



Nuestro compromiso es con el *futuro*.



Taller de Introducción al Diseño



1

Figma: secciones,
herramientas y frames

2

Conceptos de diseño básicos

3

Diseño de un Ecommerce

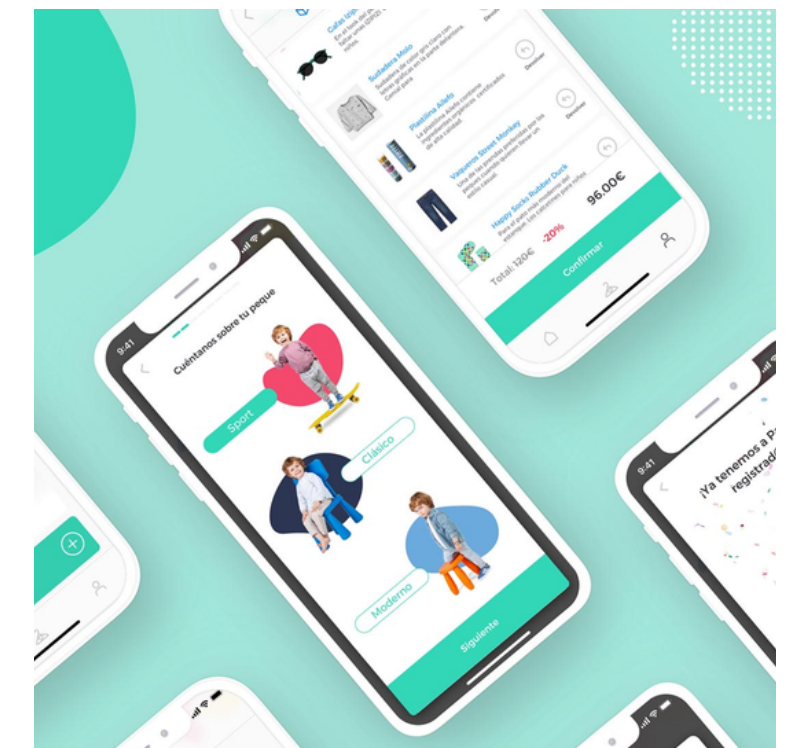
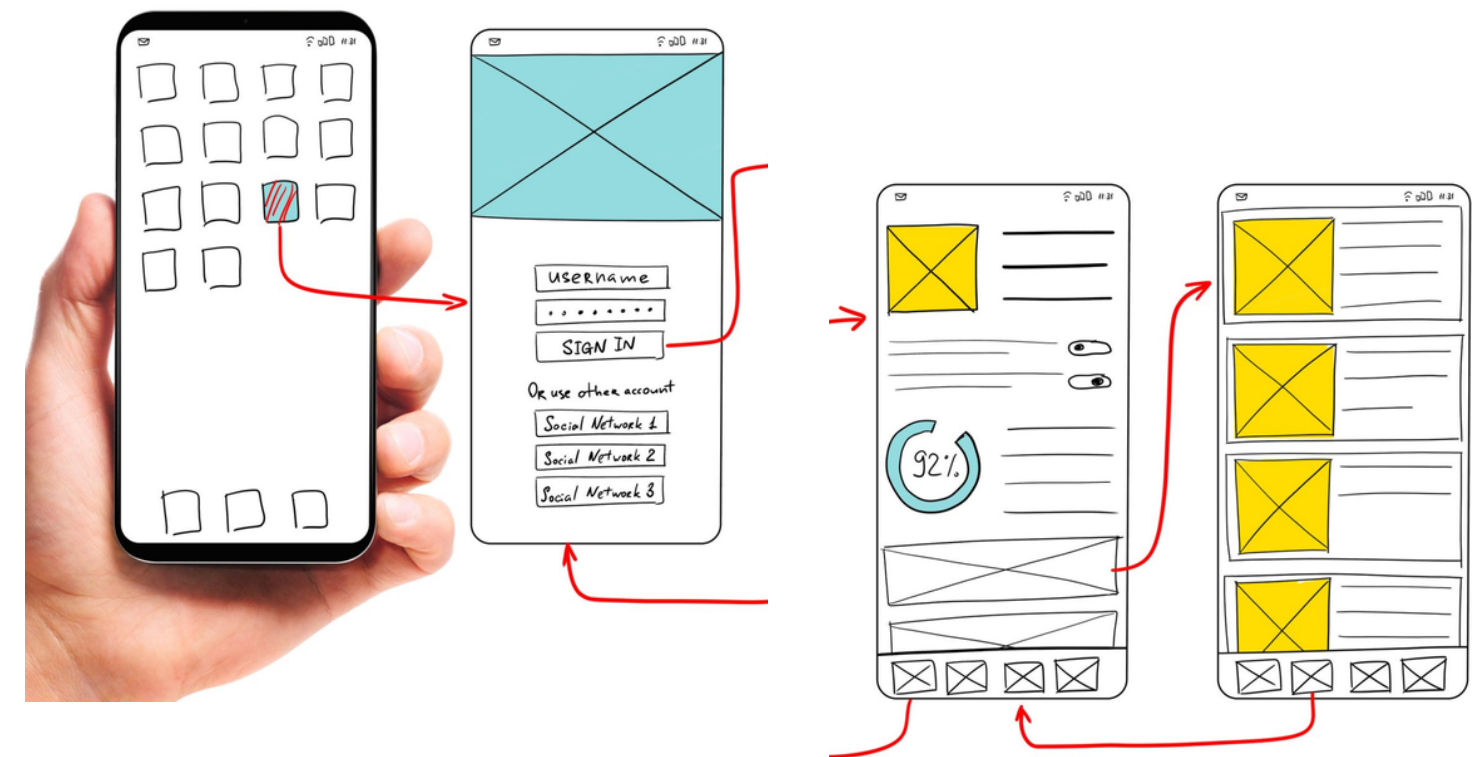


Contenido

Introducción

Figma es una herramienta de dibujo vectorial que nos permite el trabajo colaborativo en la nube en tiempo real.

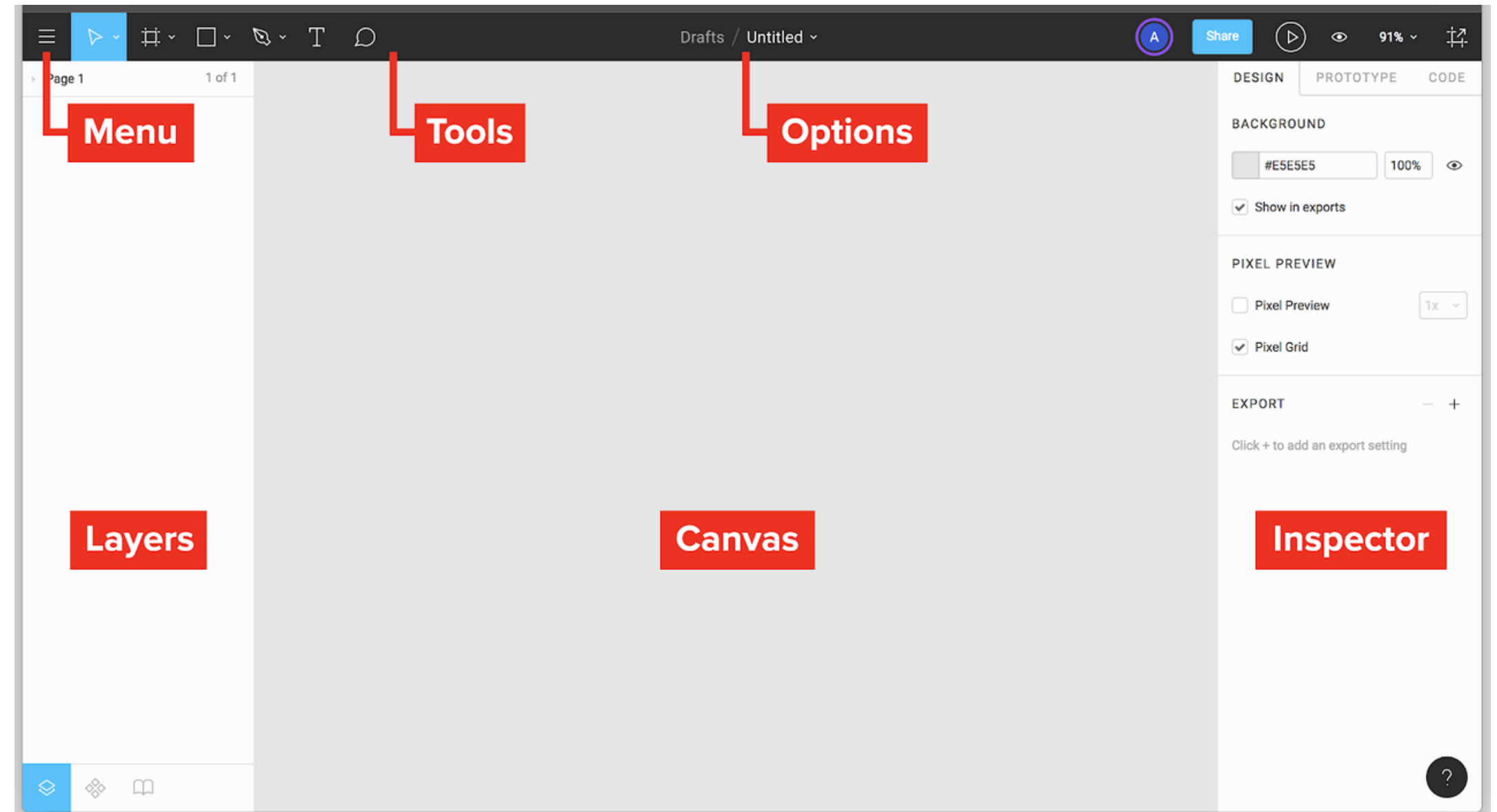
Está pensado para diseño de interfaces de usuario: webs y aplicaciones, otro uso común es el diseño de imágenes para redes sociales.



Interfaz

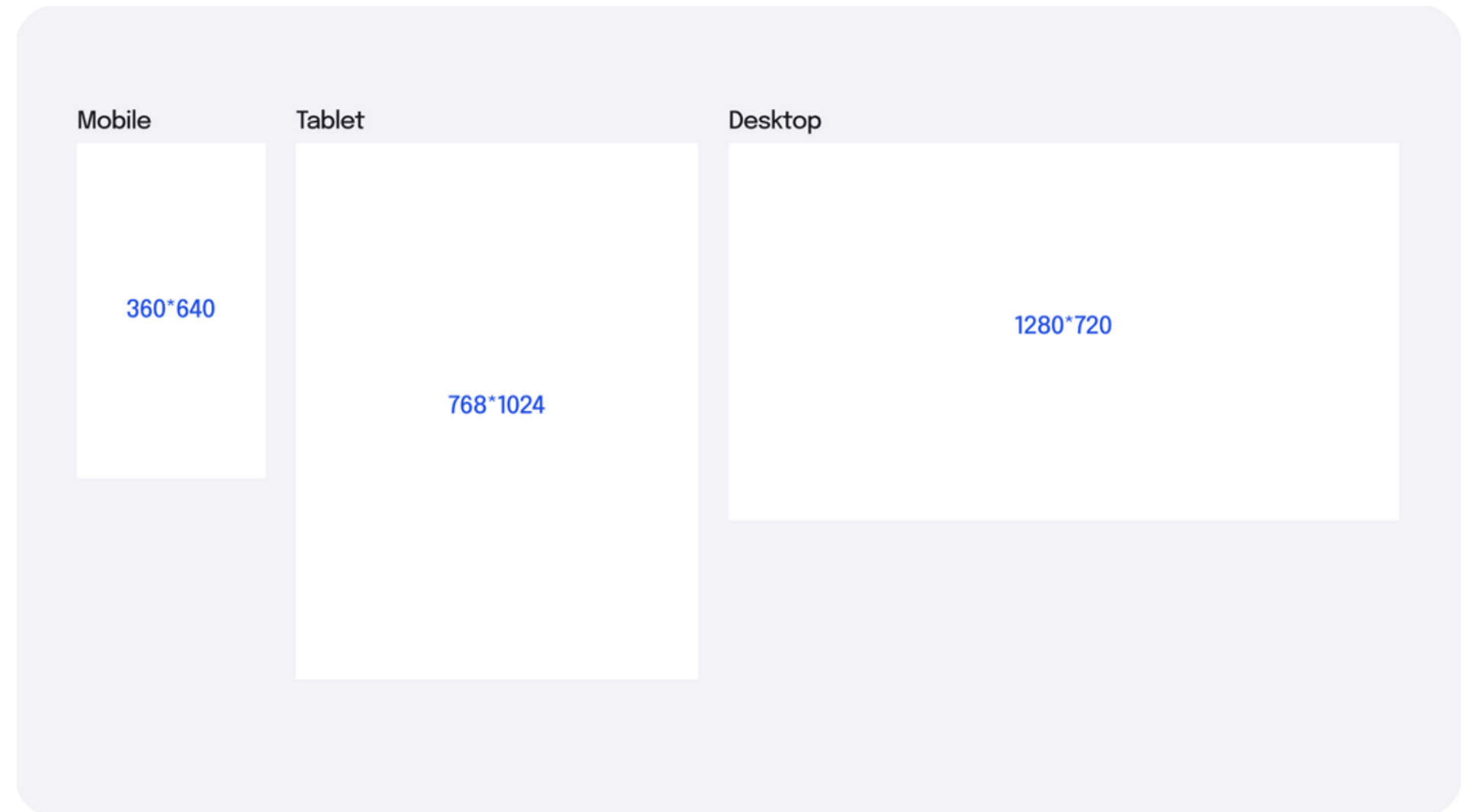
Figma cuenta con 6 secciones principales

- Menu
- Tools
- Options
- Layers
- Canvas
- Inspector



Frames

Es un elemento fundamental para nuestros diseños que pueden actuar como un contenedor de nivel superior (como la pantalla de un dispositivo) y/o representar áreas o componentes dentro de nuestro diseño.





Mobile First, web responsive y breakpoints

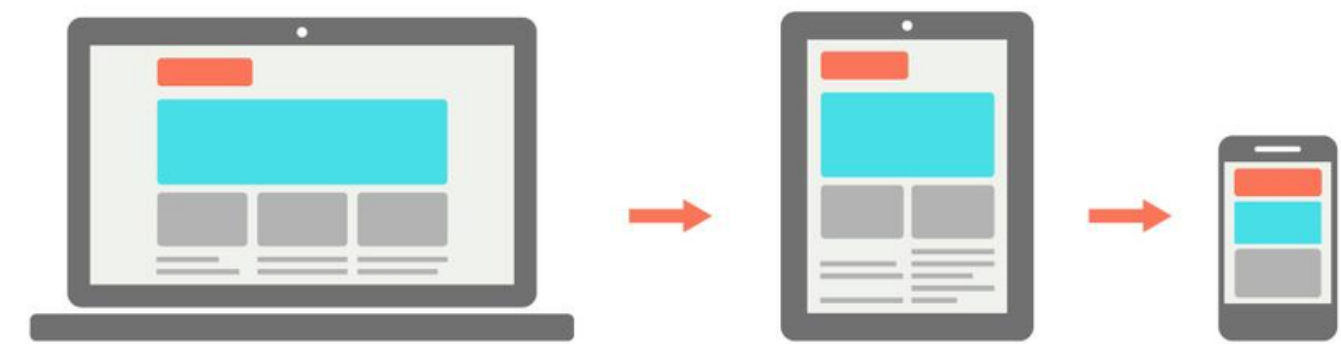
¿Qué es mobile first? ¿Cómo se relaciona con el diseño?



Mobile First y Responsive

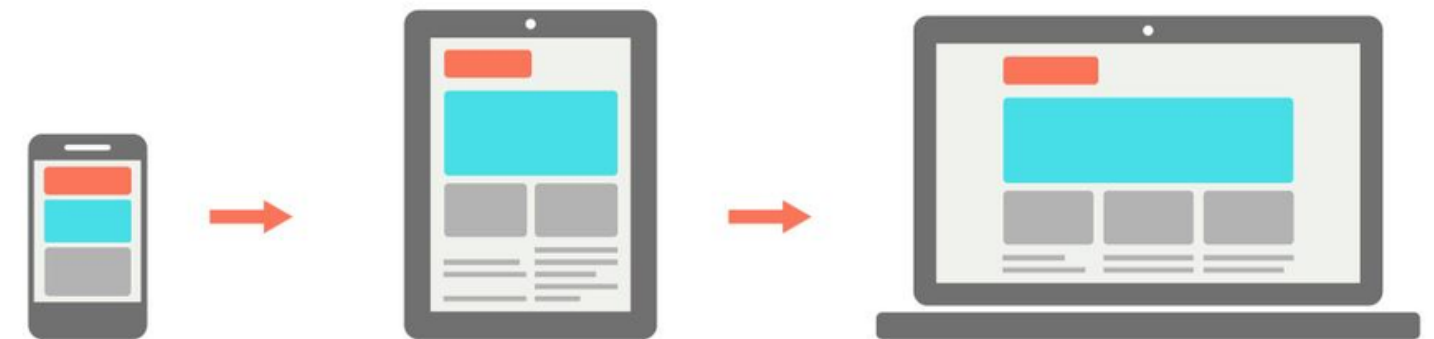
Mobile First un enfoque de desarrollo y diseño web que se enfoca en la priorización del diseño y el desarrollo para dispositivos móviles por encima del diseño y desarrollo para pantallas de escritorio.

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



Responsive Web Design

Mobile First Web Design



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
- Tableta: 720px — 1280px
- Escritorio: 1280px +

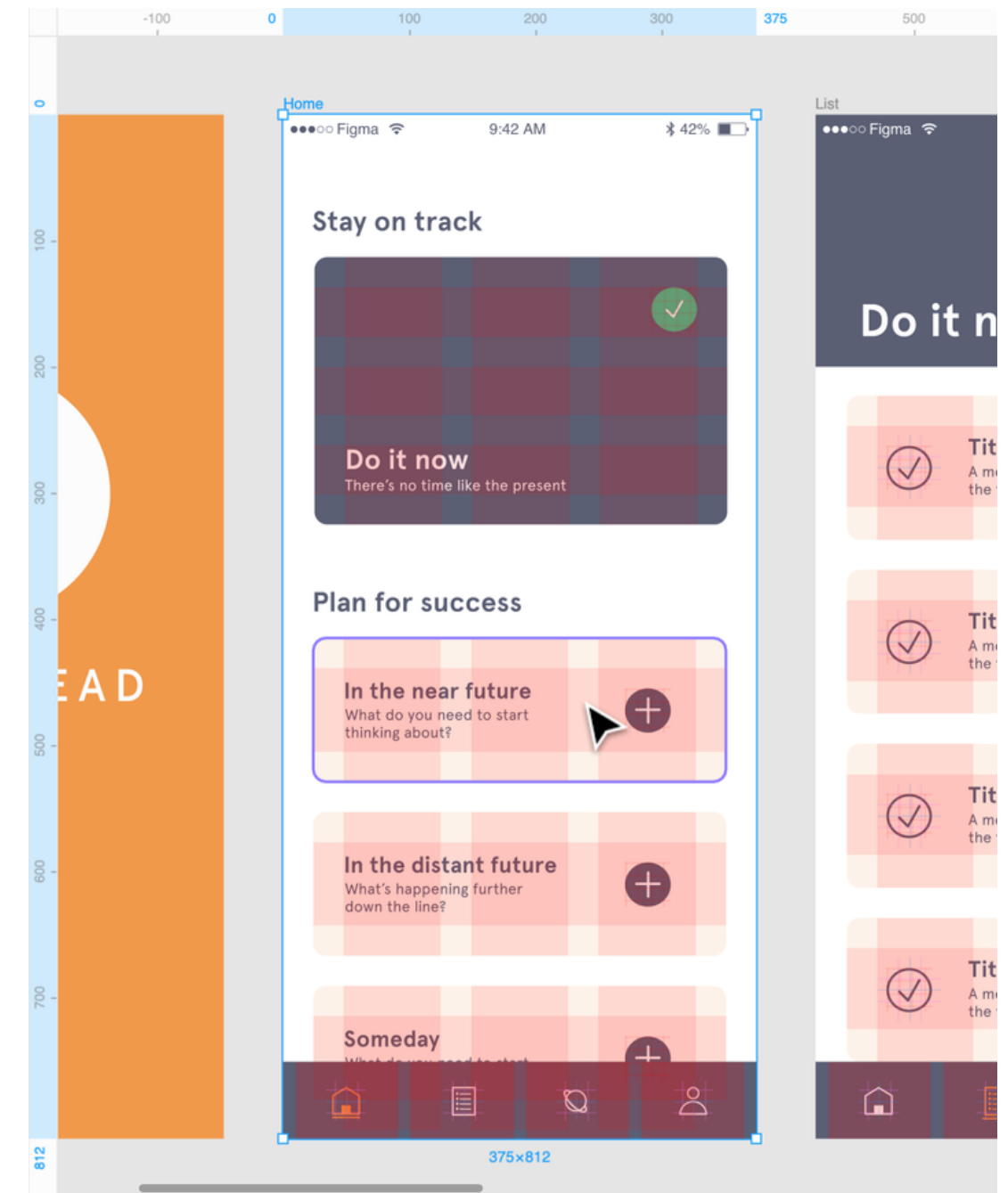


Layout grids

Los layout grids nos ayudan a alinear objetos dentro de un marco. Proporcionan estructura visual a nuestros diseños. Ayudan a que nuestros diseños sigan siendo lógicos y consistentes en diferentes plataformas y dispositivos.

Las cuadrículas de diseño no dependen de la cuadrícula de píxeles. Esto significa que no dependen de una resolución o dimensiones específicas.

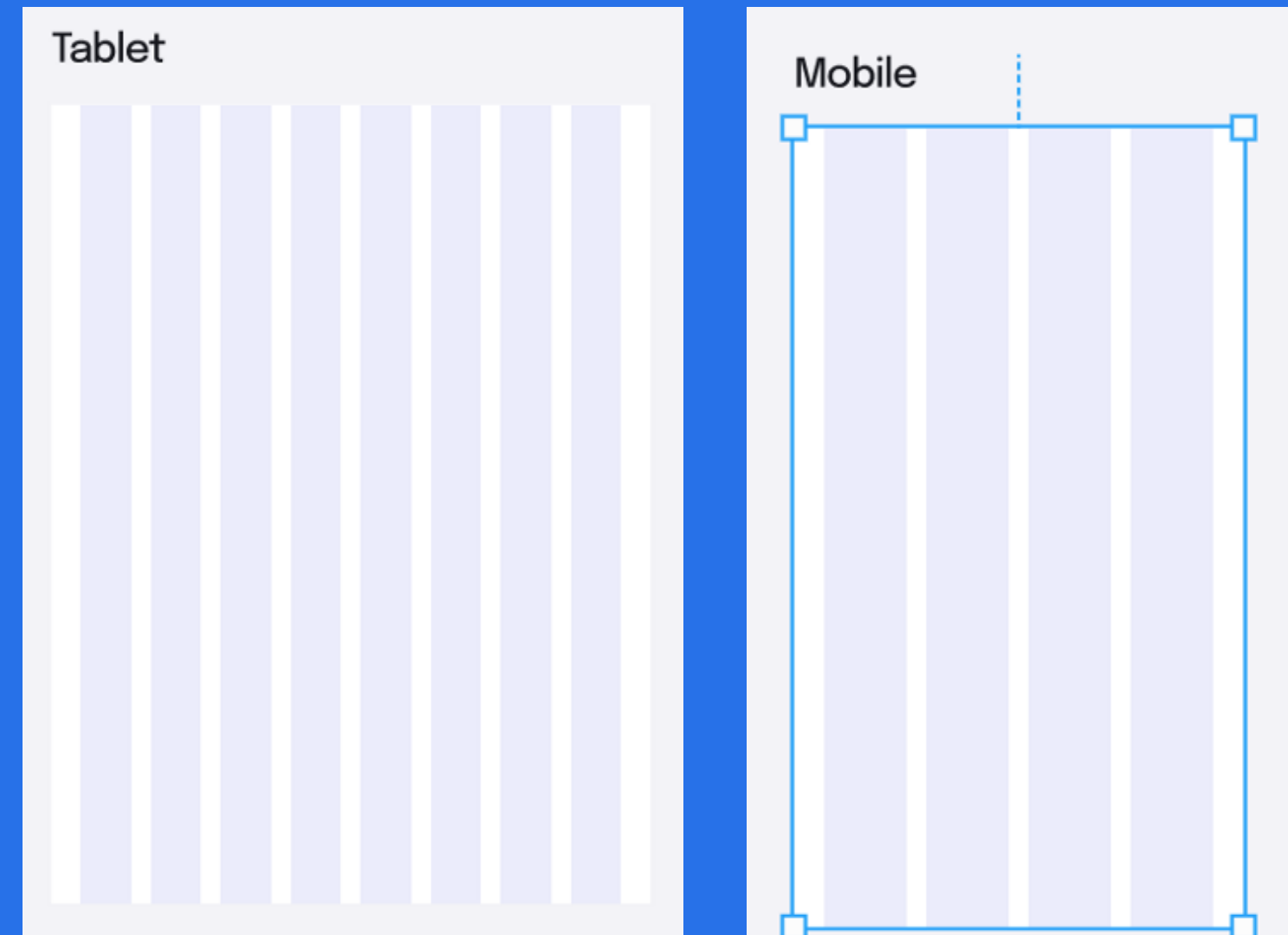
- Establecer consistencia entre múltiples plataformas
- Tomar menos decisiones al definir diseños.
- Reducir el tiempo necesario para definir diseños para maquetas o estructuras alámbricas.



Layout grids

Seleccione el layout y agregue una cuadrícula de columnas como se indica a continuación:

- Mobile: Establezca el número de columnas en 4 (también puede ser 3), gutter en 16 y margen en 24.
- Tablet: aumente la cantidad de columnas de 4 a 8
- Desktop: Establezca el ancho de la columna en 80px, el margen interior en 16px (nuevamente) y aumente el número de columnas a 12.



Generador de paletas de colores

[ColorHunt](#)

[Adobe Color](#)

[Coolors](#)

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.



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

60%

Color dominante o principal

30%

Color secundario

10%

Color para los detalles





**¡Ahora vamos a la
práctica!**





**¡Gracias por su
atención!**

¿Quedó alguna pregunta?