

<Talento
Tech />

Formaciones de verano

Figma

PLAN DE ESTUDIOS

Buenos Aires
aprende:
Agencia de Habilidades para el Futuro



MODALIDAD VIRTUAL

DURACIÓN 2 sesiones

2 hs cada una

FECHAS DE COMIENZO DE CURSADA

**Mañana
(9–11 h)**

- ▶ 19/01 y 21/01
- ▶ 27/01 y 29/01
- ▶ 03/02 y 05/02

**Noche
(19–21h)**

- ▶ 19/01 y 21/01
- ▶ 26/01 y 28/01
- ▶ 02/02 y 04/02



Fundamentación

El diseño de interfaces modernas requiere trabajar con sistemas coherentes y componentes reutilizables, especialmente en entornos colaborativos. Figma facilita ese enfoque, permitiendo crear estructuras visuales ordenadas, escalables y listas para prototipar. Este taller introduce a los participantes en los fundamentos del diseño modular, incorporando la metodología Atomic Design y las herramientas esenciales de Figma para construir interfaces consistentes, eficientes y preparadas para crecer junto a un proyecto.

Objetivo general

Introducir a los participantes en el ecosistema de Figma como herramienta colaborativa, fomentando una mentalidad de diseño basada en sistemas y componentes reutilizables (Atomic Design) para construir interfaces escalables y consistentes.



Objetivos específicos

de cada sesión

Sesión 1:

- ▶ Comprender la lógica de la interfaz, dominar las herramientas vectoriales básicas y construir los primeros componentes simples (átomos y moléculas).

Sesión 2:

- ▶ Gestionar estructuras complejas (organismos), aplicar interactividad básica (prototipado) y preparar los archivos para su presentación o desarrollo.

Modalidad de trabajo

Virtual sincrónico. La dinámica será teórico-práctica, donde nosotros, como instructores, demostraremos el "paso a paso" y los estudiantes replicarán las acciones en tiempo real sobre sus propios archivos.

Materiales necesarios

1. Computadora (PC o Mac) con buena conexión a internet.
2. Navegador web moderno (Chrome, Firefox o Edge).
3. Una cuenta gratuita creada en Figma.com.
4. Mouse (muy recomendado sobre el trackpad para mayor precisión en diseño).

Temario

SESIÓN 1 | Fundamentos de Atomic Desing

- Introducción al diseño de interfaces colaborativo y la importancia de pensar el diseño no como pantallas aisladas, sino como un sistema de partes interconectadas.
- Diferenciación conceptual entre "dibujo" y "construcción de interfaz": por qué el orden de las capas importa tanto como lo visual.
- Concepto de Box Model (Modelo de caja): entender que en la web, todo elemento es un contenedor con propiedades.
- Reconocimiento del entorno de trabajo en Figma: gestión del lienzo infinito, panel de capas (izquierda), panel de propiedades (derecha) y herramientas de creación.
- Creación y manipulación de formas básicas (rectángulos, textos) y la diferencia crucial entre "Agrupar" y el uso de "Frames" para el diseño web.
- Implementación de Auto Layout: la herramienta esencial para que los contenedores se adapten dinámicamente al contenido (padding, espaciado y alineación).
- Actividad de reconocimiento de entorno: Los estudiantes deberán crear su primer archivo, nombrar correctamente un Frame con medidas de celular estándar e insertar una composición libre de figuras geométricas y texto.
- Actividad de maquetado estructural: Vamos a replicar la estructura visual de una "Tarjeta de noticias" simple (imagen, título, bajada), agrupando correctamente los elementos y manteniendo el panel de capas ordenado.

Temario

SESIÓN 2 | Sistemas complejos y prototipado

- Introducción teórica al Atomic Design: la analogía biológica aplicada al diseño de interfaces (de lo micro a lo macro).
- Creación de átomos: transformación de elementos básicos (como un botón o un input) en componentes maestros (Master Components).
- Gestión de variantes: configuración de estados para un mismo componente (ej. botón normal, botón hover, botón deshabilitado).
- Teoría de jerarquía visual y composición: cómo organizar la información para guiar la lectura del usuario dentro de una interfaz.
- El concepto de "Organismos" y "Plantillas": la estrategia para agrupar moléculas funcionales en secciones completas de una página y su reutilización.
- Técnicas de anidación profunda (Nesting): uso avanzado de Auto Layouts dentro de otros Auto Layouts para controlar estructuras de tarjetas complejas.
- Organización profesional del archivo: nomenclatura semántica de capas y estructuración de carpetas de componentes (átomos / moléculas / organismos).
- Introducción al panel de prototipado: lógica de conexiones (nodos), detonantes (triggers) y tipos de transición entre pantallas.
- Configuración de interacciones básicas: simulación de navegación (clic para ir a otra pantalla) y comportamiento de scroll.
- Actividad de diseño de un "Organismo": maquetado de una Card de Producto completa que incluya imagen, título, precio y botón de compra, cuidando los espaciados.
- Actividad de prototipado de flujo: conexión de la pantalla de Login (creada en la clase 1) con una pantalla de "Listado de Productos" para simular la experiencia de ingreso de un usuario.

Para el proyecto final, profundizaremos en la herramienta de "Grillas de Diseño" (Layout Grids) para asegurar que nuestros organismos se alineen correctamente en diferentes anchos de pantalla, y veremos brevemente cómo exportar los recursos (imágenes y código CSS básico) desde el "Dev Mode" o panel de inspección.

Resultados del Aprendizaje

- ▶ Comprender los principios de **Atomic Design** y aplicarlos en la construcción de interfaces modulares.
- ▶ Navegar con soltura el entorno de trabajo de Figma: **lienzo, capas, panel de propiedades y frames**.
- ▶ Utilizar **Auto Layout** para crear contenedores responsivos, con control de padding, espaciado y alineación.
- ▶ Diseñar y organizar **componentes reutilizables** con variantes (default, hover, disabled).
- ▶ Construir piezas desde “átomos” hasta “moléculas” y “organismos”, manteniendo cohesión visual y estructural.
- ▶ Prototipar interacciones básicas entre pantallas aplicando **nodos, triggers y transiciones**.
- ▶ Preparar y organizar un archivo profesional mediante nomenclatura clara y bibliotecas estructuradas.
- ▶ Diseñar y prototipar una **sección funcional de e-commerce**, asegurando consistencia visual y uso correcto de componentes.

Actividad Final

No condiciona la aprobación del curso

Esta actividad propone aplicar los conceptos trabajados durante los dos encuentros, especialmente el enfoque de diseño atómico y el uso correcto de componentes en Figma. Es opcional, no condiciona la aprobación del curso, pero recomendada para consolidar la práctica adquirida.

Objetivo: Diseñar y prototipar una sección de “Productos Destacados” para un sitio de e-commerce, construyendo la interfaz desde elementos atómicos hacia componentes complejos, empleando Auto Layout como eje central del maquetado.

REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

1. Guía de estilos

Definir una paleta mínima de dos colores.
Seleccionar una tipografía principal.

2. Construcción de componentes

Diseñar al menos tres componentes:

- Botón
- Card de producto
- Barra de navegación

Se pueden incluir variantes si se considera necesario.

3. Maquetado con Auto Layout

La estructura general debe estar construida íntegramente con Auto Layout. Las cards deben funcionar de manera responsive gracias a esta configuración.

4. Interacción en el prototipo

Incorporar al menos una interacción simple, como hover en un botón, cambio de variante o clic en una card.

Cierre del curso

Repaso final: Haremos una puesta en común reflexionando sobre las ventajas de construir "desde piezas" hacia sistemas, enfatizando cómo esto mejora la escalabilidad y el orden en equipos de trabajo.

Recursos para continuar aprendiendo: Sugeriremos canales de YouTube, la documentación oficial y comunidades de diseño.

Requisitos para la **Micro credencial**

Para completar el curso, el estudiante deberá cumplir con los siguientes requisitos:

1. Asistencia obligatoria a los dos encuentros del curso.
2. Realización y aprobación de los cuestionarios disponibles en el campus virtual, correspondientes a los contenidos trabajados en cada encuentro.