

*Formaciones de verano*

<Talento  
Tech />

# 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 responsiva 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.