



Nuestro compromiso es con el *futuro*.

# Taller de Diseño y Figma

# Bienvenida y Objetivo

¡Bienvenidos estudiantes!

El objetivo de esta presentación es proporcionarles las herramientas básicas para crear un boceto simple de un ecommerce en Figma. Esta presentación está diseñada para ser accesible para todos los niveles de habilidad, por lo que incluso aquellos que no tienen experiencia previa en diseño pueden seguir y aprender de ella.

# Definición de diseño

- El diseño es un proceso creativo que implica la planificación y la creación de productos, servicios, entornos y sistemas para satisfacer las necesidades humanas.
- El diseño se aplica en diferentes campos, como la arquitectura, la moda, la publicidad, la ingeniería, entre otros.
- La importancia del diseño radica en la creación de productos y servicios de alta calidad que sean útiles, estéticamente atractivos y que satisfagan las necesidades de los usuarios.

# Definición de diseño UX

El diseño UX es el proceso de diseño centrado en el usuario, que se enfoca en la experiencia del usuario y la satisfacción de sus necesidades. El objetivo principal del diseño UX es crear productos y servicios útiles, fáciles de usar y atractivos para el usuario.

Es importante resaltar la diferencia entre diseño UX y diseño de interfaz de usuario (UI). Mientras que la UI se enfoca en el diseño visual de la interfaz, la UX se enfoca en la experiencia del usuario en general, incluyendo la interfaz de usuario, la navegación, el contenido y la funcionalidad.

# Principios de diseño UX

En esta diapositiva vamos a introducir los principios básicos de diseño UX, que son esenciales para crear productos y servicios exitosos. Los principios básicos de diseño UX incluyen la usabilidad, la accesibilidad y la estética.

- La usabilidad se refiere a la facilidad de uso del producto o servicio. Es importante que los usuarios puedan usar el producto o servicio sin dificultad y sin necesidad de entrenamiento adicional.
- La accesibilidad se refiere a la capacidad del producto o servicio de ser utilizado por cualquier persona, independientemente de su capacidad física o cognitiva. Es importante que el producto o servicio sea accesible para todos los usuarios.
- La estética se refiere a la apariencia visual del producto o servicio. Es importante que el producto o servicio sea atractivo y tenga un diseño visual coherente y atractivo.

# Herramientas de diseño

En esta diapositiva, vamos a introducir algunas herramientas comunes de diseño que los profesionales utilizan para crear diseños. Las herramientas más comunes incluyen Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y Sketch.

Mencionaremos Figma como una herramienta de diseño UX popular y fácil de usar. Figma es una herramienta de diseño basada en la nube que permite a los diseñadores crear interfaces de usuario, prototipos y colaborar en tiempo real con otros miembros del equipo. Además, Figma es una herramienta de diseño UX que ha ganado popularidad en los últimos años debido a su facilidad de uso y su capacidad para crear diseños rápidos y precisos.

# ¿Qué es Figma?

En esta diapositiva, vamos a explicar qué es Figma y por qué es una herramienta útil para diseñar interfaces de usuario. Figma es una herramienta de diseño basada en la nube que permite a los diseñadores crear diseños de alta calidad de manera rápida y precisa. Figma es una herramienta de diseño UX que ha ganado popularidad debido a su facilidad de uso y su capacidad para crear diseños interactivos.

Las características clave de Figma incluyen la colaboración en tiempo real, lo que significa que varios miembros del equipo pueden trabajar en el mismo diseño al mismo tiempo. Además, Figma tiene una interfaz intuitiva que facilita la creación de diseños de alta calidad y la capacidad de crear diseños responsive para diferentes dispositivos. Figma también permite la creación de prototipos interactivos que simulan la interacción del usuario con la interfaz de usuario.



# Crear un nuevo proyecto en Figma

En esta diapositiva, vamos a guiar a los estudiantes a través de los pasos para crear un nuevo proyecto en Figma. Primero, deben iniciar sesión en Figma y hacer clic en el botón "Nuevo proyecto". Luego, deben configurar el proyecto para un boceto de ecommerce, estableciendo las dimensiones y la resolución adecuadas para el diseño.

Es importante destacar que los estudiantes deben nombrar su proyecto de manera clara y establecer la organización de archivos adecuada para facilitar el trabajo y la colaboración.

# ¿Qué son los Frames en Figma?

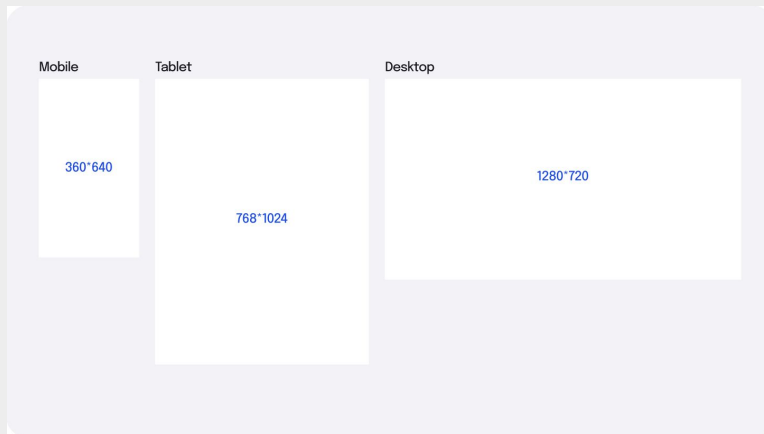
Los Frames en Figma son áreas rectangulares dentro de los cuales los diseñadores pueden crear y organizar diferentes elementos de diseño, como texto, imágenes y formas.

Los Frames son una herramienta fundamental para organizar y estructurar el diseño de una interfaz de usuario. Con los Frames, los diseñadores pueden crear diferentes secciones o pantallas de una aplicación o sitio web, y diseñar cada sección de manera independiente. Además, los Frames pueden ser redimensionados y ajustados, lo que facilita la creación de diseños adaptables para diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.

# Importancia de un frame figma

Un marco de trabajo (o frame) es una sección del lienzo de Figma que se utiliza para diseñar una sección específica del ecommerce.

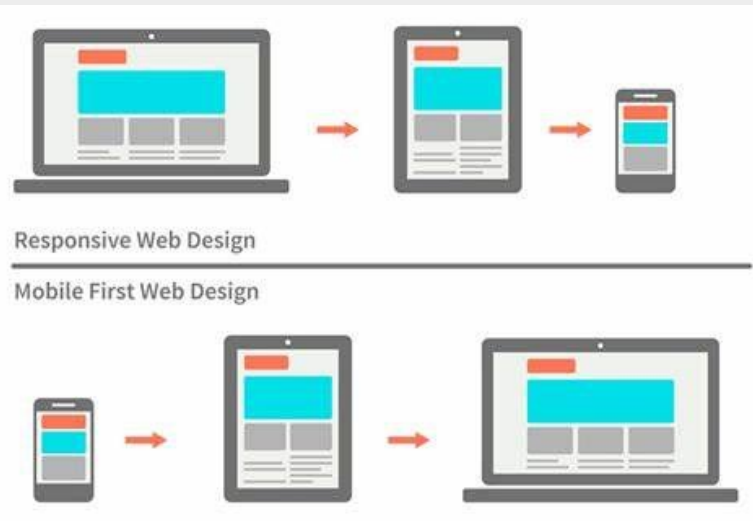
Es importante crear un marco de trabajo porque ayuda a organizar el diseño en secciones lógicas y aisladas. Esto facilita el proceso de diseño y colaboración, ya que cada sección del ecommerce se puede diseñar por separado, lo que hace que sea más fácil para los estudiantes centrarse en una tarea específica en lugar de tratar de abordar todo el proyecto a la vez.



# Mobile First, web responsive y breakpoints

Mobile First es un enfoque de desarrollo y diseño web que se enfoca en la priorización del diseño y el desarrollo para dispositivos móviles por encima del diseño y desarrollo para pantallas de escritorio.

Web Responsive traducido al español significa "Páginas web sensibles", es decir páginas web que se adaptan a los distintos tamaños de pantallas, entre ellas, las pantallas de dispositivos móviles



# Breakpoints

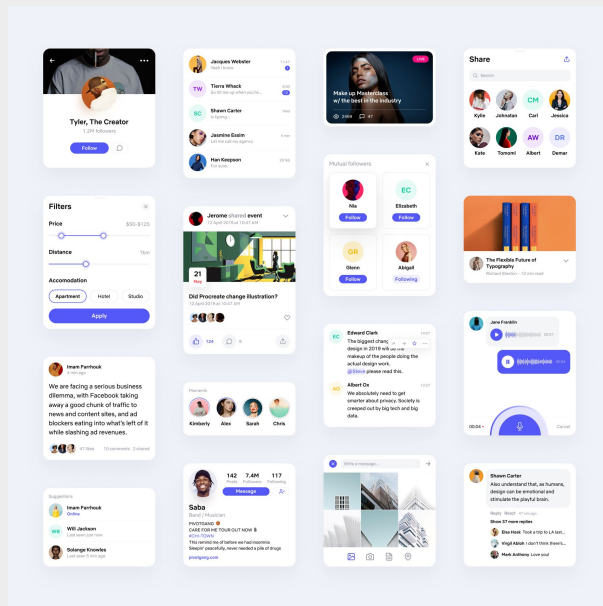
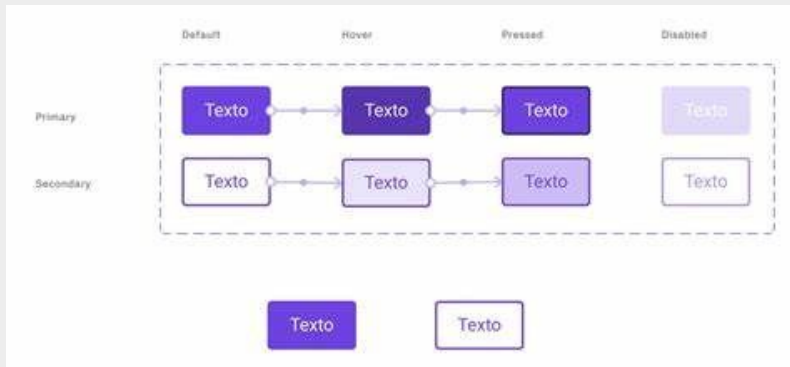
A medida que cambia el tamaño del dispositivo o el ancho del navegador, el contenido de la página se ajusta para adaptarse al mejor diseño posible. con 6 secciones principales

- Móvil: 360px – 720px
- Tablet: 720px – 1280px
- Escritorio: 1280px +



# Elementos de diseño

En esta sección debemos destacar que a partir de figuras básicas crearemos nuestros distintos elementos en diseño, como lo son botones, menús, textos, imágenes, etc.



# Generador de paletas de colores

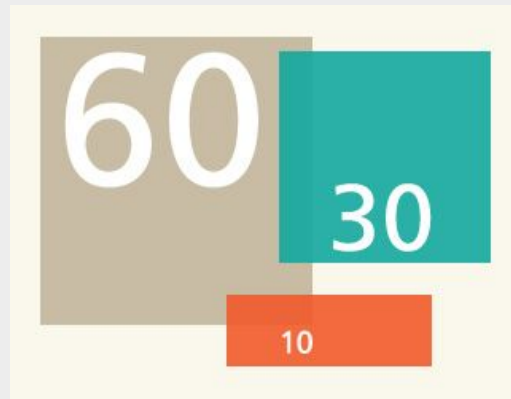
Todos estos generadores permiten crear paletas de colores: algunas a partir de una rueda de colores o una imagen, otros eligiendo una regla de color o un gradiente. También incluyen la opción de examinar miles de combinaciones de colores de la comunidad.

- [ColorHunt](#)
- [Coolors](#)
- [Adobe Color](#)

# Regla 60 - 30 - 10

Esta fórmula corresponde a la teoría decorativa que considera que debemos utilizar un color (o tonalidad) para el 60% del espacio, otro secundario para el 30% y otro para el 10% restante.

No hace falta que se cumpla al 100% pero es muy aconsejable tenerla en cuenta para saber cómo distribuir la cantidad de color o colores al diseñar





# Conclusión

Hemos cubierto los conceptos básicos de diseño, diseño UX y Figma, y cómo utilizar estas herramientas para crear un boceto simple de un ecommerce en Figma.

Esperamos que los estudiantes hayan adquirido una comprensión básica de los principios del diseño y las herramientas de diseño UX, y que se sientan más cómodos utilizando Figma para crear diseños de interfaces de usuario.

Recuerden que el diseño es un proceso creativo y que, con la práctica, pueden mejorar sus habilidades de diseño y crear diseños más efectivos y atractivos. ¡Gracias por su atención y feliz diseño!

# Recursos adicionales

Hay muchos recursos disponibles en línea para aprender más sobre Git y GitHub, como tutoriales, documentación oficial y foros de discusión.

- [Web de Figma](#)
- [Figma templates](#)
- [Figma lessons](#)
- [Bocetos ecommerce](#)



**¡Ahora a practicar lo visto!**

# Muchas gracias!



ICARO Asociación Civil  
CUIT 30716564815  
[info@icaro.org.ar](mailto:info@icaro.org.ar)  
[www.icaro.org.ar](http://www.icaro.org.ar)