



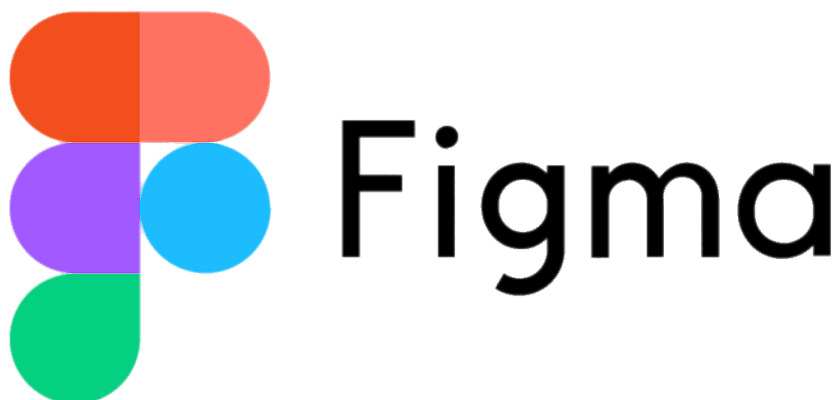
Tema 1.3.

Guía de uso de Figma

Para Aplicaciones y Dispositivos móviles

ÍNDICE

1. Introducción.....	2
2. Registro, creación de un grupo y un proyecto	2
3. La interfaz de Figma.....	4
4. Los frames	7
4. Crear una retícula	10
5. La herramienta de texto	15
6. Formas e imágenes	16
7. Interacciones y animaciones	19
8. Realización de Scroll horizontal y vertical	26
9. Compartir y exportar prototipos.....	29
11. Preview y reproducción del prototipo	32
12. Bibliografía y recursos	35
13. Glosario.....	35



1. Introducción

Figma es una plataforma de edición gráfica y diseño de interfaces. Además, es una plataforma online (también tiene versión de escritorio) y colaborativa. Con Figma se puede hacer un poco de todo a nivel de diseño gráfico, desde diseñar páginas web e interfaces gráficas de aplicaciones, o crear publicaciones para redes sociales, hasta la posibilidad de poder crear presentaciones. Por este motivo, es una de las herramientas más valoradas por empresas y estudios de diseño gráfico.

En la actualidad es la herramienta mejor valorada entre diseñadores, por encima de otras opciones como Adobe XD, InVision, Sketch o Justinmind.

Es un editor de gráficos vectoriales diseñado para páginas web y cuyo uso ha ido creciendo sin parar durante los últimos años. A día de hoy, es una de las plataformas más utilizadas por diseñadores UX/UI, agencias de comunicación y empresas de todo el mundo.

Una de las características más destacadas de Figma es su capacidad para crear diseños de alta calidad y resolución que pueden ser utilizados en una variedad de dispositivos, y que todos los procesos se guardan en la nube y en tiempo real.

Hoy en día pertenece a Adobe ya que la compró en 2022 por 20.000 millones de dólares.

2. Registro, creación de un grupo y un proyecto

El acceso a Figma se realiza desde <https://www.figma.com/>. Tras el registro y verificación del correo, tendremos que poner un nombre al equipo de trabajo y, opcionalmente, invitar a otros colaboradores. Posteriormente, escoger el plan. En nuestro caso el plan Figma Professional que es gratuito para estudiantes. Para poder utilizarlo es necesario darse de alta con el correo UB.

Pricing

Figma for Design + Prototyping

Figma for Whiteboarding

Starter	Figma Professional	Figma Organization
Free	\$12 per editor/month	\$45 per editor/month
Forever	Billed annually or \$15 month-to-month	Annual billing only
<ul style="list-style-type: none">3 Figma and 3 FigmaJam filesUnlimited personal filesUnlimited collaboratorsPlugins and templates	<ul style="list-style-type: none">Unlimited files and projectsUnlimited version historySharing permissionsPrivate projectsTeam librariesAudio conversations	<p>Everything in Professional, plus...</p> <ul style="list-style-type: none">Org-wide librariesDesign system analyticsBranching and mergingCentralized content managementUnified admin and billingPrivate pluginsSSO + advanced securityAuto-provisioning via SCIM
Choose Starter	Choose Professional	Choose Organization
	Free for students and educators	Contact sales

Fig. 1. Selección del plan.

Una vez en el área de trabajo, Figma nos propone crear un primer proyecto.

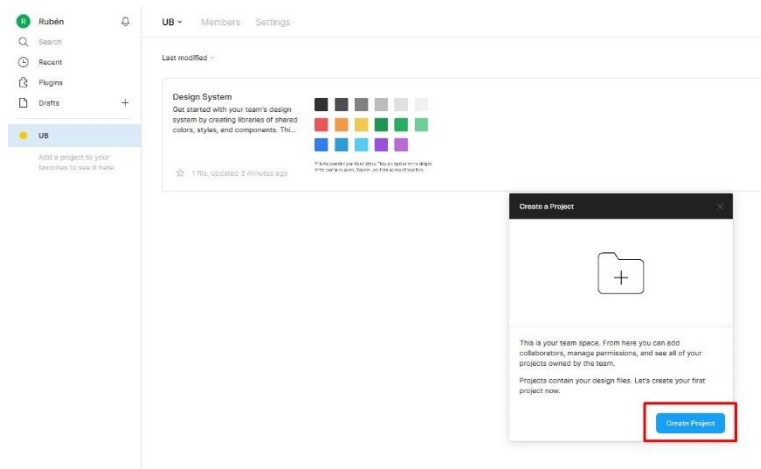


Fig. 2. Creación del primer proyecto.

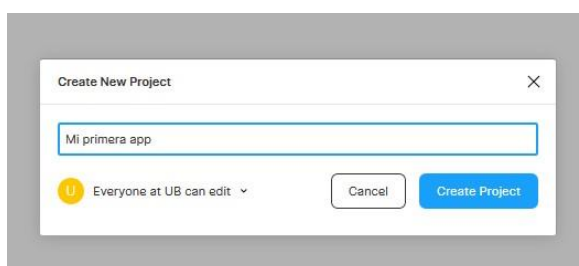


Fig. 3. Poniendo nombre al primer proyecto.

Para crear un nuevo proyecto también podemos utilizar la opción disponible en la parte superior derecha de la interfaz.

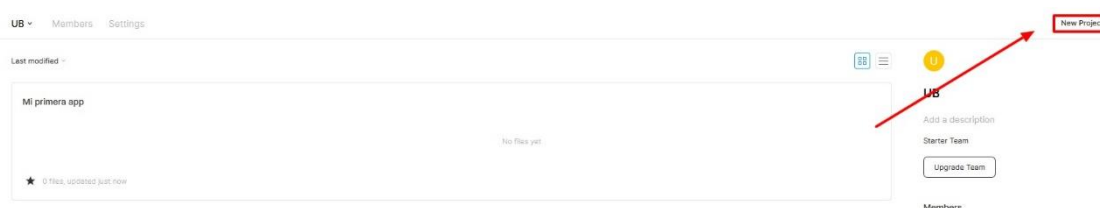


Fig. 4. Otra forma de crear un nuevo proyecto.

Una vez dentro de la carpeta del proyecto, podemos empezar a añadir ficheros. En concreto, podemos añadir un nuevo diseño (*design file*) o un lienzo en blanco sobre el que volcar ideas, diagramas, etc. (*FigJam file*).

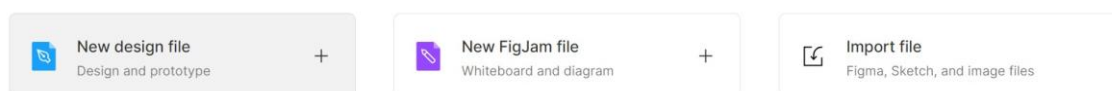


Fig. 5. Añadiendo ficheros al proyecto.

3. La interfaz de Figma

La interfaz de Figma se divide en un menú superior con varios accesos directos y tres grandes bloques. En el menú superior encontramos un primer icono con forma de hamburguesa que esconde todas las opciones del programa y, a continuación, las herramientas de cursor, *frames*, formas, pluma, texto y comentarios. En la parte central del menú superior tenemos el nombre del documento. Finalmente, en la parte derecha los atajos para compartir y ejecutar el prototipo.

En la sección Prototype de Figma, puedes vincular entre sí distintas pantallas o elementos gráficos mediante la identificación de nodos: por ejemplo, puedes colocar un nodo en el elemento «Acerca de» de un menú y este llevará al usuario a la página correspondiente. O también puedes hacerlo en el botón «Suscríbete a la newsletter». Si pones en marcha el prototipo, puedes simular el funcionamiento de una página web o de una interfaz de una aplicación incluso en las primeras fases del proyecto. Así puedes saber qué funciona y qué hay que mejorar.

En cuanto a los tres bloques principales, en la parte izquierda encontramos las capas (concepto similar al de Photoshop) y los recursos (iconos, imágenes, etc.). La parte central es el área de trabajo, donde iremos diseñando el prototipo. En la columna derecha encontramos las opciones específicas del elemento que tengamos seleccionado. Por ejemplo, si tenemos seleccionado un bloque de texto, podremos editar la fuente, el tamaño, etc.

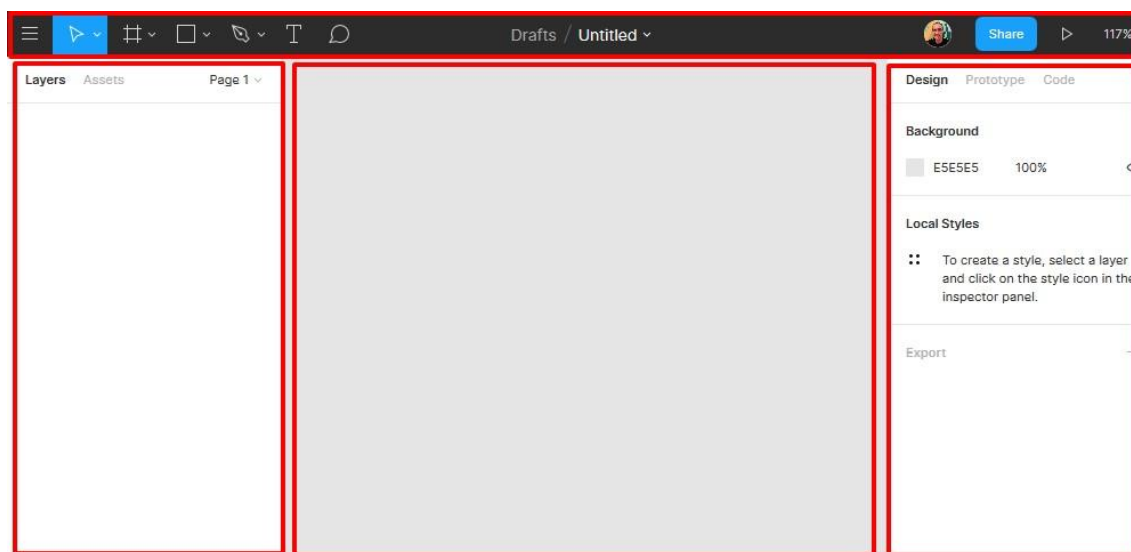


Fig. 6. Interfaz de Figma.

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.

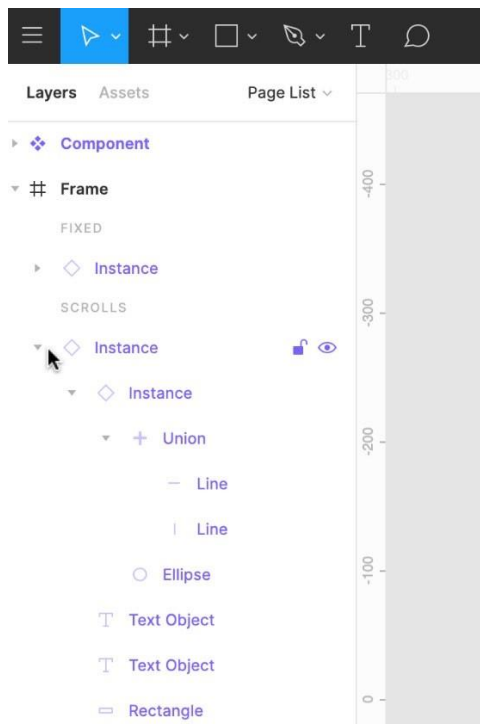


Fig. 7. Bloque de capas y recursos.

Cada elemento se identifica con un icono diferente para poder reconocerlo rápidamente (fig. 8)

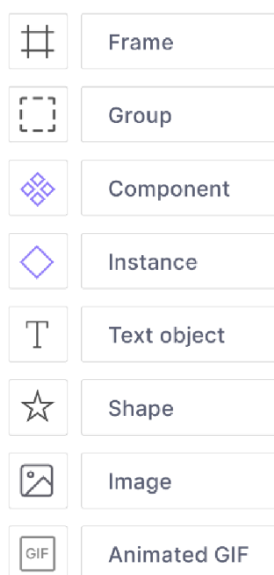


Fig. 8. Iconos identificativos de cada elemento.

Otra herramienta interesante de Figma son las bibliotecas de **componentes**. Si no quieres perder tiempo creando de cero los elementos, puedes acelerar la creación de un diseño (o de un boceto) utilizando los elementos gráficos más dispares que ya estén disponibles en las bibliotecas. En las bibliotecas puedes encontrar cosas como los iconos o botones más comunes.

Puedes crear componentes a partir de cualquier capa u objeto que haya diseñado. Estos podrían ser una amplia gama de cosas como botones, íconos, diseños y más. Hay dos aspectos de un componente:

1. Un componente principal define las propiedades del componente.
2. Una instancia es una copia del componente que puede reutilizar en sus diseños. Las instancias están vinculadas al componente principal y reciben las actualizaciones realizadas en el componente.

Puedes crear componentes para utilizarlos en un solo archivo. O puede utilizar la biblioteca del equipo para compartir componentes y estilos entre archivos y proyectos

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.

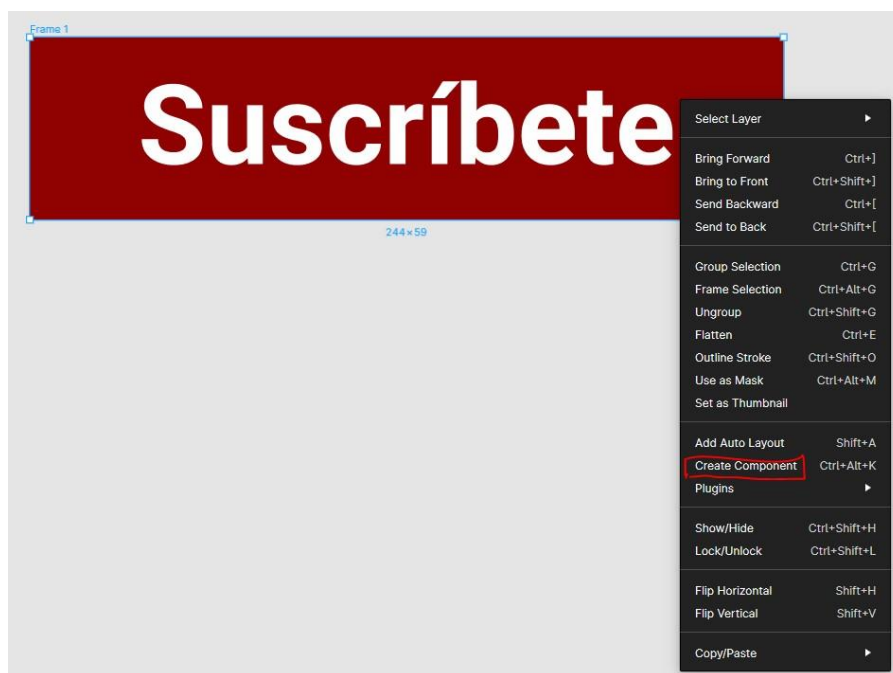


Fig. 9. Creando un componente.

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

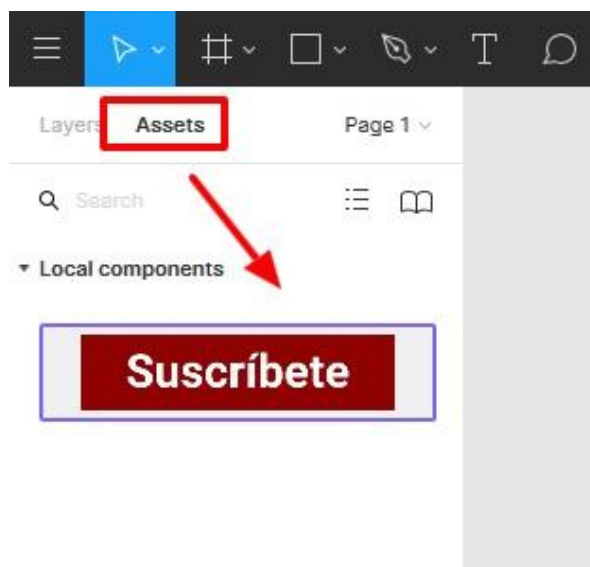


Fig. 10. Biblioteca de componentes.

Uno de los aspectos más interesantes de los componentes es que todas las instancias que generemos a partir de uno de ellos se actualizarán automáticamente si modificamos el componente maestro (original).

4. Los frames

Uno de los componentes más importantes en Figma son los **Frames** (fig. 11). También accesibles mediante la tecla F.

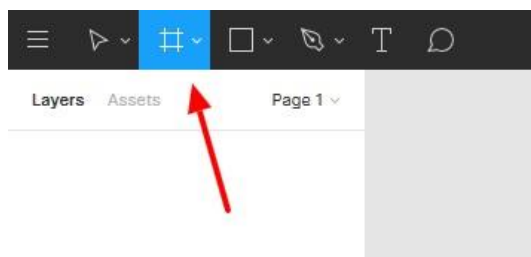


Fig. 11. Atajo para crear *frames*.

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.

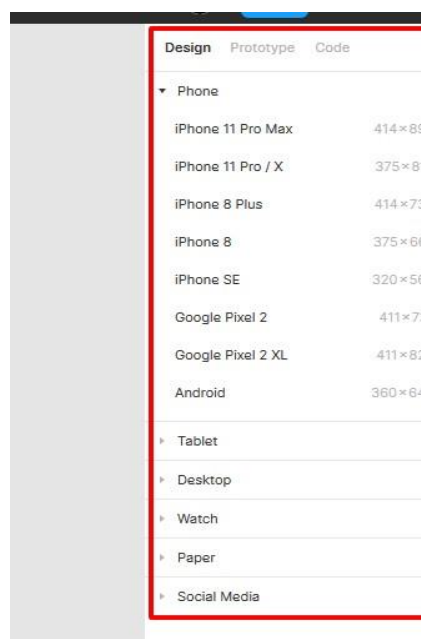


Fig. 12. Tamaños estándar para el frame.

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

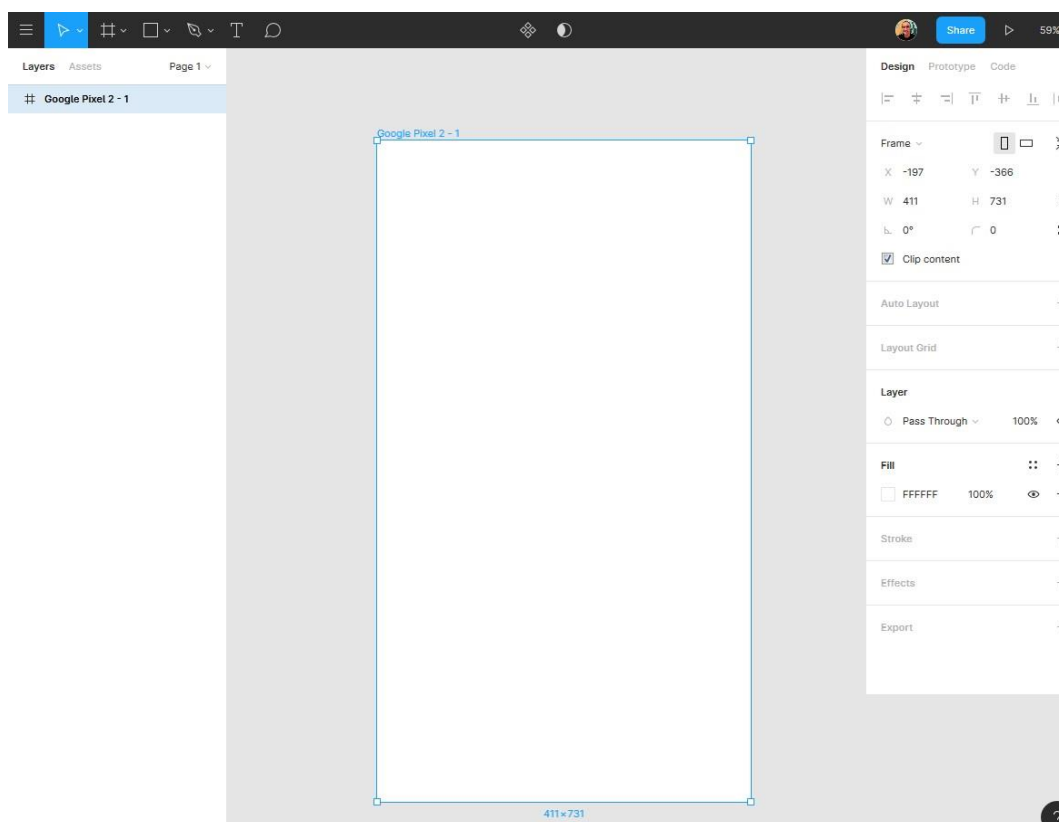


Fig. 13. Frame en blanco en la parte central.

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.

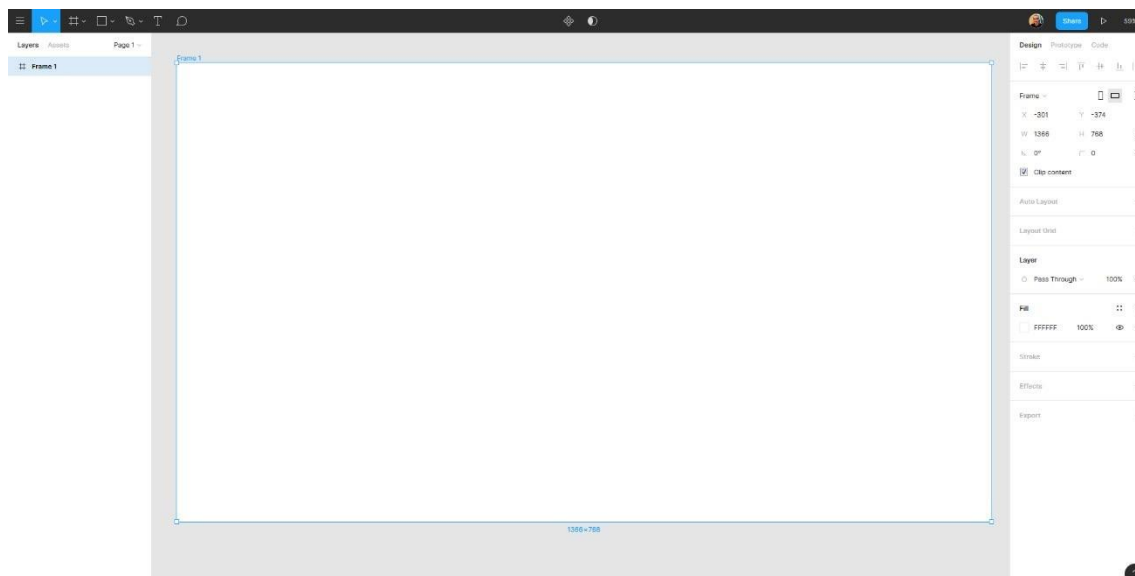


Fig. 14. Frame a medida.

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.

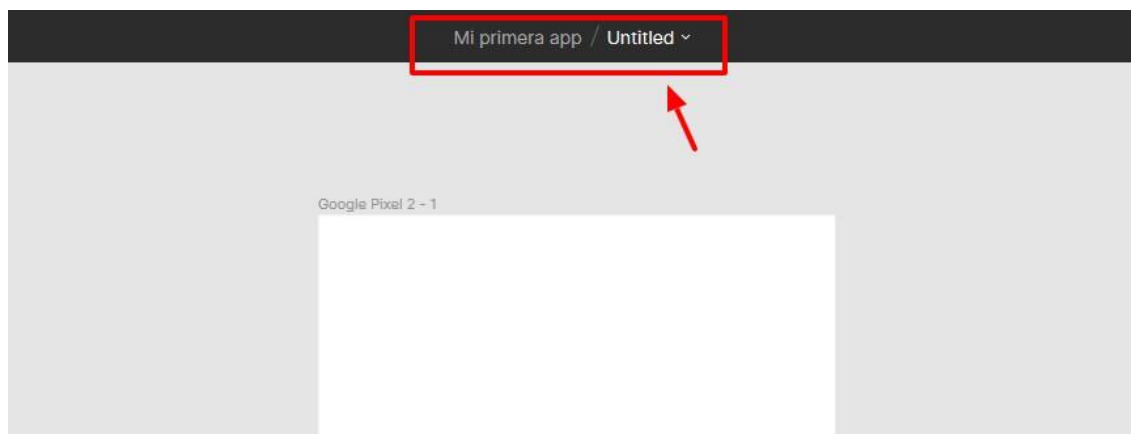


Fig. 15. Nombre del documento.

Finalmente, si seleccionamos un conjunto de frames (por ejemplo, todos los elementos de una misma pantalla) y pulsamos la combinación de teclas Ctrl+G o usamos Clic derecho > Group selection, podemos agrupar esos frames y elementos en un mismo grupo, facilitando así su duplicación, movimiento, etc. Con Ctrl + Maj + G podemos desagrupar el grupo.

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.



Fig. 16. Opción para añadir nuevas páginas.

4. Crear una retícula

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

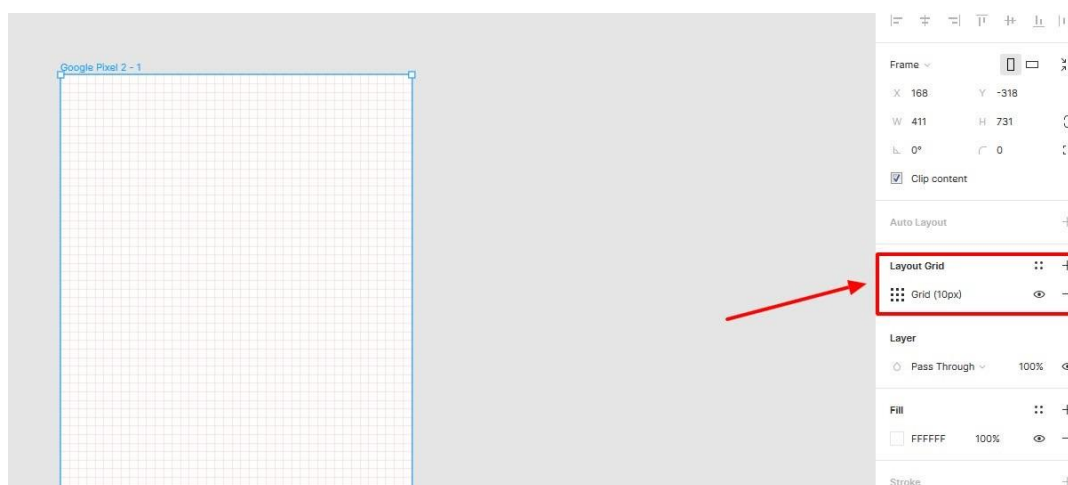


Fig. 16. Opción para crear retículas.

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.

Si pulsamos sobre el símbolo del grid (fig. 17), podemos modificar su color y tamaño. 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.

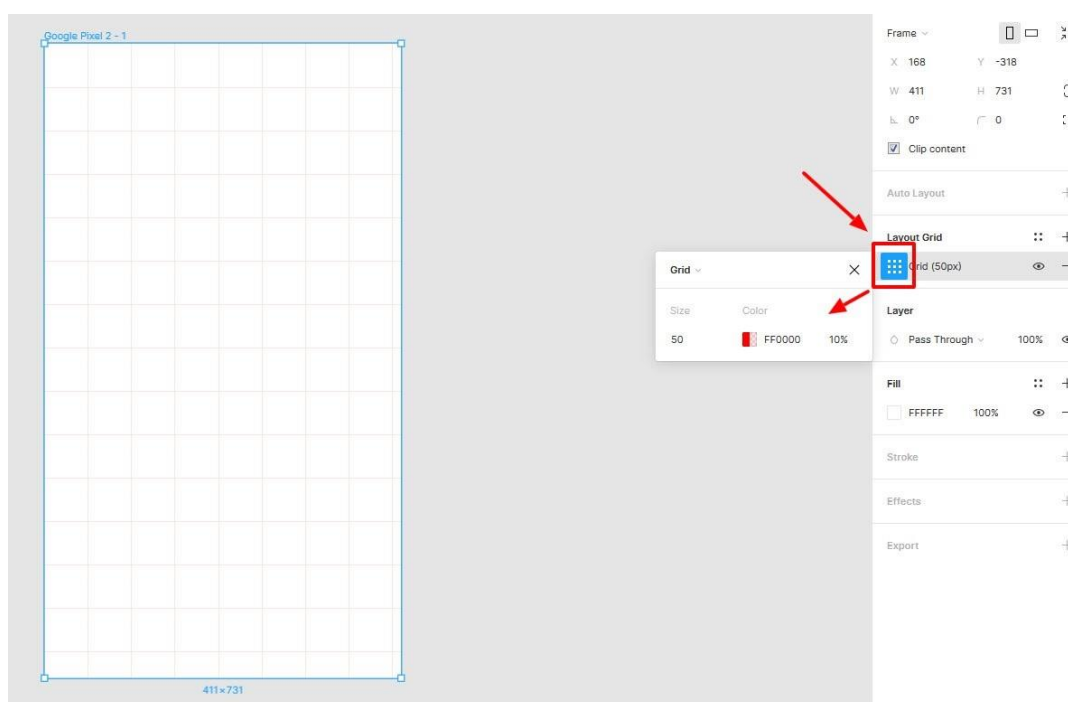


Fig. 17. Opciones disponibles para la retícula

También podemos crear retículas basadas solo en columnas (fig. 18). Por ejemplo, una similar a la utilizada en la guía de Material design de Google (fig. 19).

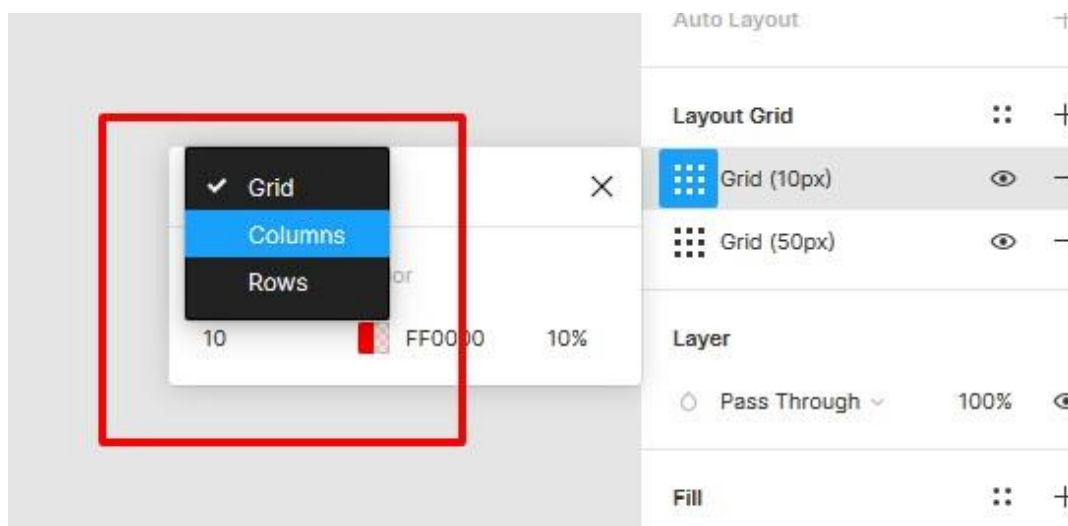


Fig. 18. Opción para crear una retícula basada en columnas.

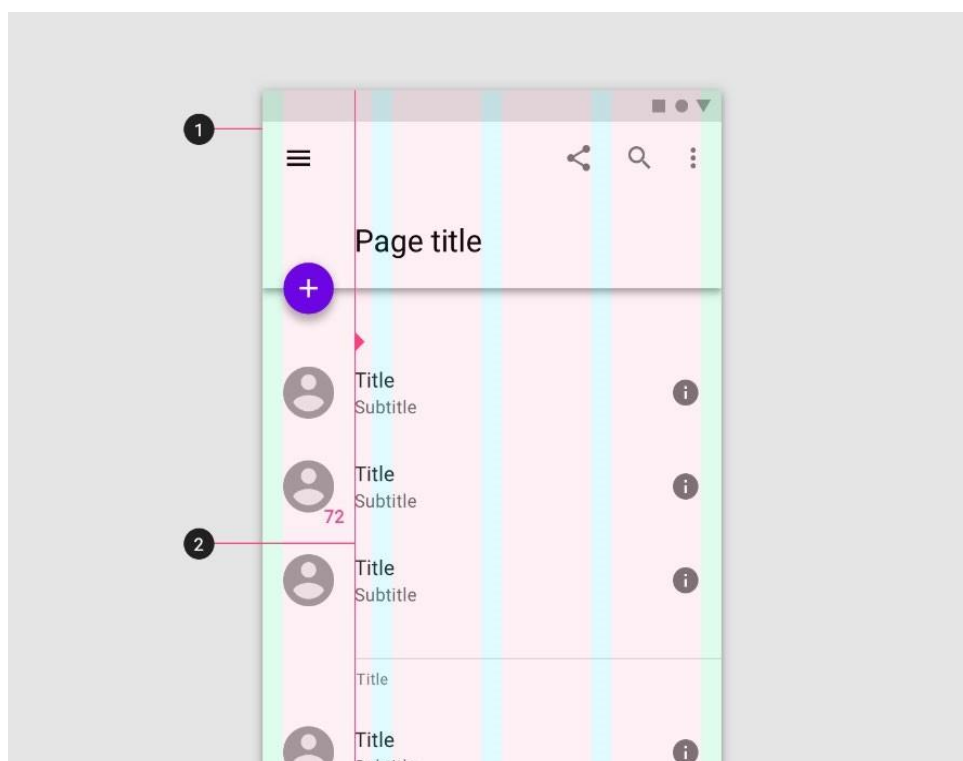


Fig. 19. Ejemplo de retícula utilizada por Material design.

En la figura 20 se muestra la creación de una retícula con 4 columnas y un medianil (*gutter*) y margen de 20px.

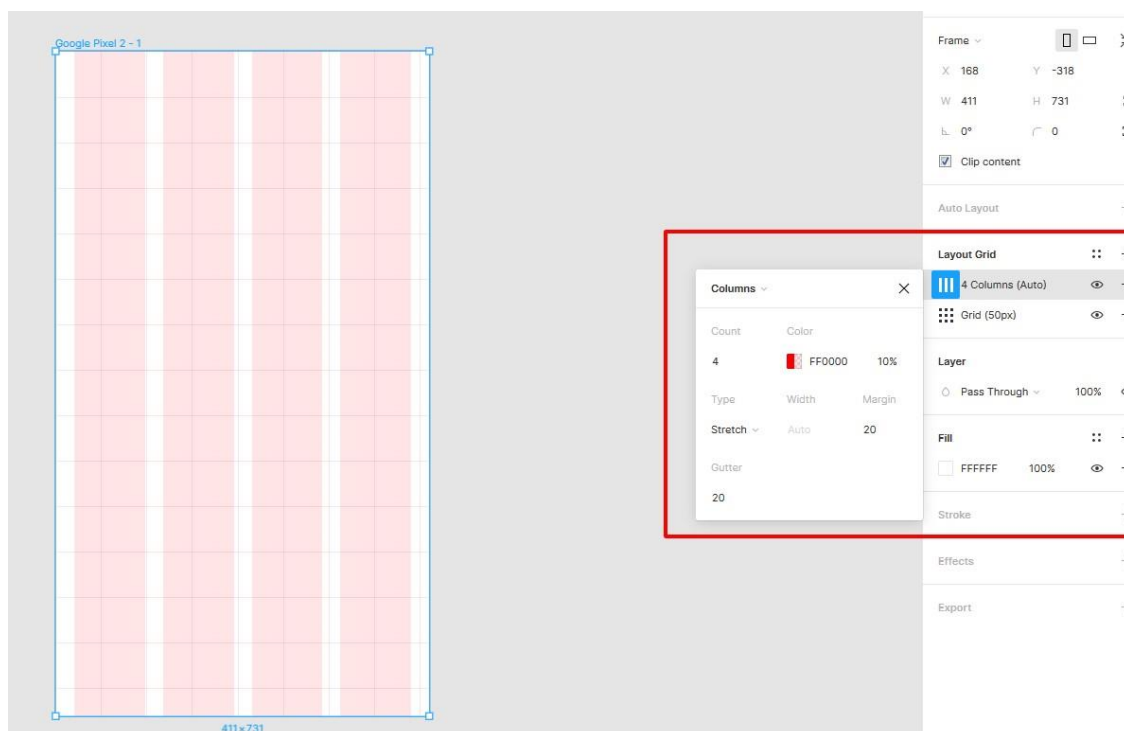


Fig. 20. Retícula de 4 columnas con un medianil y márgenes a ambos lados de 20px.

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



Fig. 21. Botón para mostrar u ocultar retículas.

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.

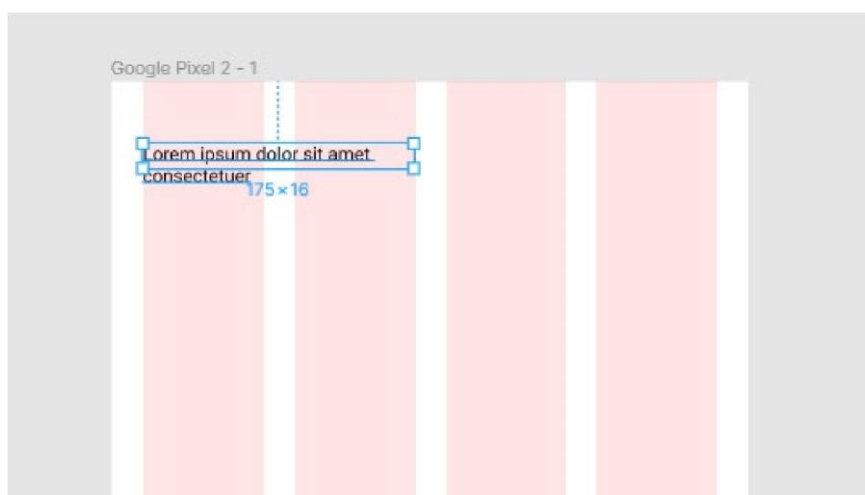


Fig. 22. Ajustando un texto a la retícula.

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

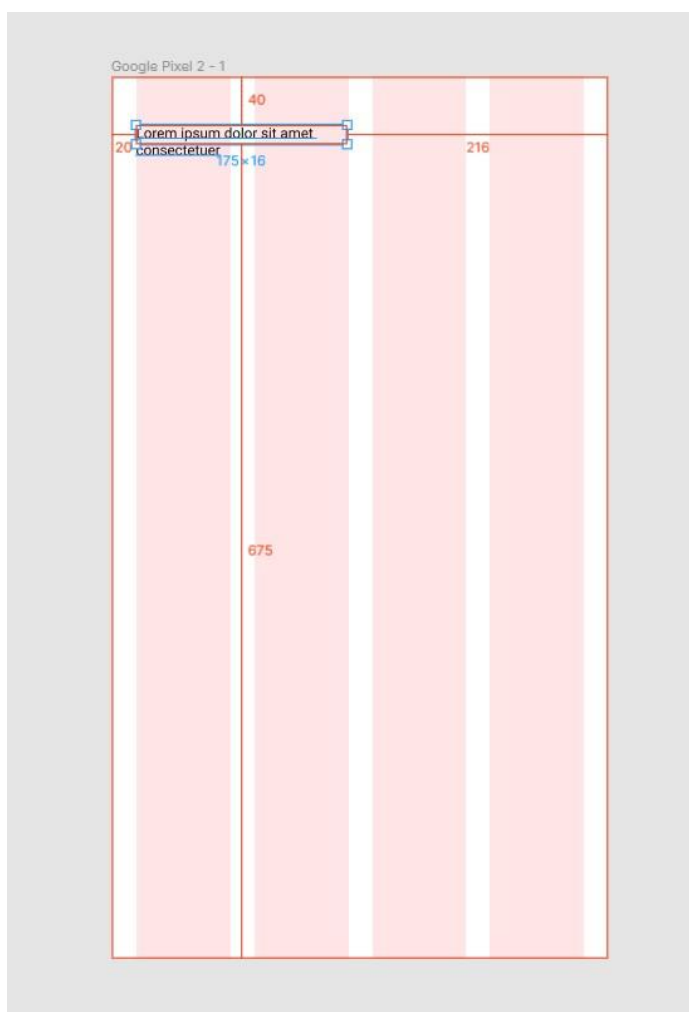


Fig. 23. Indicación del espacio alrededor del elemento.

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*.

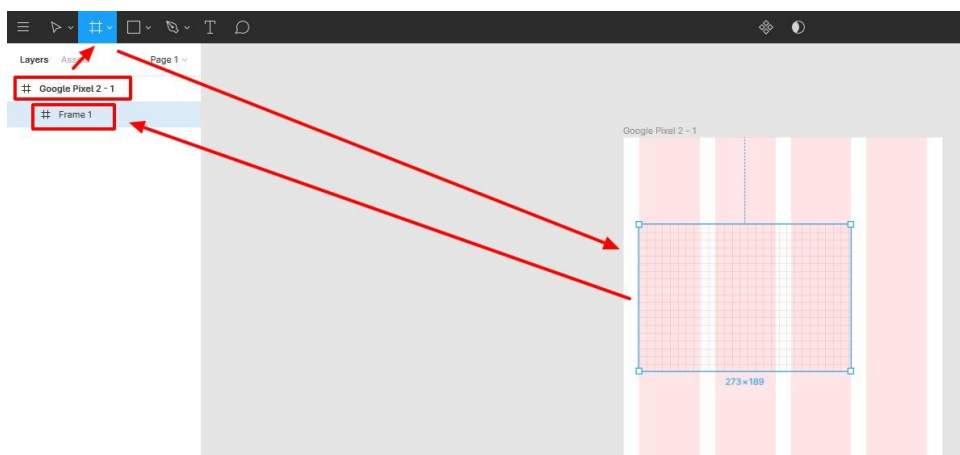


Fig. 24. Creación de un segundo frame con su propia retícula.

5. La herramienta de texto

La herramienta de texto (fig. 25) accesible mediante la tecla T, permite agregar bloques de texto a la interfaz. Una vez creado el bloque de texto, podemos personalizar sus características (fuente, tamaño, color, peso, etc.) mediante las opciones situadas en la columna derecha.

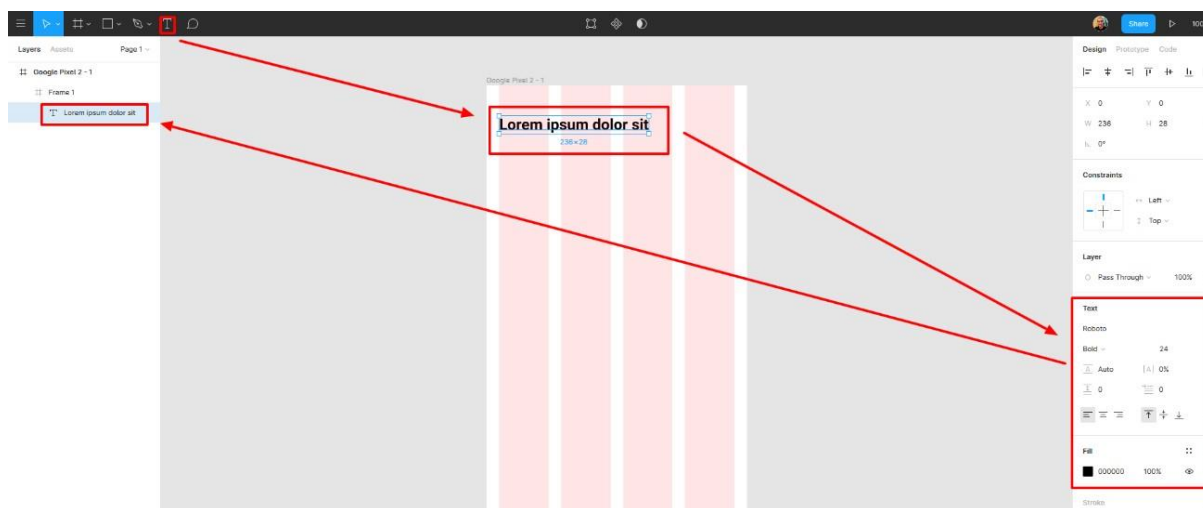


Fig. 25. La herramienta de texto.

La herramienta de estilos de texto permite crear y guardar estilos de texto que necesitemos utilizar recurrentemente (encabezados, párrafos...). Para crear un estilo añadimos un nuevo cuadro de texto con la configuración deseada y, a continuación, pulsamos sobre los cuatro puntos situados a la derecha de las opciones de texto de la barra de opciones de la parte derecha. Acto seguido, pulsamos sobre el botón “+” e indicamos un nombre para el nuevo estilo. Una vez creado, podemos elegirlo para actualizar automáticamente el estilo de cualquier bloque de texto.

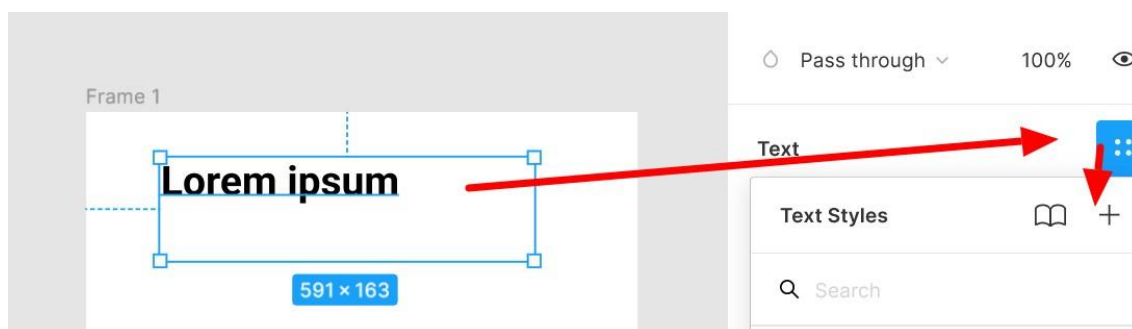


Fig. 26. Opción para crear un nuevo estilo de texto.

Si queremos tener organizados los estilos, por ejemplo, bajo diferentes categorías como Desktop y Mobile, podemos añadir el nombre de la categoría antes del nombre del estilo en el momento de crearlo de la siguiente manera:

- Desktop/H1
- Mobile/Title

Al hacerlo, tendremos dos grupos de estilos en nuestra biblioteca, tal y como se observa en la siguiente imagen.

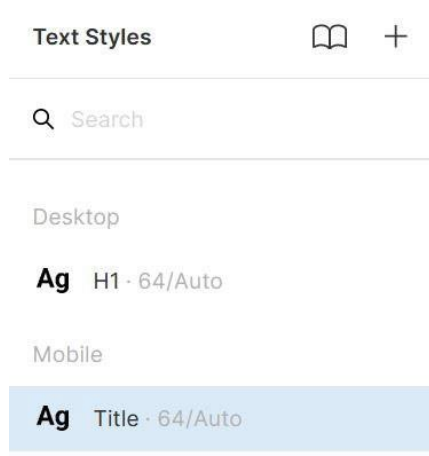


Fig. 27. Estilos por categoría.

Para borrar un estilo, simplemente nos situamos sobre él, pulsamos clic derecho y seleccionamos la opción “Delete style”.

6. Formas e imágenes

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.

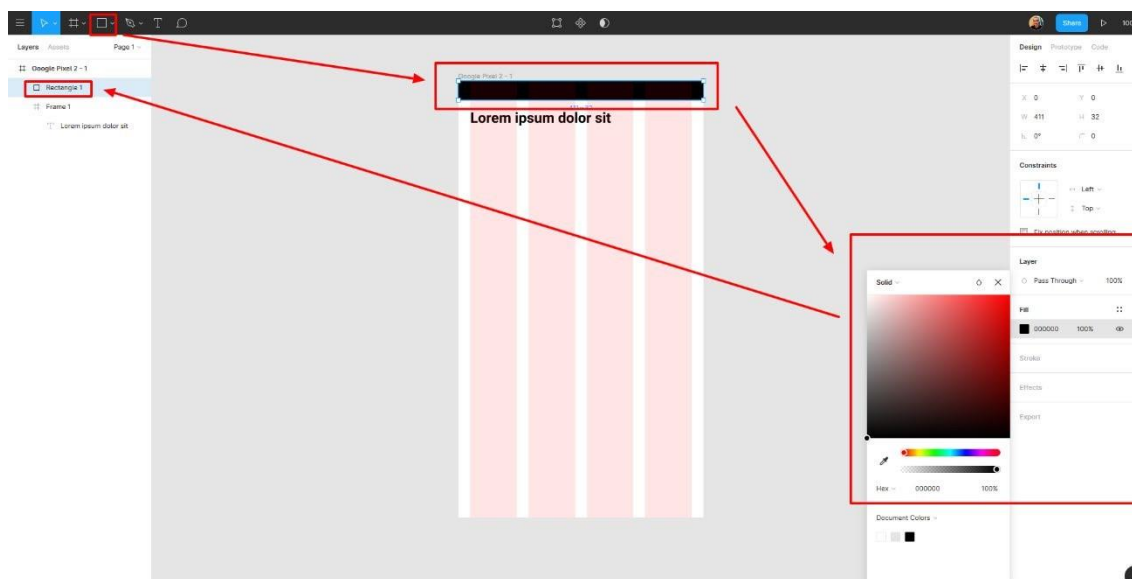


Fig. 28. La herramienta de formas.

Si nos situamos sobre cualquier forma creada, podemos ver unos puntos en sus esquinas. Estos puntos permiten gestionar el radio (de recto a curvo) de las esquinas arrastrándolos hacia dentro o fuera de la forma. Si pulsamos la tecla Alt antes de llevar a cabo esta acción, podemos hacerlo individualmente para cada esquina. También lo podemos trabajar de una forma más precisa indicando el valor para cada esquina mediante las opciones de la parte derecha. En el ejemplo siguiente, se aplica 15 a cada una.

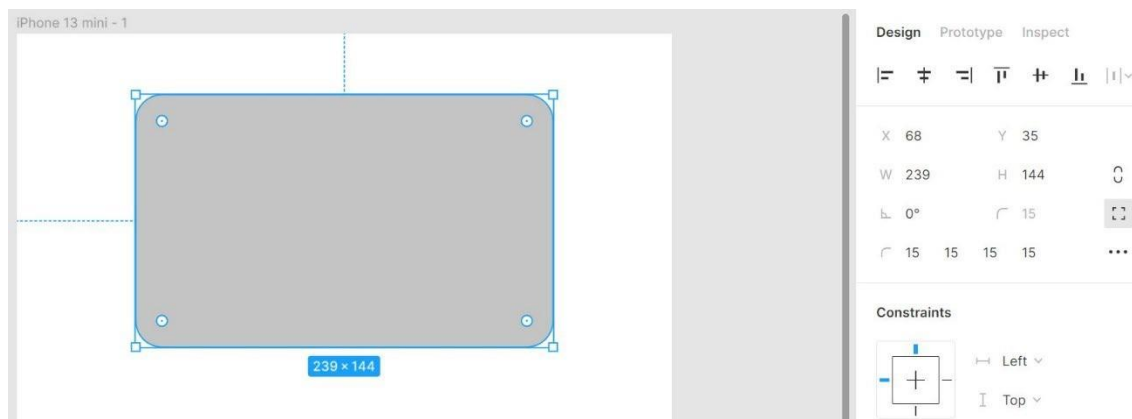


Fig. 29. Opciones para redondear bordes.

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

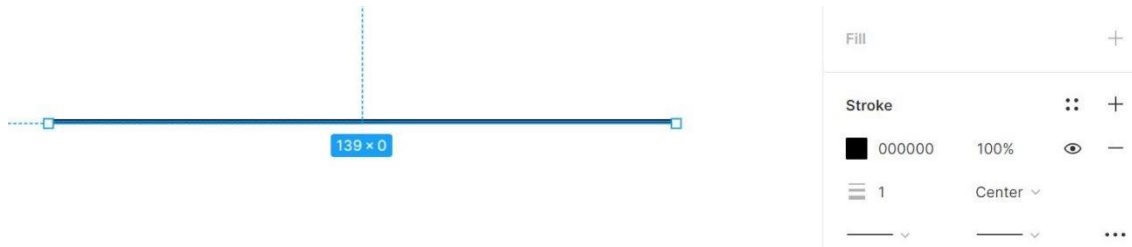


Fig. 30. Opciones de personalización de una línea.

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

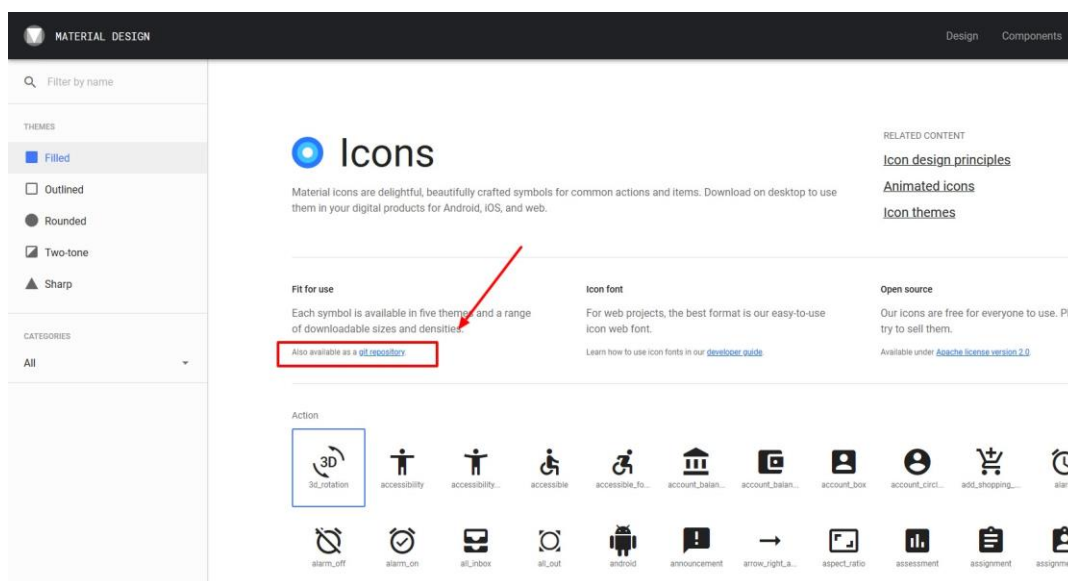


Fig. 31. Biblioteca de iconos de Material Design.

Se trata de una biblioteca de iconos en formato SVG que podremos modificar en cuanto a colores y tamaños sin perder resolución tal y como se muestra en la figura 32. Para añadir un icono o cualquier otra imagen a Figma, basta con arrastrarla desde nuestra carpeta a la pantalla del navegador.

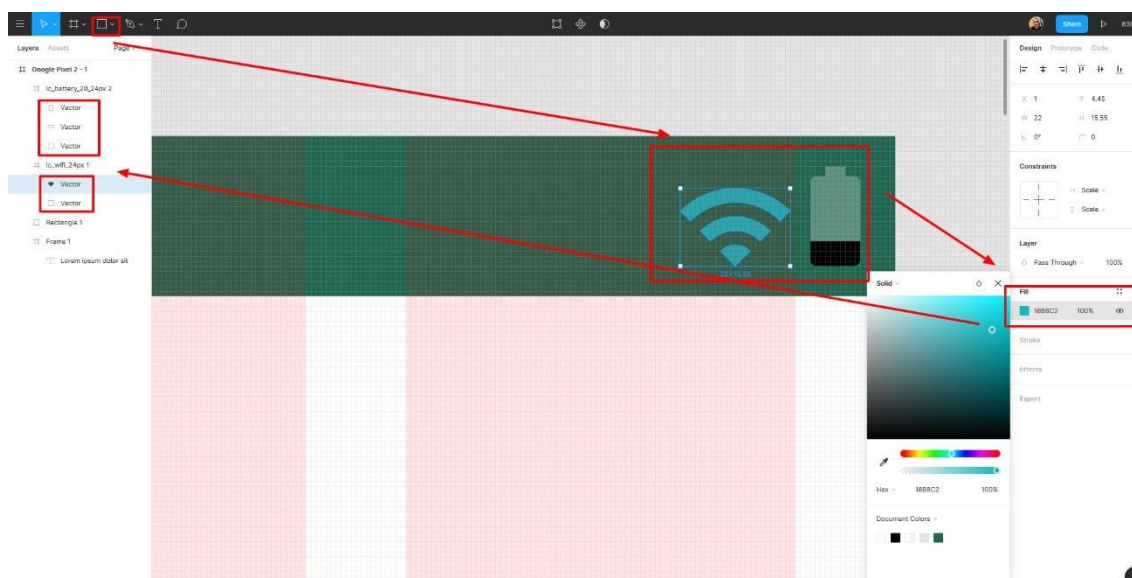


Fig. 32. Añadiendo iconos SVG de Material design a nuestro prototipo.

También es posible añadir colecciones de iconos y otros componentes desde la opción “Explore Community” de la pantalla principal de Figma.

7. Interacciones y animaciones

7.1. INTERACCIONES.

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**.

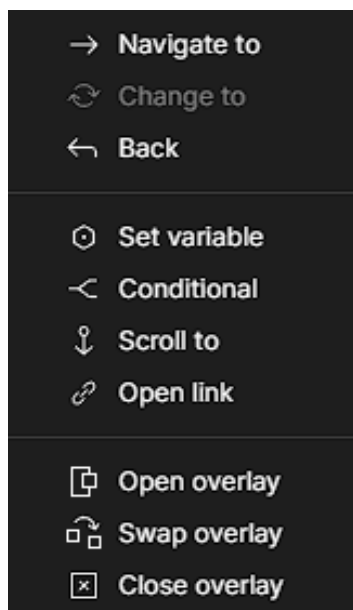
Los disparadores definen qué tipo de interacción iniciará o disparará la interacción. Por ejemplo, al hacer **click o hover** (hover nos permite establecer un segundo estado a cualquier elemento, cuándo un usuario interactúa con este, por ejemplo, al pasar el cursor encima).

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

Tienes más información sobre cada uno de ellos en <https://help.figma.com/article/370-prototyping-triggers>.

Las acciones definen lo que pasará una vez el disparador se ha ejecutado. Existen 10 tipos de acciones diferentes:



Navigate to

Esta acción te lleva de un frame de un prototipo a otro. Este es el tipo de acción más común para usar cuando se mueve entre pantallas completas.

Back

Esto permite volver a la pantalla anterior. Esto es perfecto para simular el botón Atrás en sus prototipos.

Set variable

Esta acción permite establecer o modificar el valor de una variable como resultado de un disparador (trigger) de un prototipo.

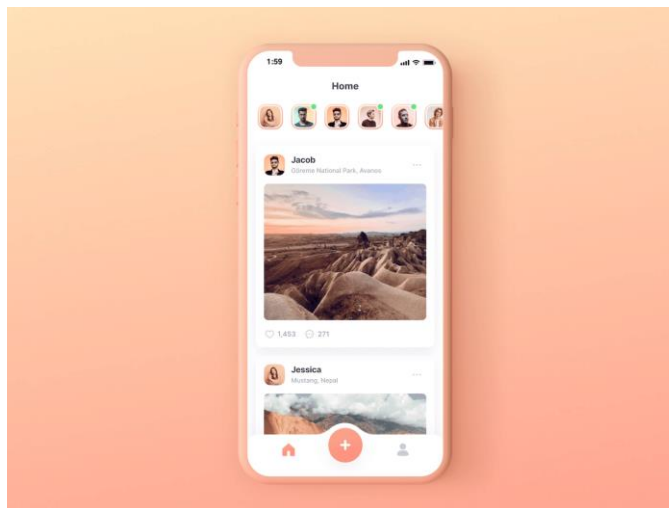
[Use variables in prototypes – Figma Learn - Help Center](#)

Conditional

Comprueba si se cumple una condición antes de realizar una acción mediante una instrucción condicional if/else.

Scroll to

Esta acción permite que el prototipo o un contenedor desplazable anidado se desplace a cualquier objeto dentro del frame de nivel superior. Esto es útil para replicar enlaces de anclaje e interacciones con elementos desplazables como carruseles.

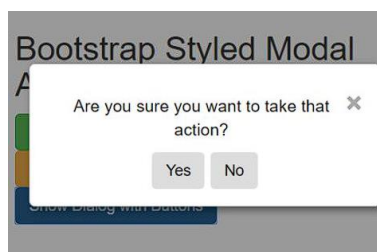


Open link

Esto le permite dirigir al usuario a una URL fuera del prototipo. Esto es ideal para enlaces externos o recursos adicionales que no están disponibles en la navegación principal. Ingrese su URL en el campo provisto, una vez que seleccione esta opción.

Open overlay

Esta acción abre el “frame Destino” encima del frame actual. Esto se puede usar para mostrar un modal (cuadro de diálogo/ventana emergente), información sobre herramientas o alertas, desde un botón u otro objeto en el diseño.



Swap overlay

Esta acción le permite reemplazar un frame por otro. Esto se comportará de manera similar a la opción “Navegar a”, cuando se activa desde un punto de acceso en un frame normal.

Si aplica la superposición de intercambio a una zona interactiva en una superposición, se intercambiará la superposición actual con el nuevo frame de destino. La nueva superposición conservará la misma configuración de superposición que la original.

Close overlay

Esta acción permite cerrar o descartar cualquier superposición que haya aparecido sobre el frame original. Puede usar esto para replicar un mensaje o alerta en pantalla que se acepta o descarta.

Tienes más información sobre cada una de ellas en <https://help.figma.com/article/371-prototyping-actions>.

7.2. ANIMACIONES.

Para **crear una interacción** basta con seleccionar el elemento sobre el que queremos trabajar. Por ejemplo, el botón de la figura 33. 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.

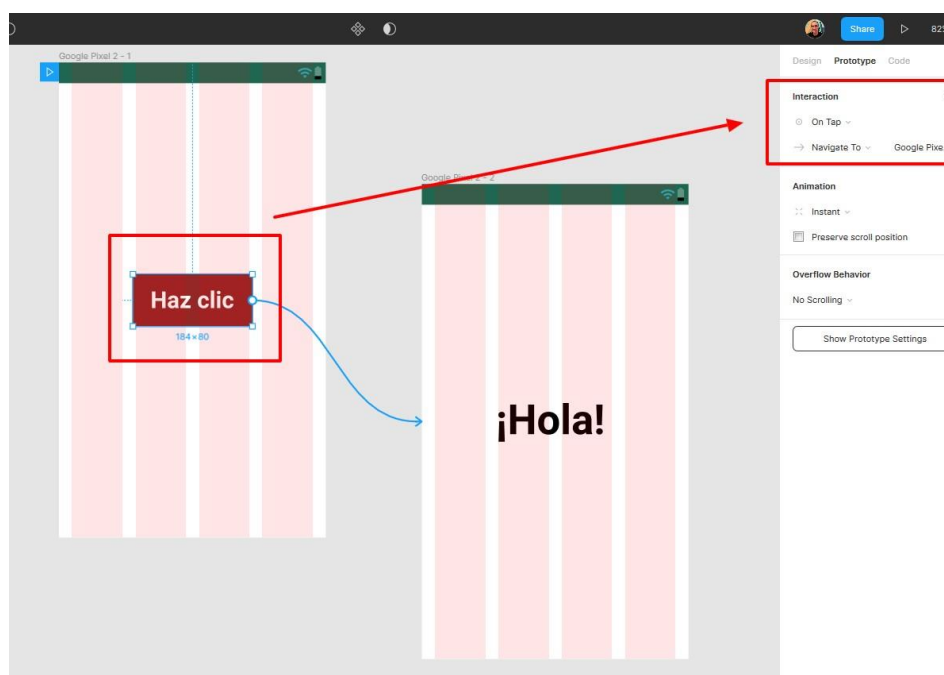


Fig. 33. Creando una interacción.

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



Fig. 34. Botón para ejecutar el prototipo.

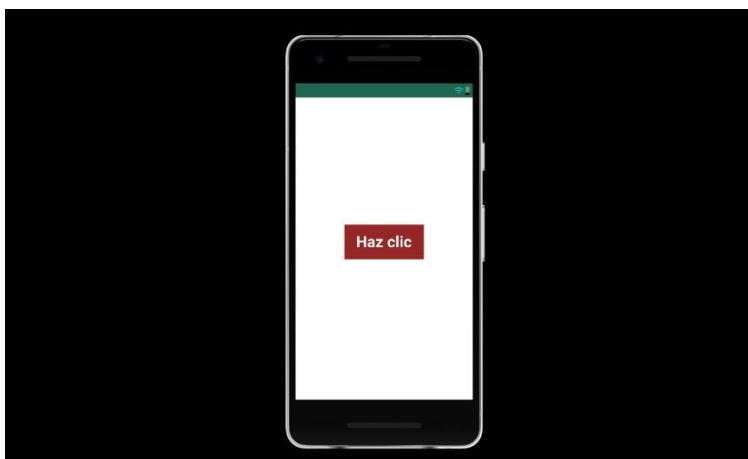


Fig. 35. Emulador de Figma.

Las animaciones nos permiten definir cómo se muestra el movimiento entre un frame y otro tras una interacción. Podemos escoger entre diferentes tipos de animaciones (*instant*, *dissolve*, *move in*, etc.), el tiempo de duración, etc.

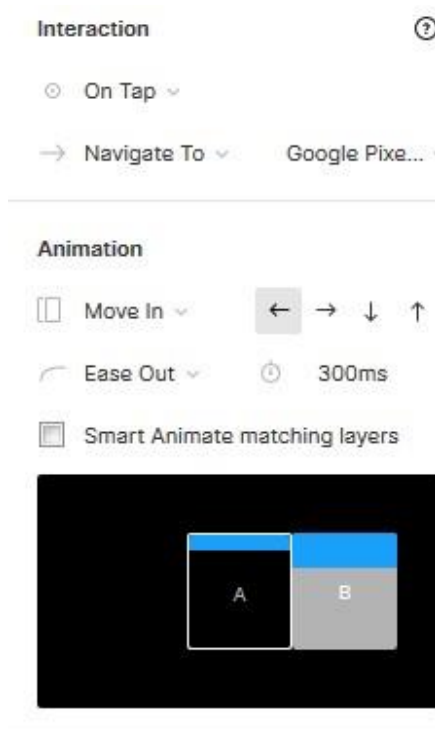
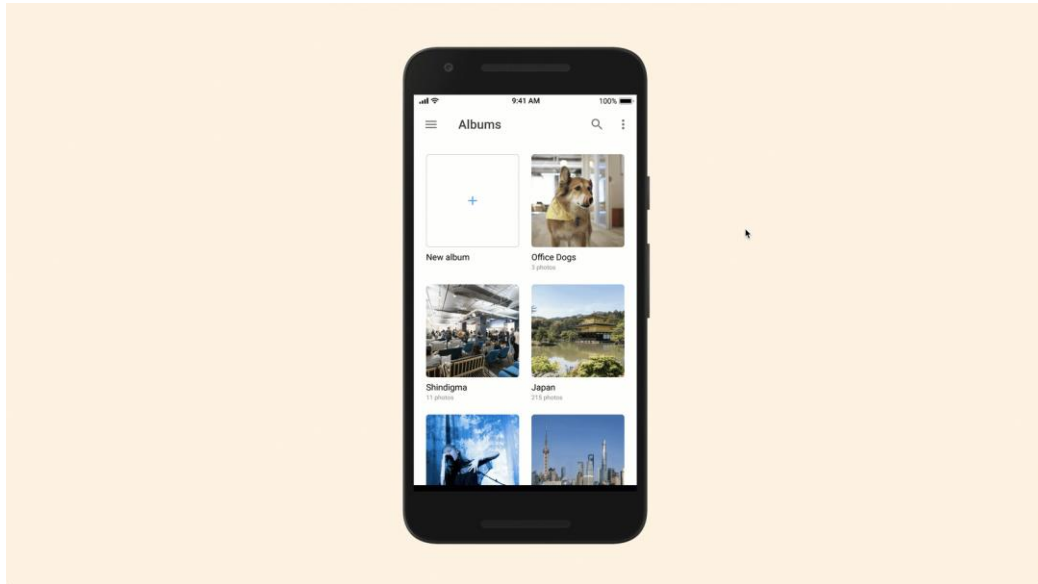


Fig. 36. Opciones de configuración de la animación.

[Prototype animations – Figma Learn - Help Center](#)

Instant

La transición instantánea mostrará inmediatamente el frame de destino, cuando se interactúe con el punto de acceso (se haga clic, se pase el cursor sobre o se presione).

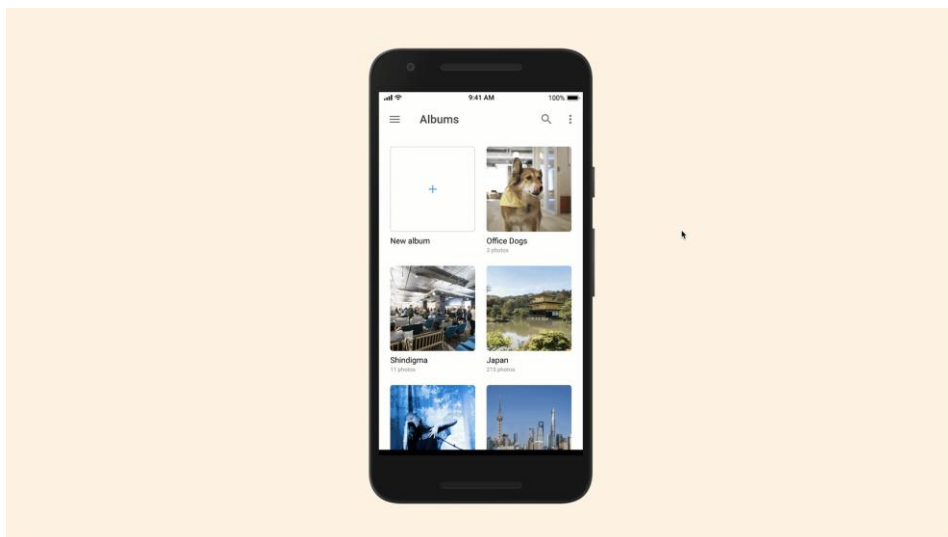


Dissolve

La transición Dissolver se desvanecerá en el frame Destino, encima del frame original.

Opciones:

1. Duración
2. Dissolver

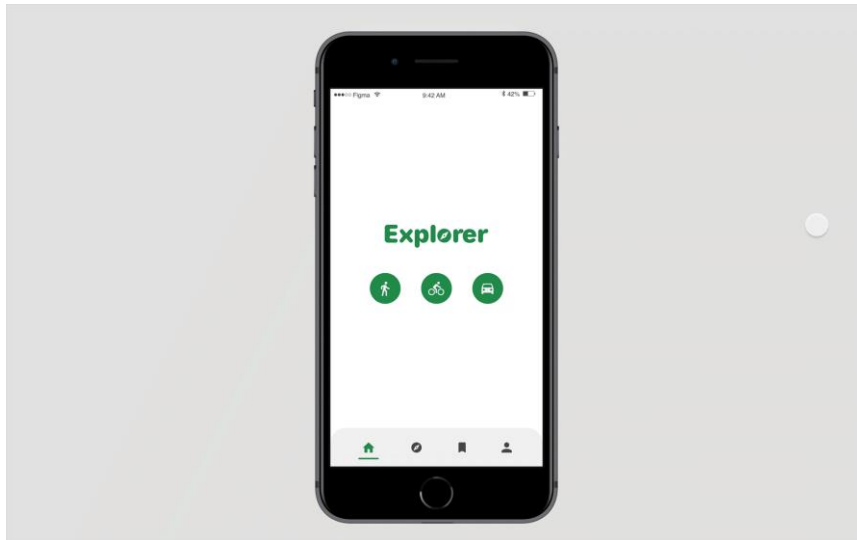


Smart Animate

Smart Animate busca capas coincidentes que existen en varios frames. Para las capas que coinciden, reconocemos lo que ha cambiado y aplicamos transiciones para movernos sin problemas entre ellas.

Opciones:

- Duración
- Disolver/suavizar

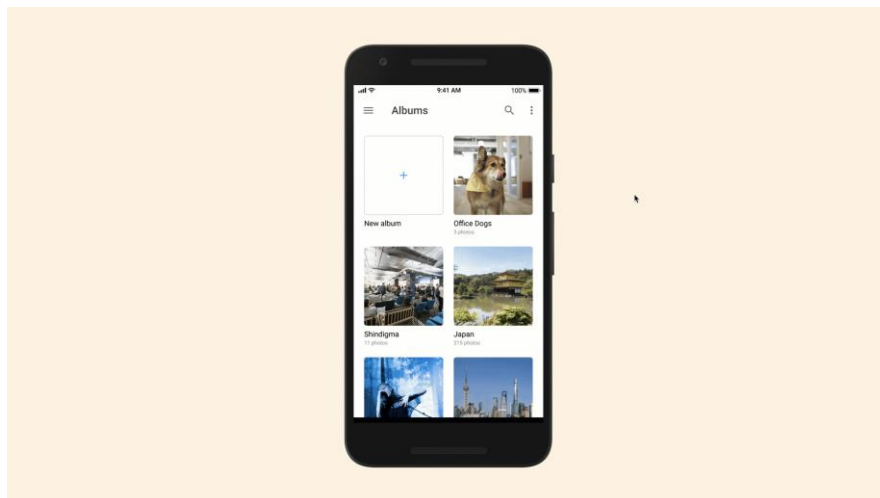


Move In / Move Out

La transición Mover deslizará el frame de destino dentro o fuera de la vista, por encima del frame original.

Opciones:

- Easing
- Direction
- Duration

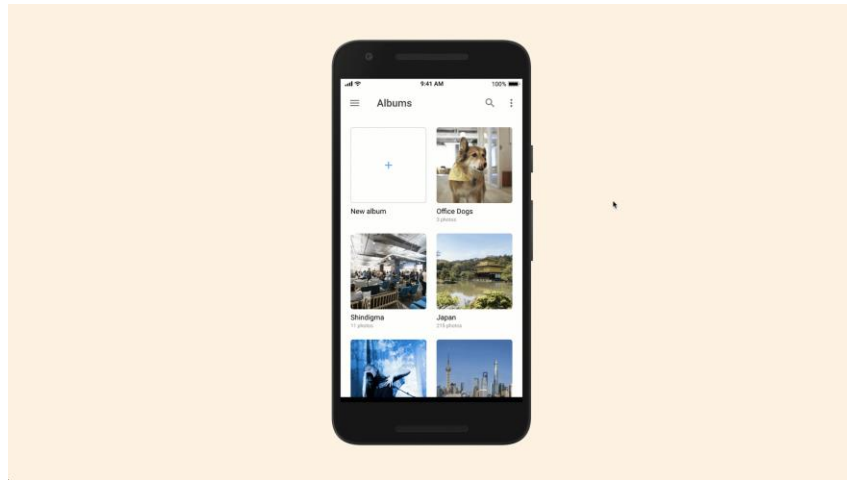


Push

La transición Push empujará el frame original, a medida que el frame de destino se mueva a la vista. Esta es la transición perfecta para replicar un gesto de deslizamiento.

Supports:

- Direction
- Easing
- Duration

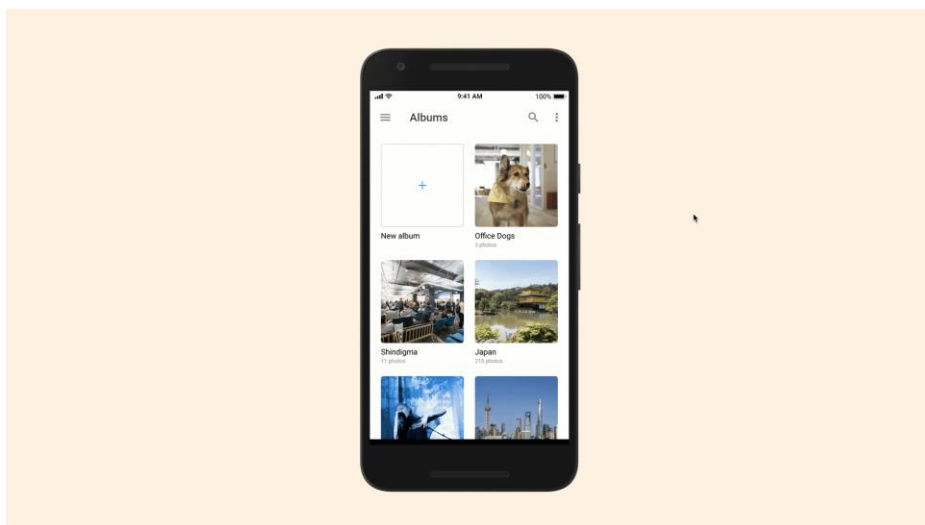


Slide In / Slide Out

La diapositiva moverá el frame de destino dentro o fuera de la vista. La diapositiva desplazará lentamente el frame a medida que se disuelva, mientras que la transición Mover mantiene el frame original estacionario.

Supports:

- Direction
- Easing
- Duration



Para las transiciones, podemos seleccionar los ajustes preestablecidos, o personalizar las transiciones para transmitir movimientos, emoción y/o hacer que el prototipo se parezca más a la realidad.

Easing determina la aceleración de la transición entre un frame inicial y su destino, también conocidos como frames clave (keyframes), mediante el uso de una función matemática. Los frames clave pueden ser dos frames en una interacción, como la transición de una pantalla a otra, o los estados inicial y final de un solo frame, como un objeto que cambia de color.

Más información:

[Prototype easing and spring animations – Figma Learn - Help Center](#)

En los prototipos, queremos que nuestras interacciones se parezcan **lo más posible a las reales**, especialmente cuando nos movemos hacia adelante y hacia atrás a través de múltiples frames.

La **gestión de estados (State management)** nos permite mantener las propiedades y los estados de los objetos cuando navegamos dentro y entre frames al reproducir prototipos.

La gestión de estados se puede utilizar con componentes interactivos, posición de desplazamiento y vídeos en prototipos de tres maneras:

1. **Memorización de estado:** conserva el estado de un objeto cuando sales y regresas al marco.
2. **Compartir estados:** comparte estados entre objetos coincidentes en diferentes frames
3. **Restablecimiento de estado (State reset):** restablece los estados de los objetos en cada interacción

Para compartir estados entre frames, los objetos deben coincidir.

[State management for prototypes – Figma Learn - Help Center](#)

8. Realización de 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 (fig. 37).

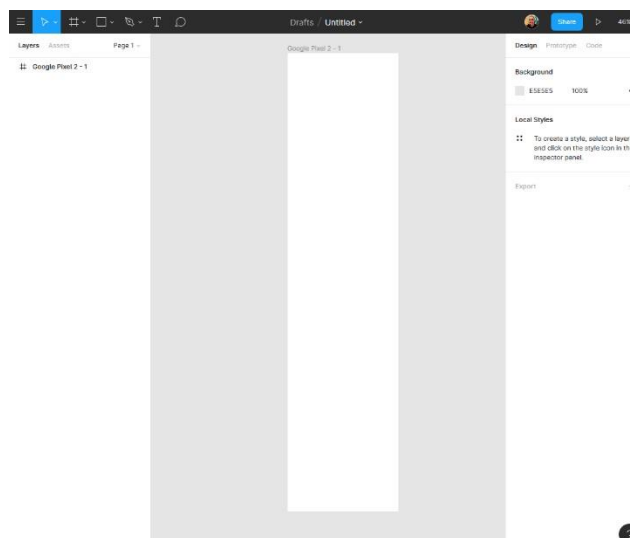


Fig. 37. El tamaño de un Google Pixel 2 es de 411x731, ahora editado para que ocupe 411x1700.

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

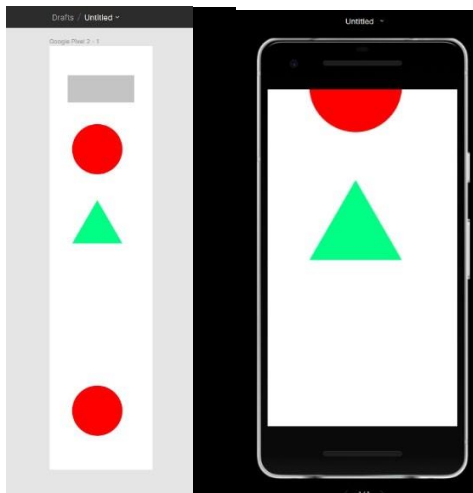


Fig. 38. Comprobando *scroll*.

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.

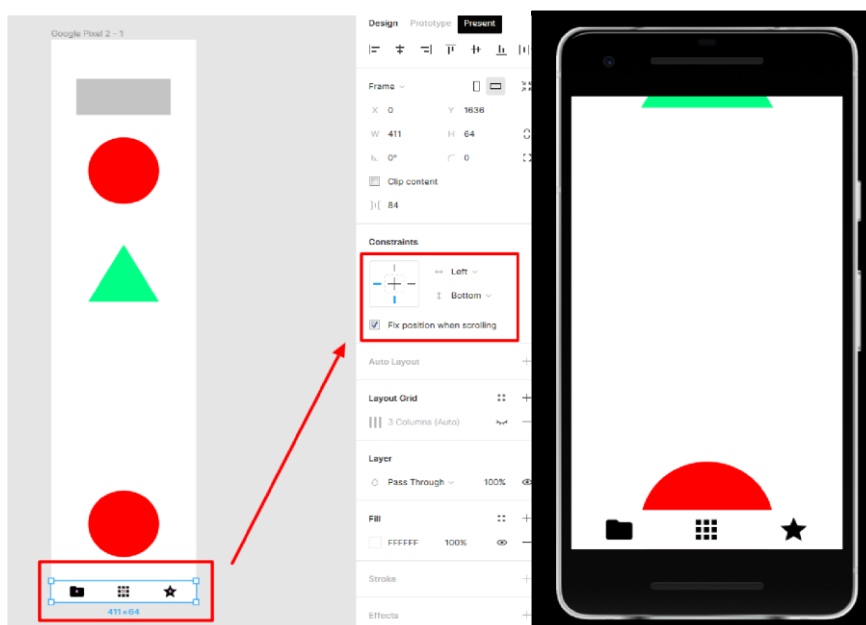


Fig. 39. Fijando un elemento en la parte inferior de la interfaz.

También podemos crear un *scroll* horizontal. Para ello creamos un frame dentro del frame principal en el que ubicaremos los elementos que harán *scroll*. Como se observa en la figura 35, 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.

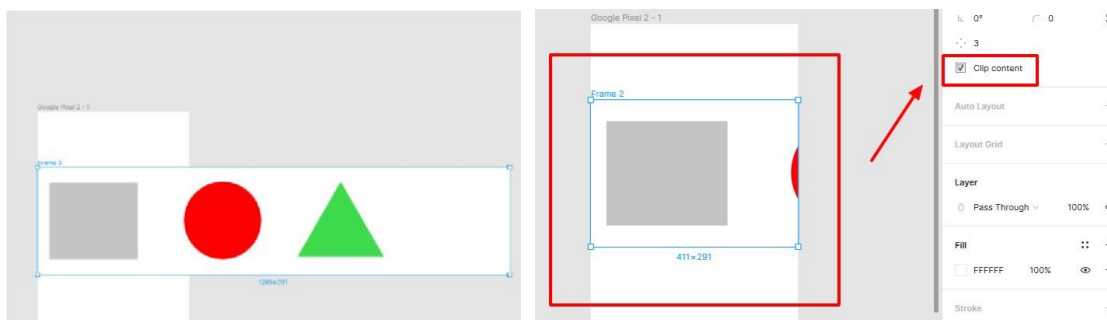


Fig. 40. Activando la opción Clip content para ocultar el contenido hasta que lleguemos a él mediante el *scroll* horizontal.

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

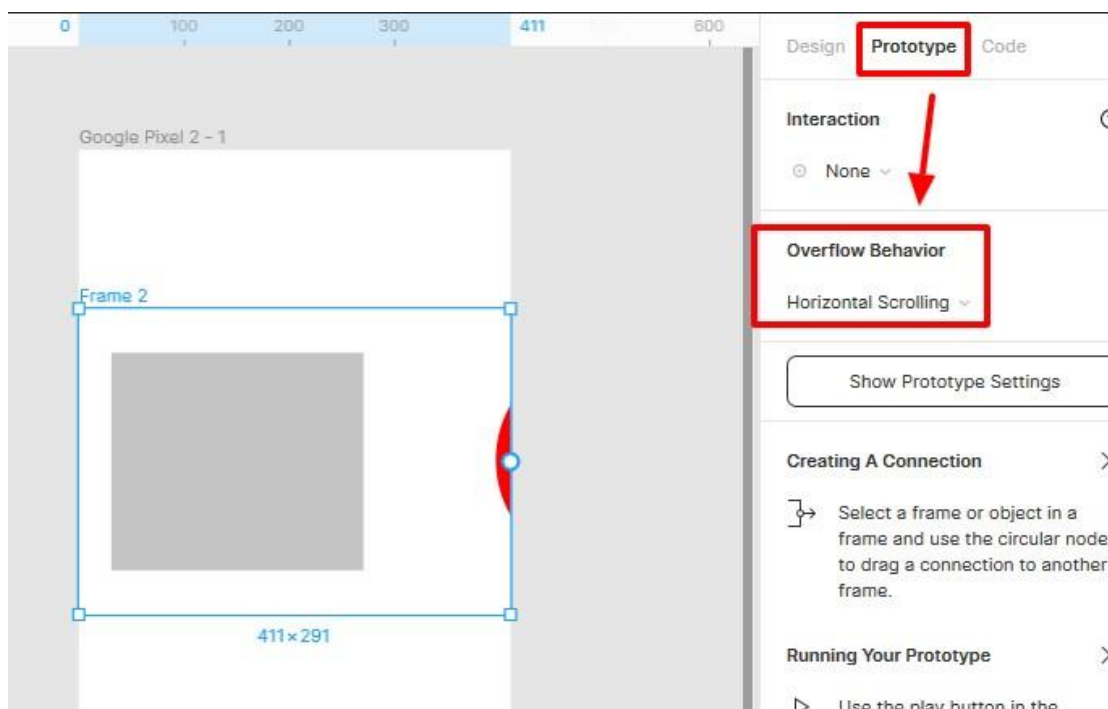


Fig. 41. Activando el comportamiento "Scroll horizontal".

Como se observa a continuación, al ejecutar el prototipo ya podemos hacer *scroll* horizontal.

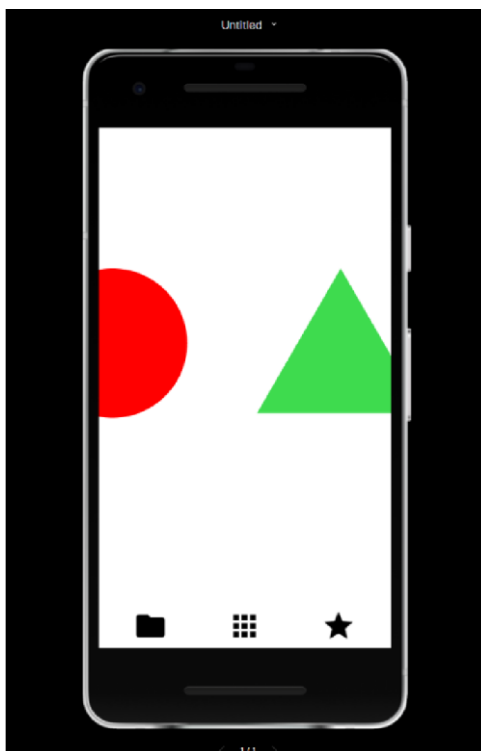


Fig. 42. Activando el comportamiento “Scroll horizontal”.

9. Compartir y exportar prototipos

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.

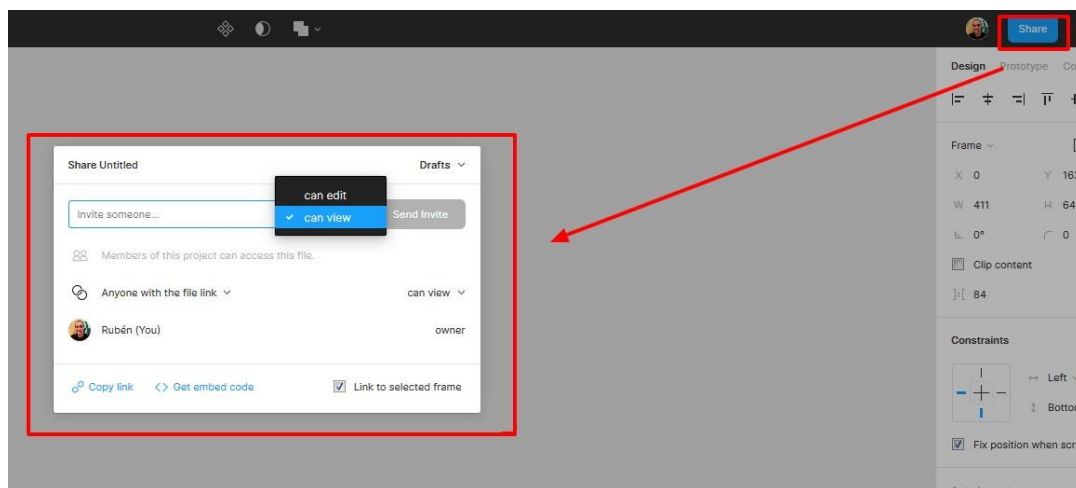


Fig. 43. Opciones para compartir el prototipo.

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).

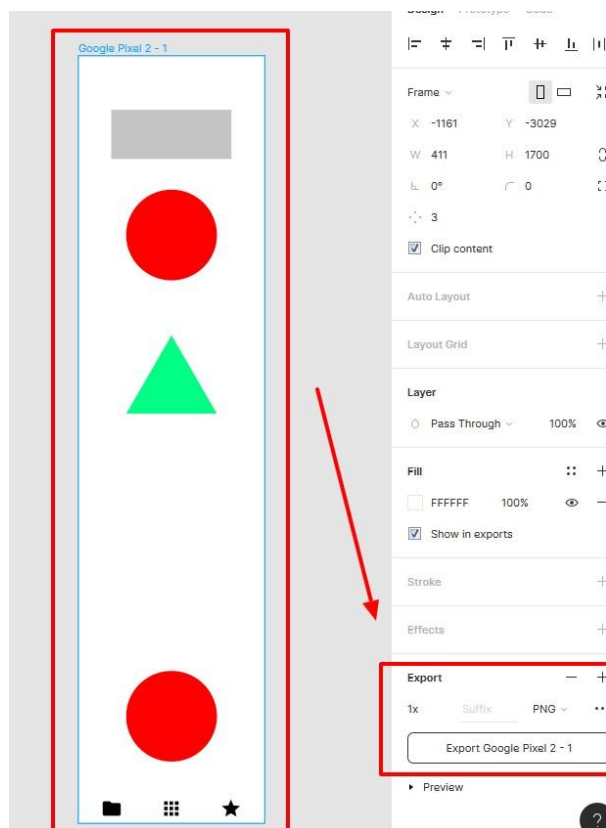


Fig. 44. Opciones de exportación.

Más allá de las opciones de exportación, Figma dispone de una aplicación llamada **Figma Mirror** (<https://www.figma.com/downloads/>) desde la cual también podemos visualizar nuestros prototipos en tiempo real desde nuestro propio dispositivo móvil.

Una vez instalada la aplicación, simplemente debemos iniciar sesión con la misma cuenta de Figma con la que estemos trabajando en el equipo de escritorio, seleccionar el frame que queremos visualizar y este se mostrará en el móvil.

10. PLUGINS

En la comunidad de Figma podemos encontrar plugins que aportan funcionalidades adicionales a lo que hemos visto hasta ahora. Para acceder a la página de descarga de plugins pulsamos sobre la opción "Explore community" del panel de control de Figma y, a continuación, pulsamos sobre la opción "Plugins" de la parte superior.

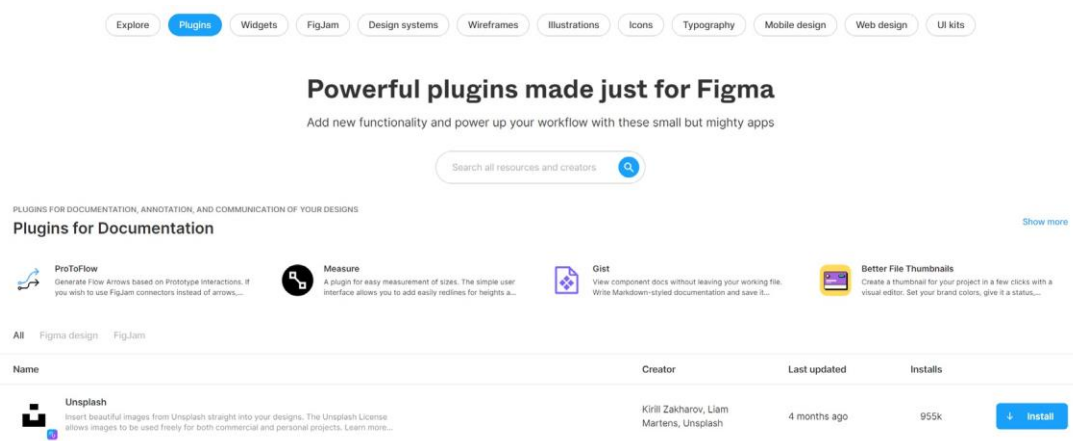


Fig. 45. Localización de la opción para descargar plugins.

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.

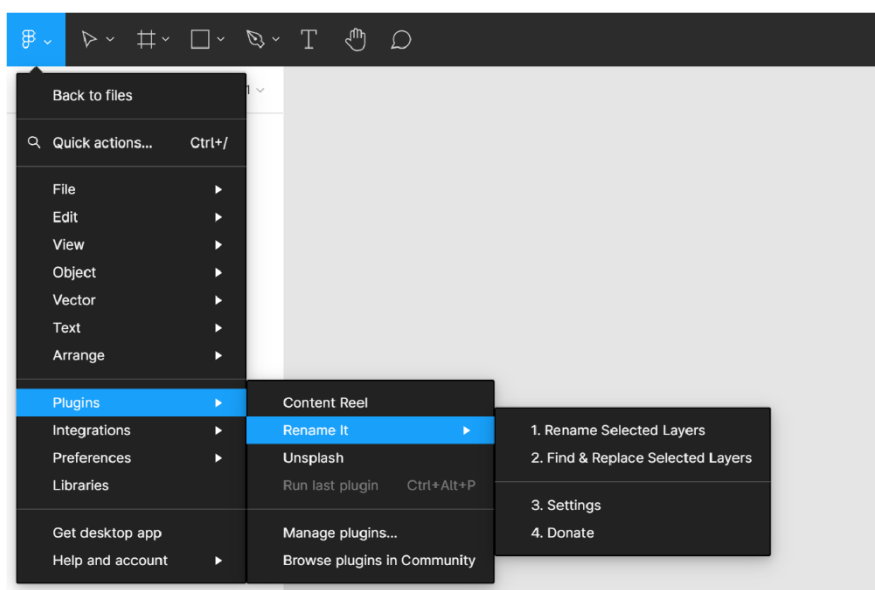


Fig. 46. Localización de las funcionalidades asociadas a los plugins.

Bajo la opción Figma > Manage plugins, podemos desinstalar los plugins disponibles.

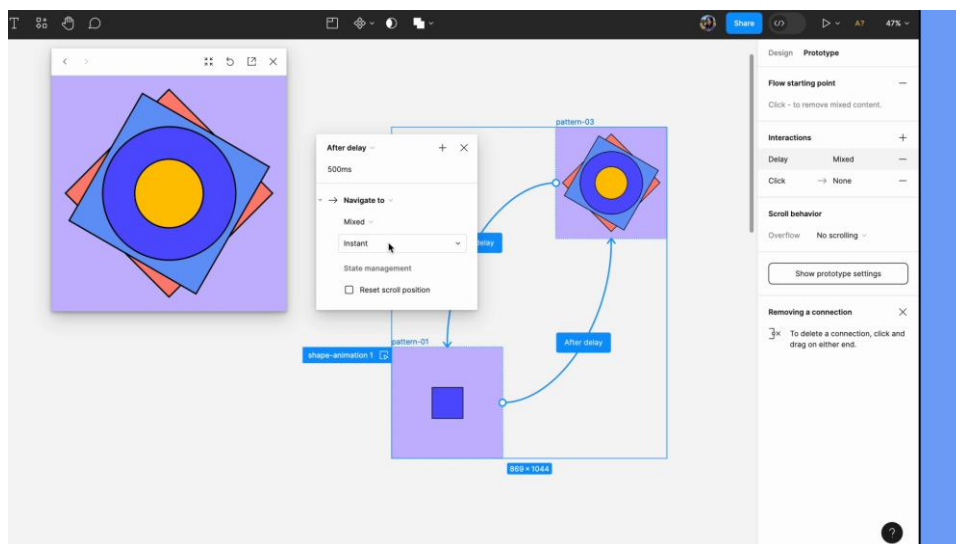
A continuación, se recogen un par de plugins útiles para cualquier tipo de proyecto:

- **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.

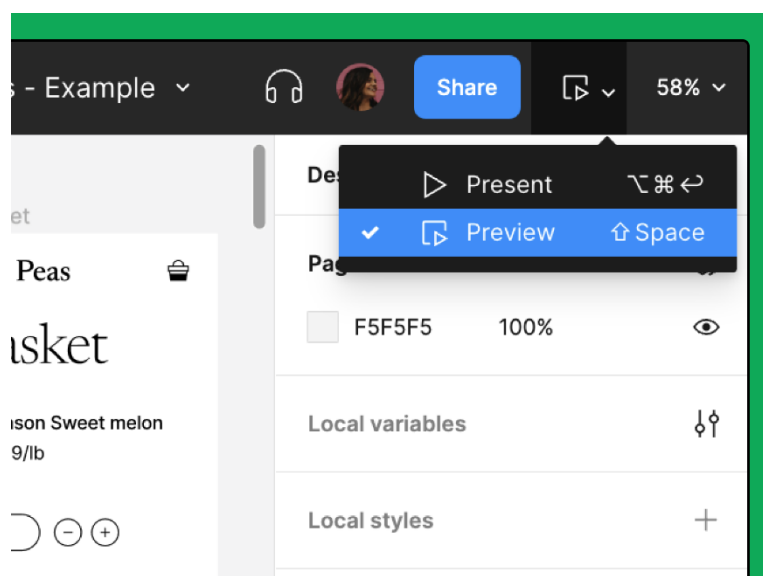
11. Preview y reproducción del prototipo

11.1. PREVIEW

Usa la vista previa en línea para reproducir el prototipo directamente en el área de trabajo, junto con el diseño. Con la vista previa en línea, cualquier cambio de diseño se refleja inmediatamente en la vista previa.

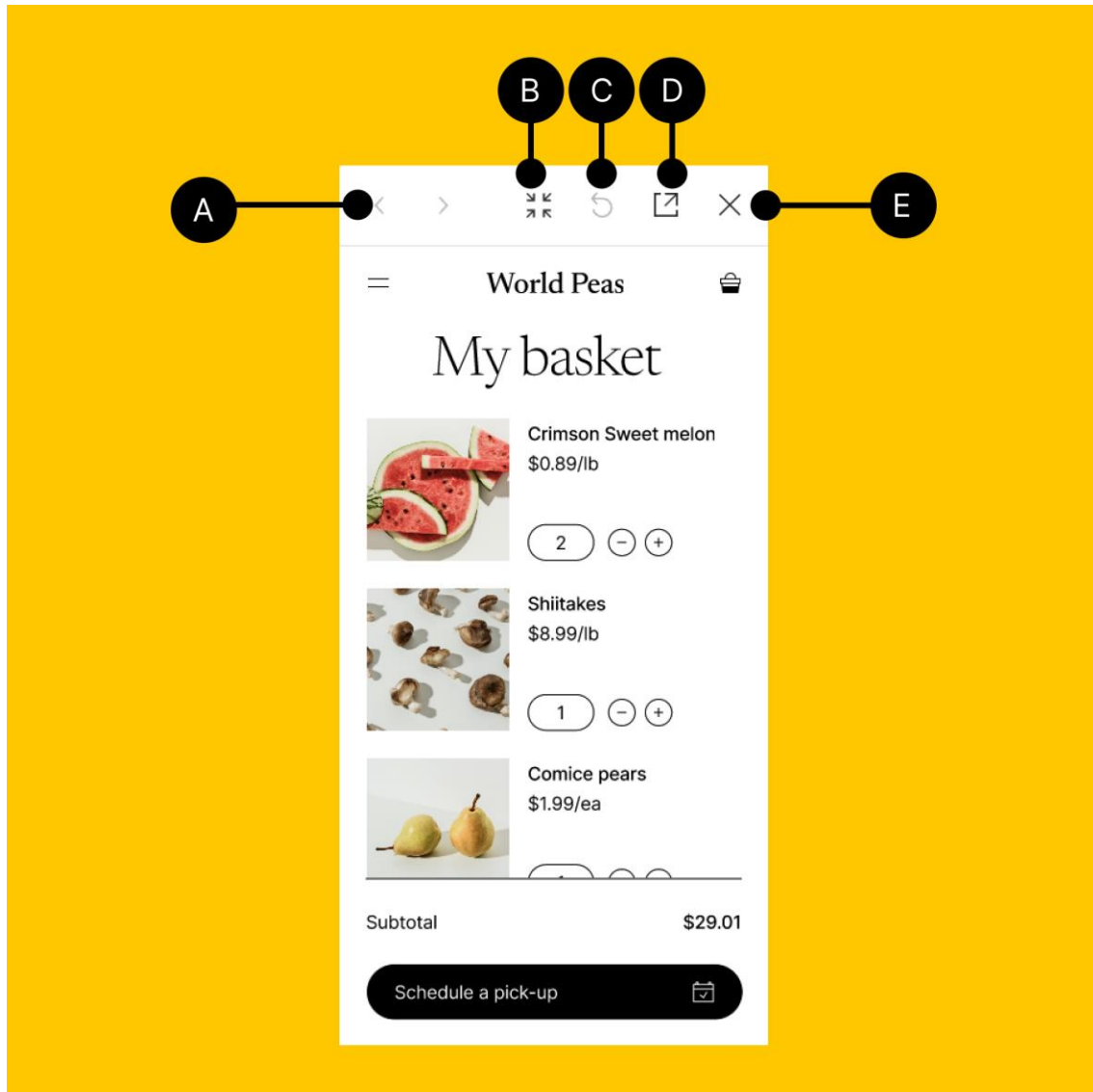


Para abrir la vista previa en línea, haz clic en Vista previa en la barra de herramientas superior.



También puede abrir la vista previa en línea haciendo clic en el icono de vista previa en cualquier punto de inicio de flujo. Como alternativa, utiliza Shift Space en el teclado.

Desde la vista previa en línea, puedes:



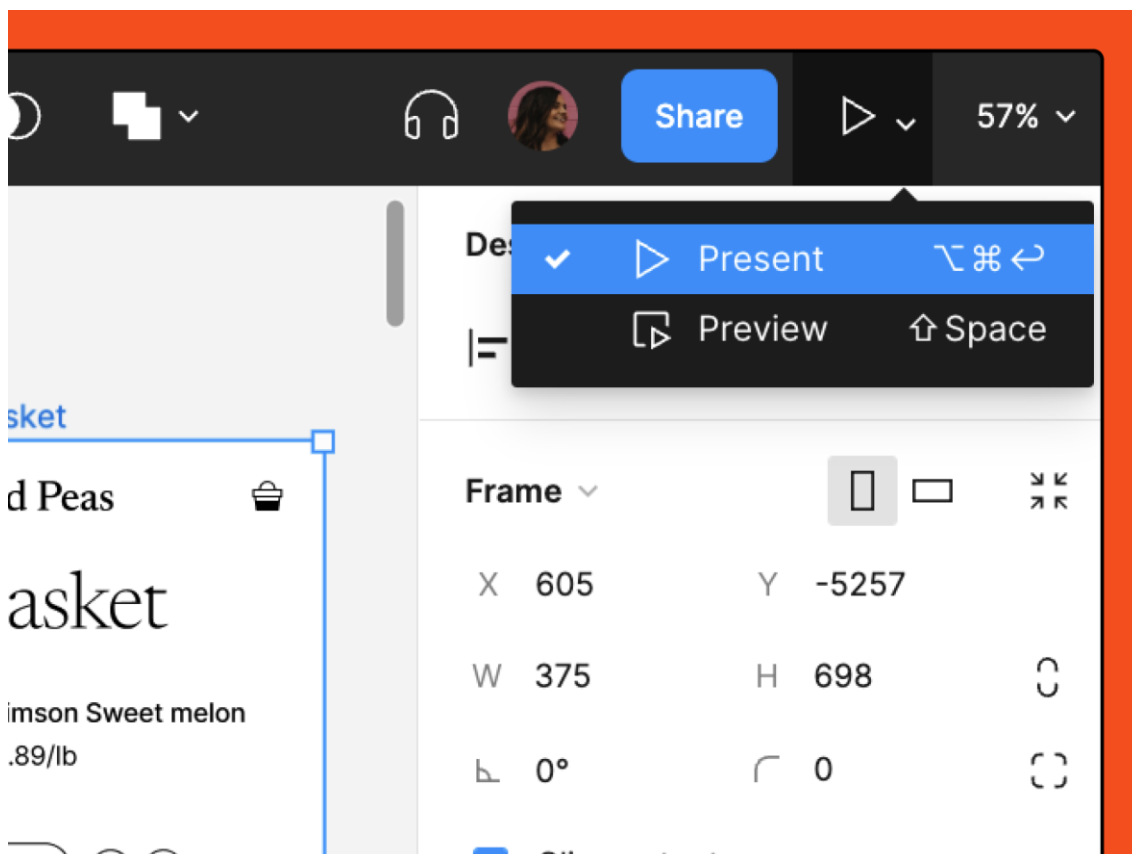
- A. Hacer clic en las flechas izquierda y derecha para navegar por los frames.
- B. Ajustar a la relación de aspecto del frame: ajustando el tamaño de la vista previa en línea para que coincida con la relación de aspecto del frame actual.
- C. Reinicia el prototipo desde el último frame seleccionado en el lienzo. También puede presionar R para reiniciar.
- D. Abrir en la vista de presentación: abre el prototipo en la vista de presentación.
- E. Cierre la vista previa en línea.

11.2. PRESENTACIÓN DEL PROTOTIPO

Utilice la vista de presentación para reproducir sus prototipos en una pestaña nueva.



Para abrir un prototipo en la vista de presentación, haz clic en Presentar en la barra de herramientas o usa el método abreviado de teclado:

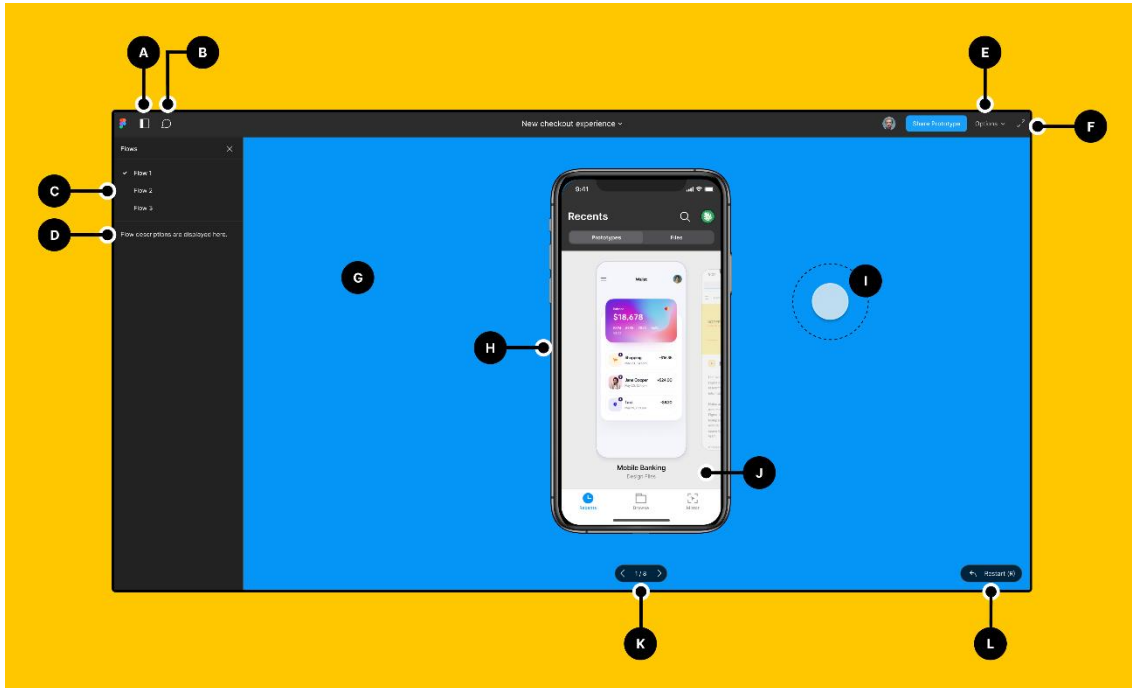
- Windows: Control Alt enter



Desde la vista de presentación puedes:

- Haz clic para mostrar y ocultar la barra lateral izquierda
- Haga clic para entrar en el modo de comentario y agregar comentarios al prototipo.
- Ver y seleccionar flujos
- Ver la descripción de un flujo
- Establecer las opciones [de la vista de prototipo](#)
- Haga clic para entrar en modo de pantalla completa.
- Figma presentará el dispositivo contra el color de fondo que seleccionó
- Ver el dispositivo que seleccionó en la configuración del prototipo
- Ver el cursor o el indicador táctil (solo prototipos de dispositivos móviles)

- J. Interactúa con zonas interactivas o introduce [métodos abreviados de teclado](#) dentro de tu prototipo.
- K. Usar las flechas para moverte entre pantallas. O usa las teclas de flecha del   teclado.
- L. Utilice el botón **Restart** o pulse **R** para volver al punto inicial del flujo actual. Si no hay flujos, volverá al primer frame.



[Play your prototypes – Figma Learn - Help Center](#)

12. Bibliografía y recursos

- [Figma's help center.](#)
- [Canal de YouTube de Figma.](#)

13. Glosario

- A **hotspot** is where the Interaction takes place. A hotspot can be any object within the original frame e.g. a link, button, image or icon, etc.
- **Connections** are the blue arrows or "noodles" that connect the hotspot to the destination. We apply the interaction and animation settings via the connection.



- A **flow** is the network of connected frames that form a path through a prototype. Each flow has its own starting point. You can have multiple flows within a prototype.
- The **starting point** is the first frame of a flow. Set multiple starting points to show different flows of the prototype in Presentation view.
- The **trigger** determines what type of interaction with the hotspot will cause the prototype to advance. This could be a mouse or touch interaction e.g. tap, drag, click, hover, etc.
- **The destination** is where the transition ends. This must be a top-level frame - a frame that is added directly to the canvas - and not an object within a frame. If we think of moving from A to B, A is the hotspot and B is the destination.
- The **action** defines the type of progression is occurring in the prototype. For example, the action could be to navigate to another frame, or open an external URL.
- The **animation** settings determine how the prototype moves from one frame to the other. You can control the type of animation, as well as the speed and direction.
- A **transition** is the type of animation. This defines how the action moves to the destination.
- The **direction controls** the direction that the transition comes from. Choose between left, right, top or bottom.
- The **duration controls** the time it takes to complete the animation. The shorter the duration, the faster the transition. Select a duration between 1ms and 10000ms (10 seconds).
- **Easing** affects the acceleration of the animation, i.e. whether it starts slow or fast. This allows you to build animations that feel more natural.
- **Overlays** are frames that appear above the current screen or frame. You can use overlays to create tool-tips, interactive menus, alerts, or confirmations.
- **Overflow** behavior allows you to define how your prototype responds to scrolling. This allows you to create more advanced user interactions e.g. carousels, galleries, or interactive maps.
- Choose which **device** will be shown when presenting your prototype. Define both the device and the model.
- The **background color** lets you define the color in the background of your prototype.



- If you have a prototype with portrait and landscape frames, you can select an orientation. The **orientation** is set for the entire prototype. It's not possible to switch between portrait and landscape view within a prototype.
- A **preview** will show you how something will look or work in the prototype. We show previews for both animations and prototype device settings.