENES

Antes de empezar a trabajar con imágenes, vamos a descargar los iconos de Google Material Design, disponibles en <https://material.io/resources/icons>.





INTERACCIONES Y ANIMACIONES

Figma permite crear interacciones entre las diferentes pantallas de un prototipo. Una interacción está formada por 3 elementos: un disparador (*trigger*), una acción y una destinación.

Los disparadores definen qué tipo de interacción iniciará o disparará la interacción. Por ejemplo, al hacer clic o *hover*. Existen 9 tipos de disparadores:

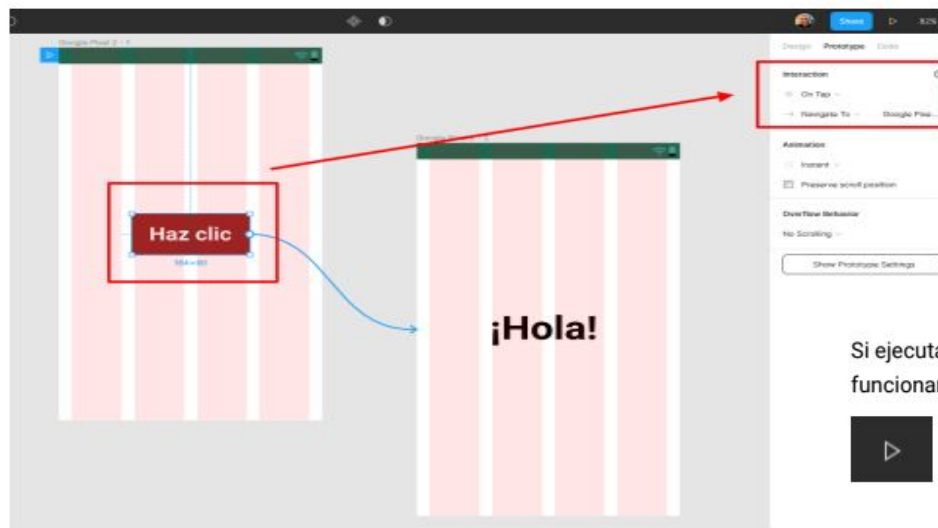
- On Click / On Tap
- On Drag
- While Hovering
- While Pressing
- Mouse Enter
- Mouse Leave
- Mouse Down (Touch Press)
- Mouse Up (Touch Release)
- After Delay

Las acciones definen lo que pasará una vez el disparador se ha ejecutado. Existen 6 tipos de acciones diferentes:

- Navigate to
- Open Overlay
- Swap With (Overlay)
- Back
- Close Overlay
- Open URL

INTERACCIONES Y ANIMACIONES

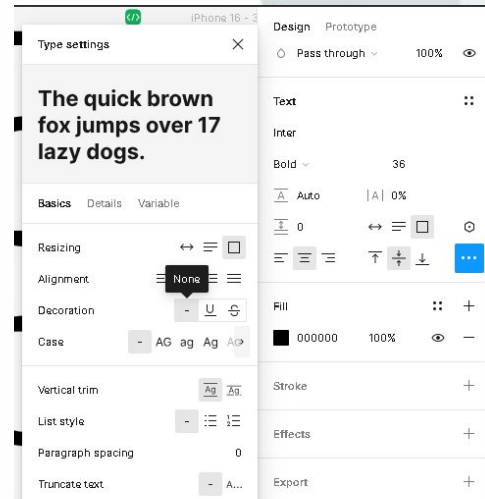
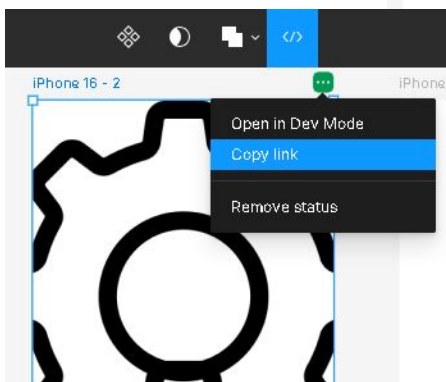
Para crear una interacción basta con seleccionar el elemento sobre el que queremos trabajar. Una vez seleccionado elegimos el tipo de disparador, la acción y la destinación mediante las opciones de la pestaña “Prototype” de la columna derecha. También podemos arrastrar la flecha que aparece al seleccionar un frame hacía el frame al que queremos enviar al usuario como destino.



Si ejecutamos el prototipo mediante el botón Play, podemos comprobar su funcionamiento en un emulador.

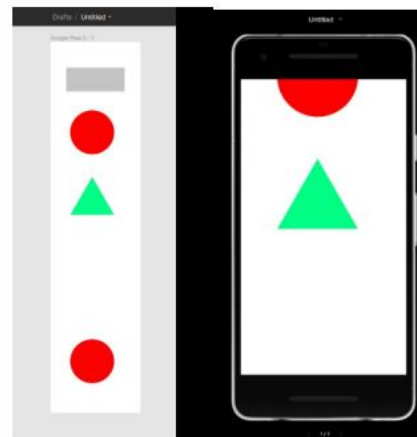
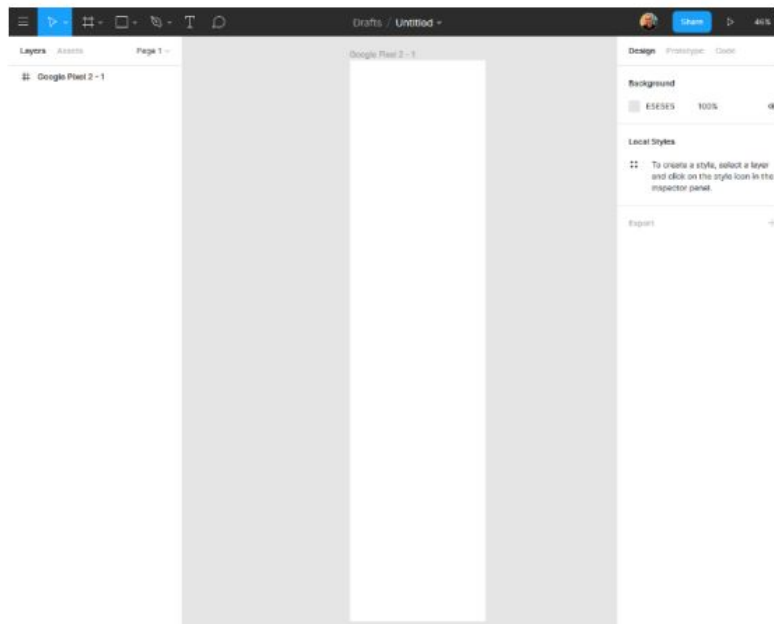


ENLACES



SCROLL HORIZONTAL Y VERTICAL

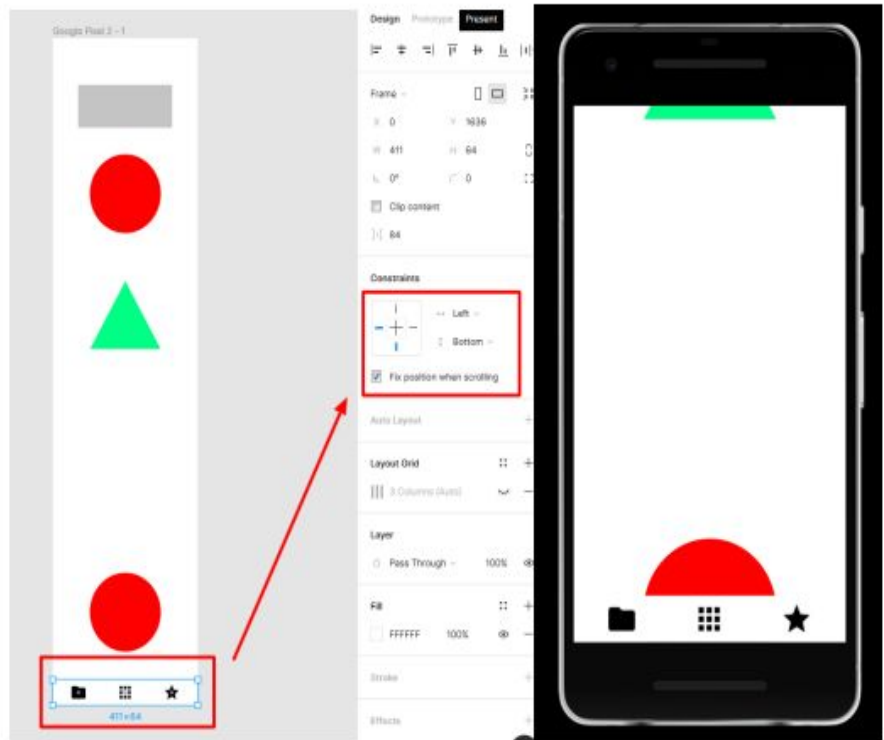
Con Figma podemos hacer scroll vertical y horizontal en nuestros diseños. Para conseguir un scroll vertical basta con crear un frame con una altura superior a la del tamaño estándar seleccionado y Figma lo generará por nosotros al ejecutar el prototipo.



Si ubicamos diferentes elementos y ejecutamos el prototipo, podemos comprobar el funcionamiento del scroll.

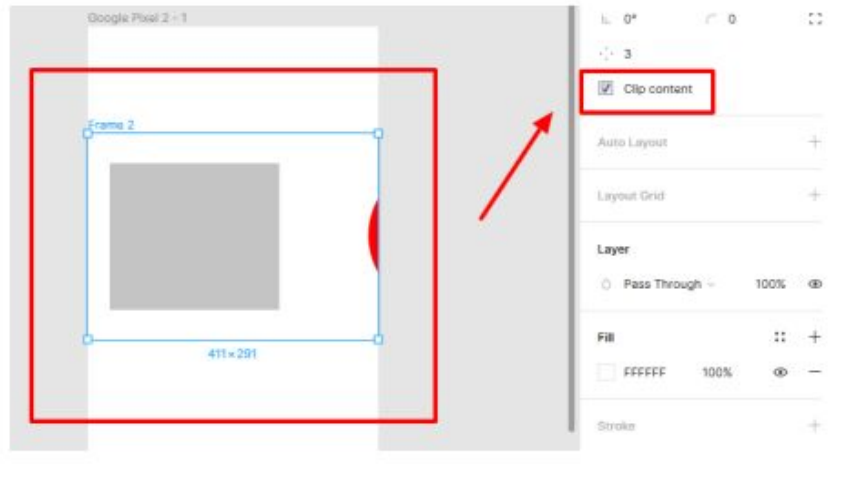
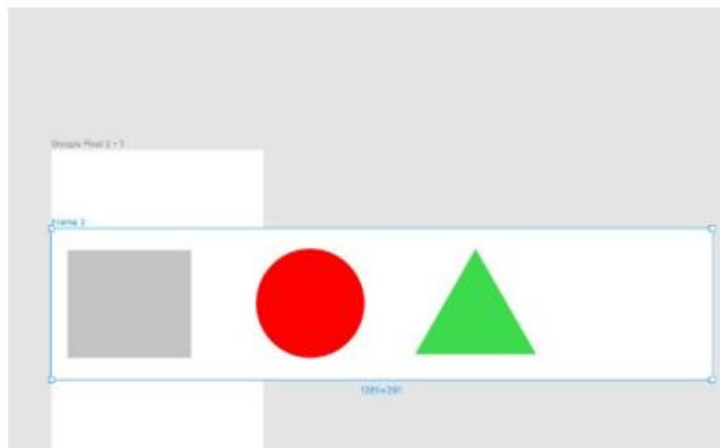
SCROLL HORIZONTAL Y VERTICAL

En determinados casos, por ejemplo, ante elementos propios del sistema operativo como el indicador de batería o Wi-Fi, o incluso en el caso de menús de navegación, es posible que nos interese mantener ciertos elementos fijos incluso cuando se hace scroll. En esos casos, para conseguir que el elemento se quede fijo debemos seleccionarlo y marcar la opción “**Fix position when scrolling**” dentro del apartado Constraints de la columna derecha. En la figura siguiente se observa el proceso y el prototipo ejecutado con el menú siempre fijo en la parte inferior.



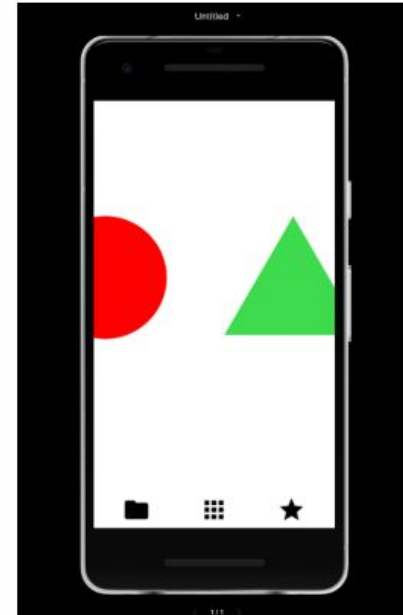
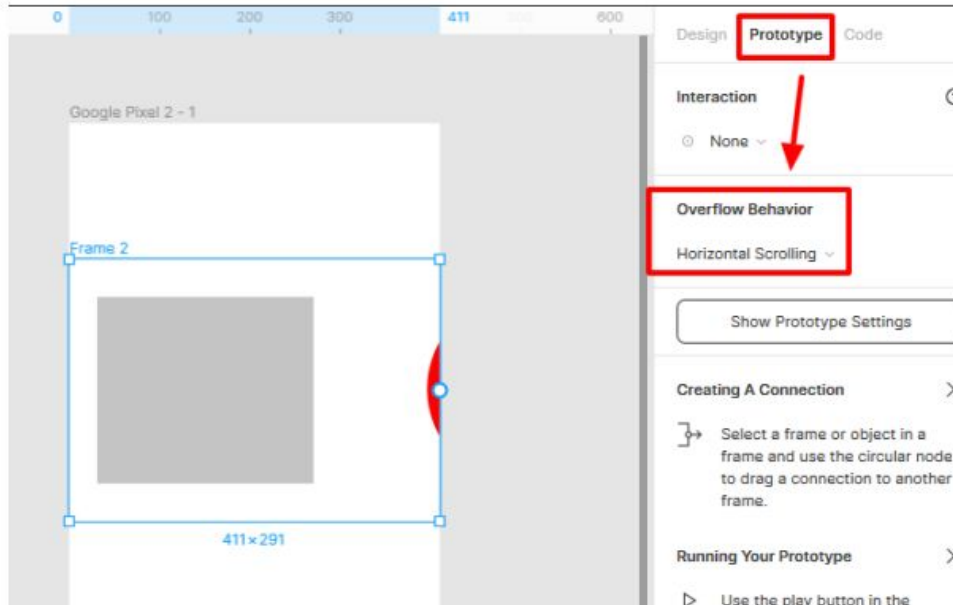
SCROLL HORIZONTAL Y VERTICAL

También podemos crear un scroll horizontal. Para ello creamos un frame dentro del frame principal en el que ubicaremos los elementos que harán scroll. Los elementos desbordan el ancho del teléfono. A continuación, activamos la opción Clip content de la columna derecha y ajustamos el tamaño del frame al ancho del dispositivo.



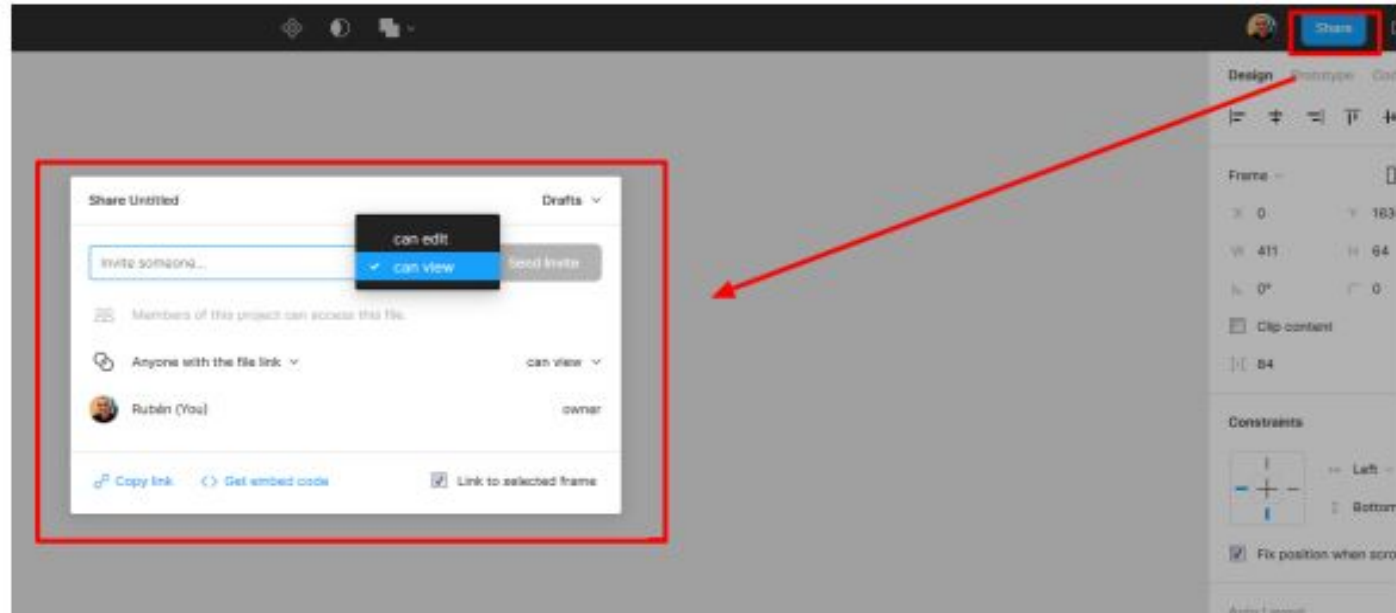
SCROLL HORIZONTAL Y VERTICAL

Finalmente, cambiamos a la pestaña Prototype y seleccionamos la opción Horizontal Scrolling en el desplegable Overflow Behavior.



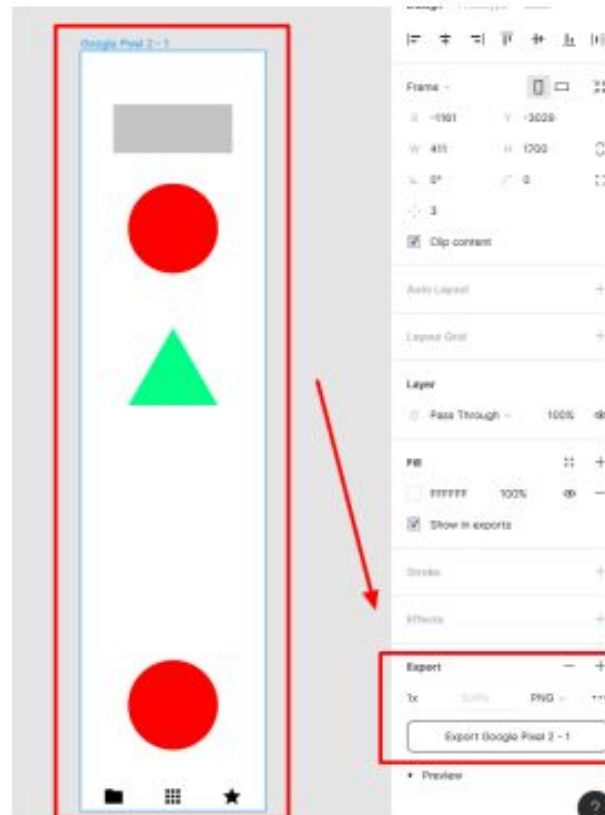
COMPARTIR Y EXPORTAR

Mediante el botón **"Share"** situado en la parte superior derecha de la interfaz, podemos compartir el prototipo, así como obtener un enlace y un código para incrustarlo.



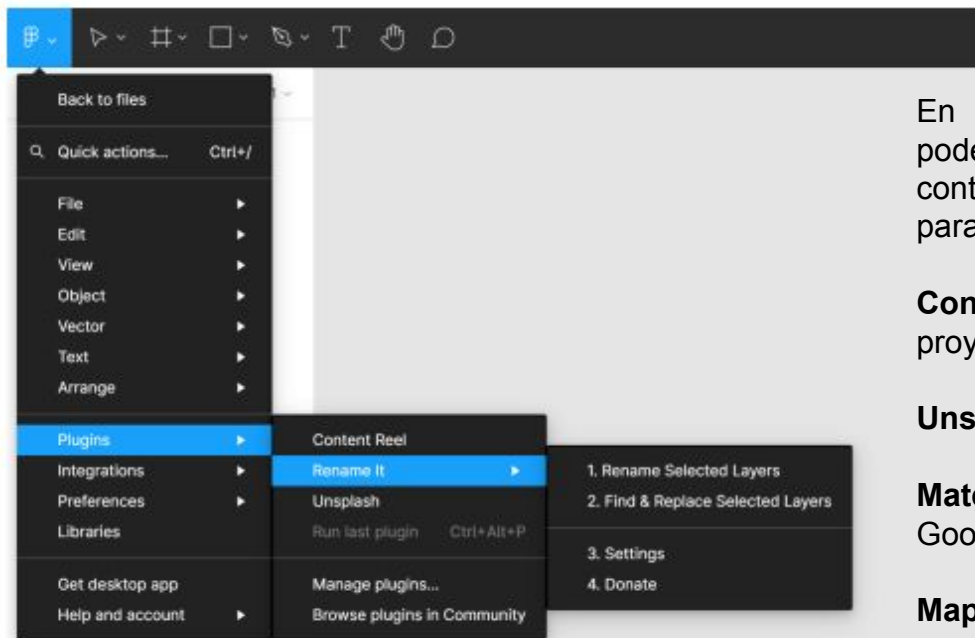
COMPARTIR Y EXPORTAR

Para exportar nuestros diseños primero debemos seleccionar aquellos elementos que queremos exportar (un componente, todo un frame, todo lo que se ve en pantalla...) para posteriormente pulsar sobre la tecla + situada a la derecha de la opción Export de la columna derecha. Una vez pulsada podemos escoger el formato de exportación (JPG, PNG, SVG o PDF).



PLUGINS

Para instalar un plugin basta con pulsar sobre el botón "Install" situado a su derecha. Una vez instalado, estará disponible en la pantalla de edición de Figma, bajo la opción de menú Figma > Plugins.



En la opción **Figma > Manage plugins**, podemos desinstalar los plugins disponibles. A continuación, se recogen un par de plugins útiles para cualquier tipo de proyecto:

Content reel: añade texto de relleno al proyecto.

Unsplash: añade imágenes de stock al proyecto

Material design icons: añade los iconos de Google Material Design.

Mapsicle: añade fácilmente mapas a tus proyectos.

**Gracias por la
atención**