

# Teoría FIGMA I

¡Hola! 🖐️ Te damos la bienvenida a diseño responsive y accesibilidad con Figma.

En este módulo de Figma, aprenderás cómo utilizar esta herramienta de diseño para crear una landing page responsiva desde cero. Figma es una aplicación de diseño basada en la nube que te permite colaborar con otros y crear diseños interactivos..

Durante el módulo, exploraremos los conceptos básicos del diseño web, la creación de wireframes y la implementación de un diseño responsive que se adapte a diferentes tamaños de pantalla, incluyendo dispositivos móviles, tabletas y computadoras de escritorio. Además, aprenderás a utilizar componentes y estilos para optimizar tu flujo de trabajo y ahorrar tiempo.

No te preocupes, no necesitas conocimientos previos en diseño para aprender a utilizarla.

Al finalizar estarás listo para crear diseños webs responsivos con Figma y estarás preparado para colaborar con equipos de desarrollo en la implementación de tus diseños. ¡Esperamos que lo disfrutes y que tus habilidades en diseño web sigan creciendo!

¡Que comience el viaje! 🚀

---

## ¿Qué es Figma?

Figma es una herramienta de diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) basada en la nube que se utiliza para crear diseños gráficos interactivos, prototipos y colaborar en tiempo real. A diferencia de las herramientas de diseño tradicionales que suelen ser de instalación local, Figma opera en el

navegador web, lo que permite a los diseñadores y equipos trabajar juntos en un mismo proyecto de manera simultánea, sin importar su ubicación geográfica.

Es similar a Sketch y Adobe XD, pero más potente en cuanto se refiere a diseño colaborativo y responsive. Además, la comunidad open source de Figma ofrece una amplia variedad de recursos y plugins que puedes utilizar para personalizar tu experiencia de diseño.

Podemos utilizar esta herramienta para crear muchos tipos de trabajos de diseño como sitios web, app, prototipos, presentaciones digitales, publicaciones para redes, entre muchas más.

## ¿Por qué es ideal para el diseño web?

**1. Colaboración en Tiempo Real:** Figma permite a varios usuarios trabajar en un diseño al mismo tiempo. Esto es especialmente útil para equipos distribuidos o que necesitan colaborar con diseñadores, desarrolladores y stakeholders en diferentes lugares.

**2. Accesibilidad:** Al ser una aplicación basada en la nube, Figma puede ser accesible desde cualquier dispositivo con acceso a Internet. Esto significa que pueden trabajar en sus proyectos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

**3. Diseño Responsivo:** Figma ofrece herramientas y características específicas para el diseño web responsivo, lo que facilita la creación de diseños que se adaptan a diferentes tamaños de pantalla, desde dispositivos móviles hasta pantallas de escritorio.

**4. Prototipado Interactivo:** Permite crear prototipos interactivos y animaciones que simulan la experiencia de usuario en un sitio web. Esto es útil para presentar y probar el flujo de navegación antes de la implementación.

**5. Componentes y Estilos:** Ofrece un sistema de componentes que permite crear elementos reutilizables, como botones, encabezados y pies de página. Los cambios realizados en un componente se aplican automáticamente en todas las instancias, lo que agiliza el proceso de diseño y mantenimiento.

**6. Versionado e Historial:** Figma guarda un historial de revisiones y permite regresar a versiones anteriores del diseño. Esto es útil para corregir errores y experimentar con diferentes enfoques de diseño.

**7. Comentarios y Retroalimentación:** Los colaboradores pueden dejar comentarios directamente en el diseño, lo que facilita la comunicación y la obtención de retroalimentación específica.

**8. Integraciones:** Figma se integra con otras herramientas y plataformas utilizadas en el proceso de diseño y desarrollo, como Zeplin, InVision, GitHub y más.

**9. Actualizaciones Constantes:** Es una herramienta en constante evolución, con actualizaciones frecuentes que introducen nuevas características y mejoras basadas en las necesidades de la comunidad de diseñadores.

En resumen, Figma es ideal para el diseño web debido a su capacidad de colaboración en tiempo real, enfoque en el diseño responsivo, herramientas de prototipado, sistema de componentes y su facilidad de acceso desde cualquier lugar. Estas características hacen de Figma una opción popular entre los diseñadores y equipos que buscan una forma eficiente de crear y colaborar en diseños web de alta calidad.

## Actualizaciones

Si tu interfaz de Figma cambia un poco a cómo la ves en este material, es porque Figma, como cualquier otro software y plataforma en línea, realiza actualizaciones periódicas para agregar nuevas características, corregir errores, mejorar el rendimiento y ofrecer una experiencia de usuario más fluida.

En general, se espera que las aplicaciones y servicios populares como Figma realicen actualizaciones regulares para mantenerse al día con las demandas cambiantes de los usuarios y para seguir siendo competitivos en el mercado del diseño y la colaboración en línea.

La frecuencia exacta de las actualizaciones puede variar, pero en promedio, es posible que Figma realice actualizaciones importantes varias veces al año, y actualizaciones más pequeñas con correcciones de errores y mejoras menores con más frecuencia.

Para estar al tanto de las últimas actualizaciones y novedades de Figma, te recomendaría consultar su sitio web oficial, su blog o sus canales de redes sociales, ya que generalmente anuncian las actualizaciones importantes y proporcionan información detallada sobre las nuevas características y mejoras. También puedes habilitar las notificaciones dentro de la aplicación Figma para recibir información sobre actualizaciones importantes directamente en tu cuenta.

## **Creación de una cuenta y exploración de la interfaz**

### **Crear cuenta en Figma**

#### **Paso 1**

Ingresa a <https://www.figma.com/>. Como se mencionó anteriormente podemos utilizarla de manera online o descargarla. En este módulo vamos a usar la aplicación online.

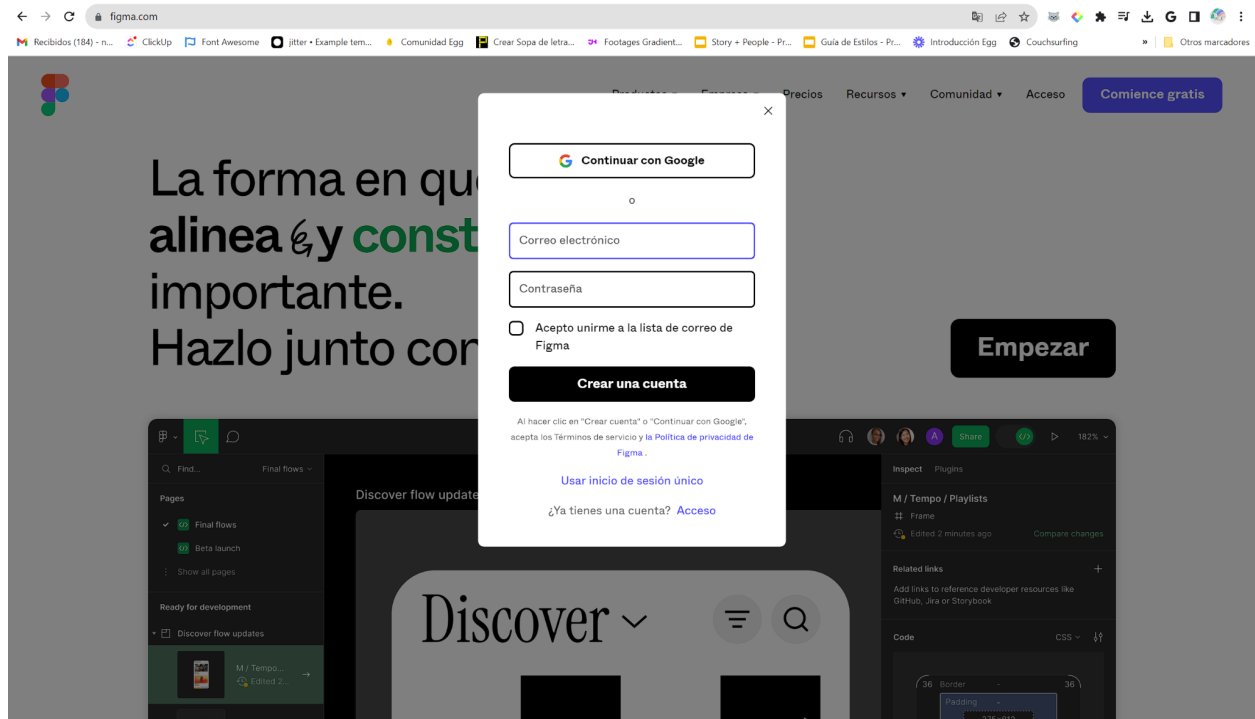
En la página de inicio, verás la opción "Get started" o "Comience gratis". Haz clic en esa opción.



## Paso 2

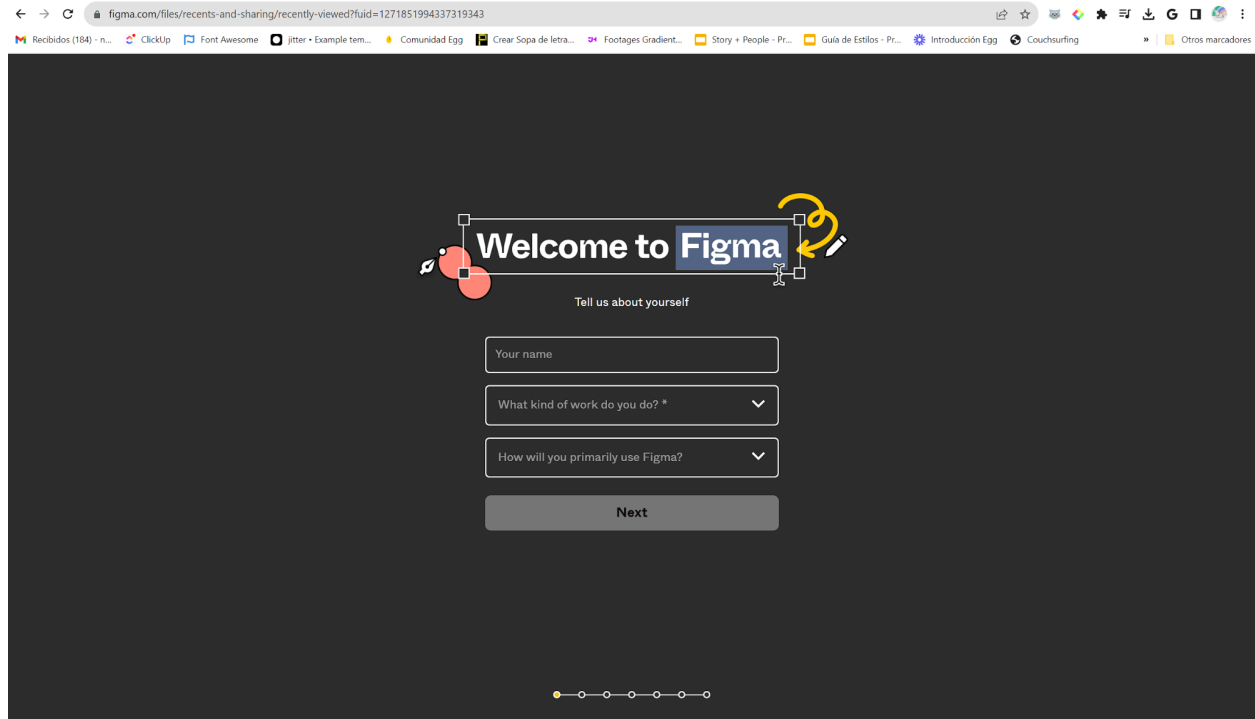
Puedes elegir entre registrarte con tu dirección de correo electrónico o utilizar tu cuenta de Google para facilitar el proceso.

- Si eliges el registro por correo electrónico, proporciona tu dirección de correo electrónico, crea una contraseña segura y sigue las instrucciones para completar el proceso de registro.
- Si optas por registrarte con tu cuenta de Google, se te pedirá que inicies sesión en tu cuenta de Google y autorices a Figma a acceder a ciertos permisos.



### Paso 3

Crear un equipo. Podemos sumar a todas las personas que sean parte del proyecto o interactúen con él.



NOTA: Nos permite crear hasta dos teams en la versión gratuita.

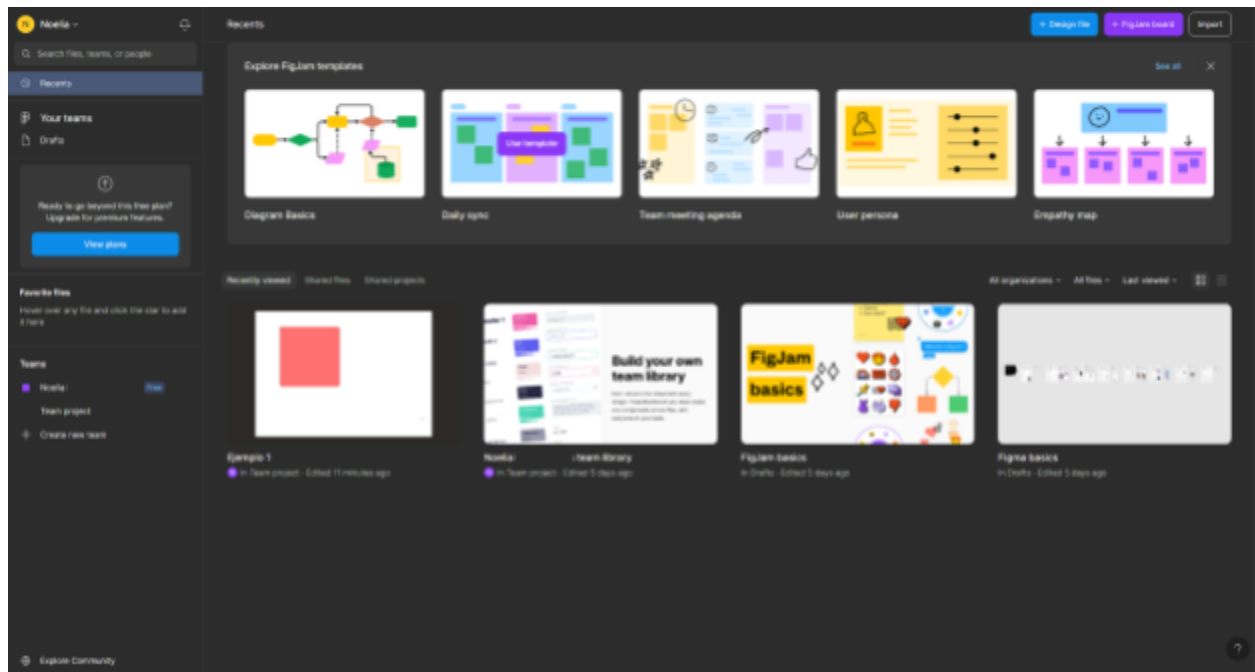
## Interfaz de figma

Después de iniciar sesión en Figma, te encontrarás en la interfaz principal. Esta es una descripción general de los elementos principales de la interfaz y más adelante veremos los elementos generales al crear un archivo nuevo.

### Interfaz general

#### **Tablero de Proyectos o Explorador de archivos:**

Aquí se mostrarán los proyectos a los que tienes acceso. Puedes crear nuevos proyectos, acceder a los existentes, unirnos a equipos y buscar contenido en la sección de comunidad.



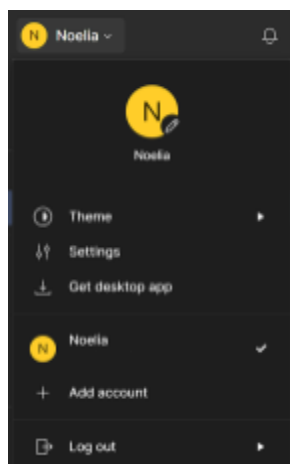
## Barra de Herramientas Superior:



Contiene opciones para crear nuevos archivos, acceder a la vista de proyectos, importar archivos y ver notificaciones.

## Cambiar de cuenta y configuraciones

Con Figma podremos acceder desde múltiples cuentas y cambiar de una a otra.

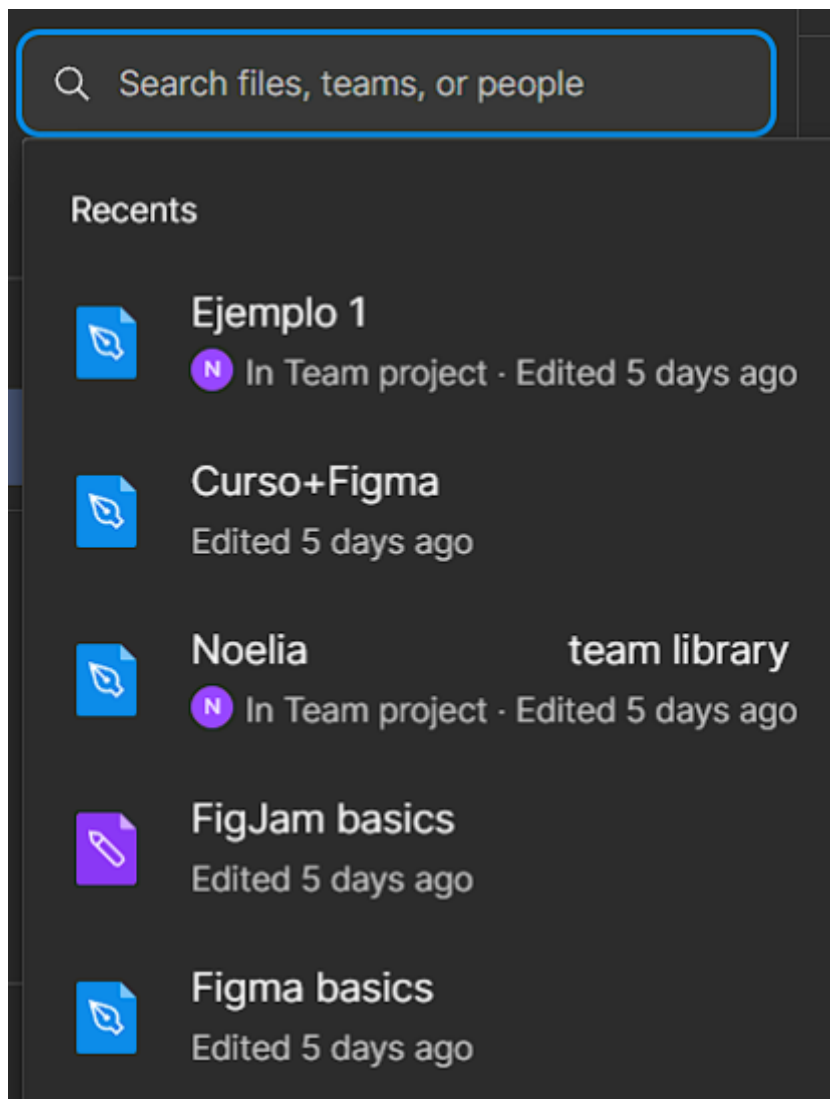




También desde acá podemos encontrar configuraciones de la cuenta, cambiar el tema y descargar la app para escritorio.

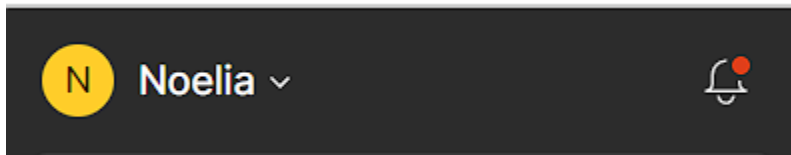
### Buscar archivos, equipos o personas

Ingresando el nombre del archivo, equipo o persona, nos buscará en toda la app lo que necesitamos.

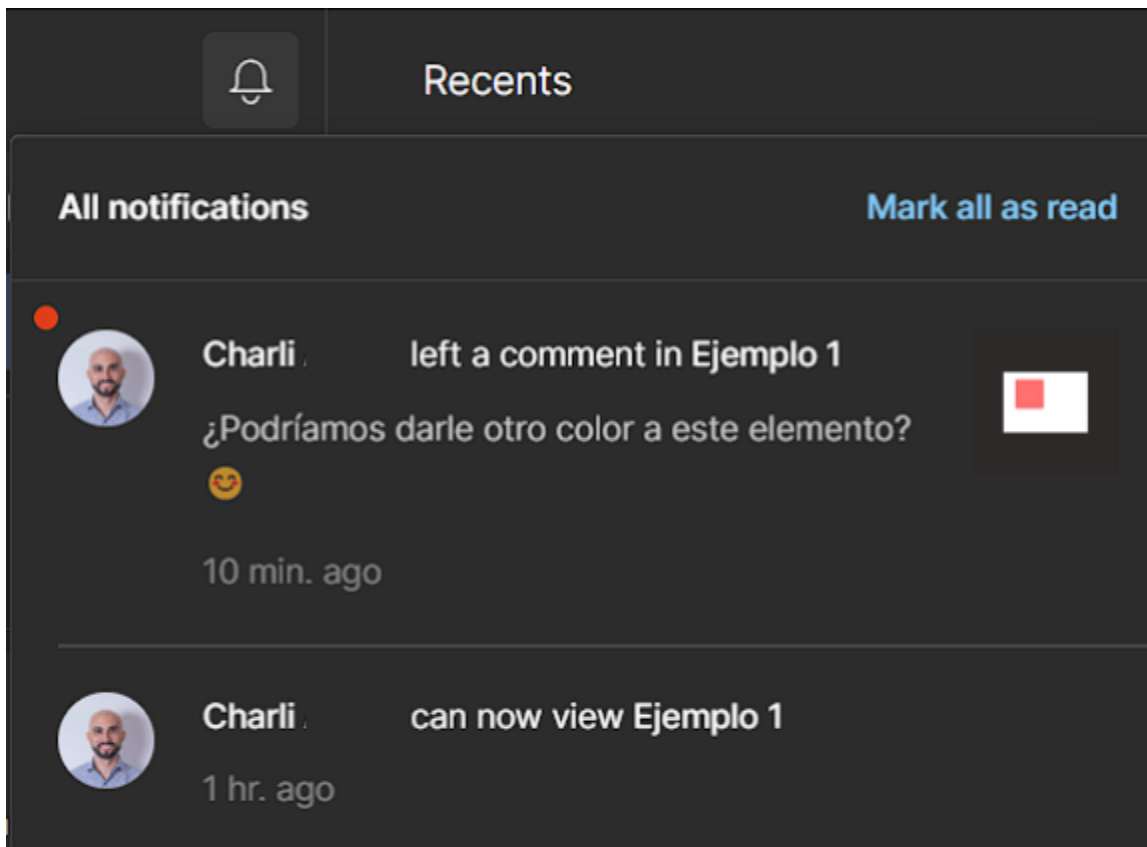


## Notificaciones

Veremos sobre el icono de la campana un punto rojo indicando notificaciones nuevas.



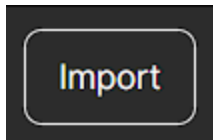
Una vez que hagamos clic sobre la campana, podremos acceder al detalle de la notificación.



## Importar archivos

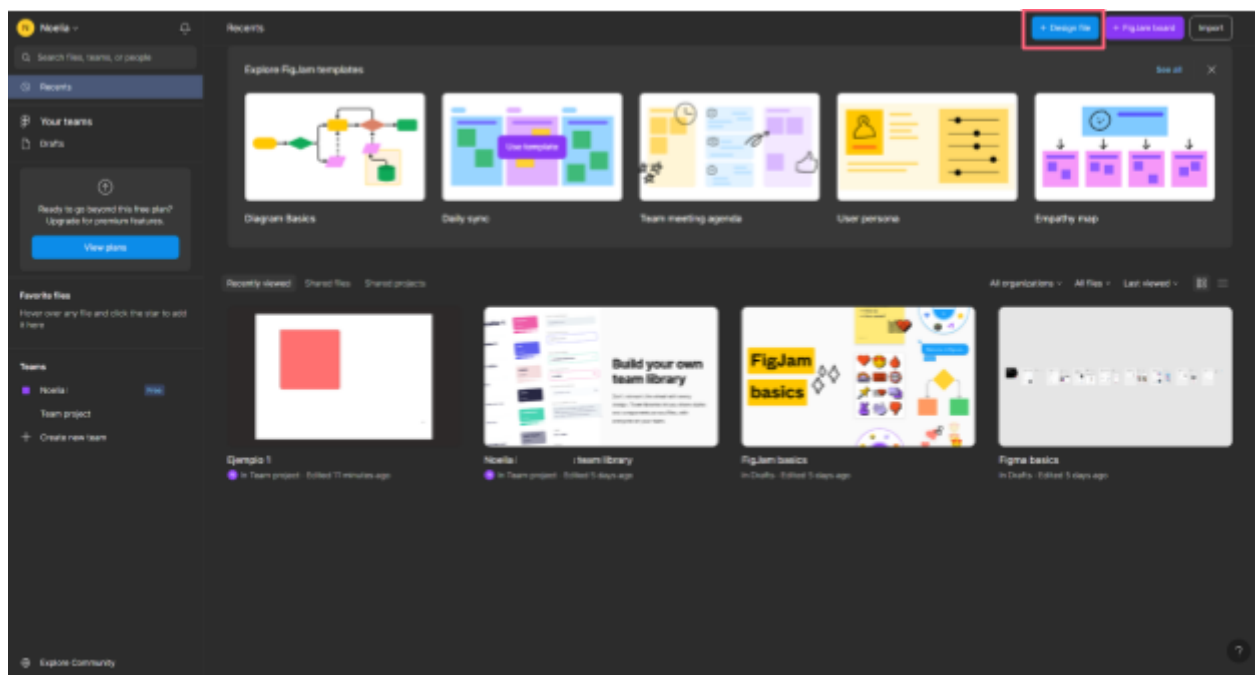
Esta función suele utilizarse para importar archivos desde nuestra computadora. Desde aquí podremos importar:

- Archivos de Sketch (.sketch)
- Archivos de imagen (PNG, JPG, HEIC o GIF)
- Archivos Figma (.fig)
- Archivos vectoriales (.svg)



## Crear un nuevo archivo Figma

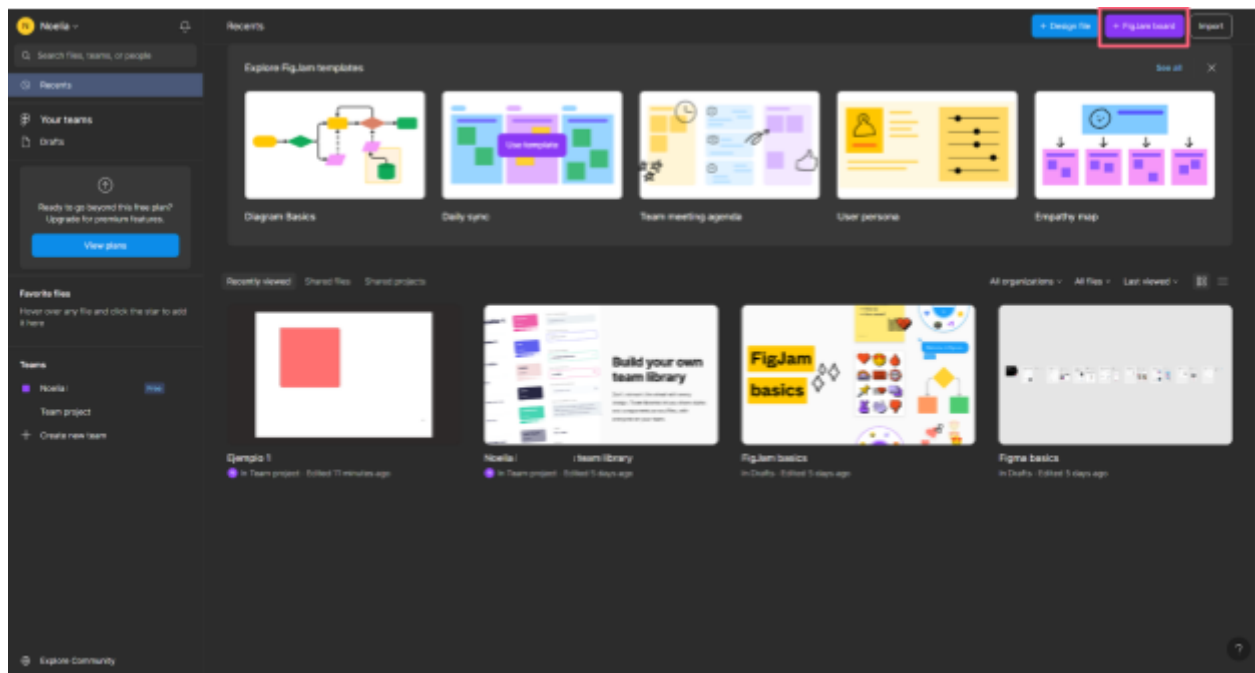
Con solo hacer un clic podremos crear un nuevo archivo de Figma ya listo para comenzar a diseñar.



## Crear un archivo FigJam

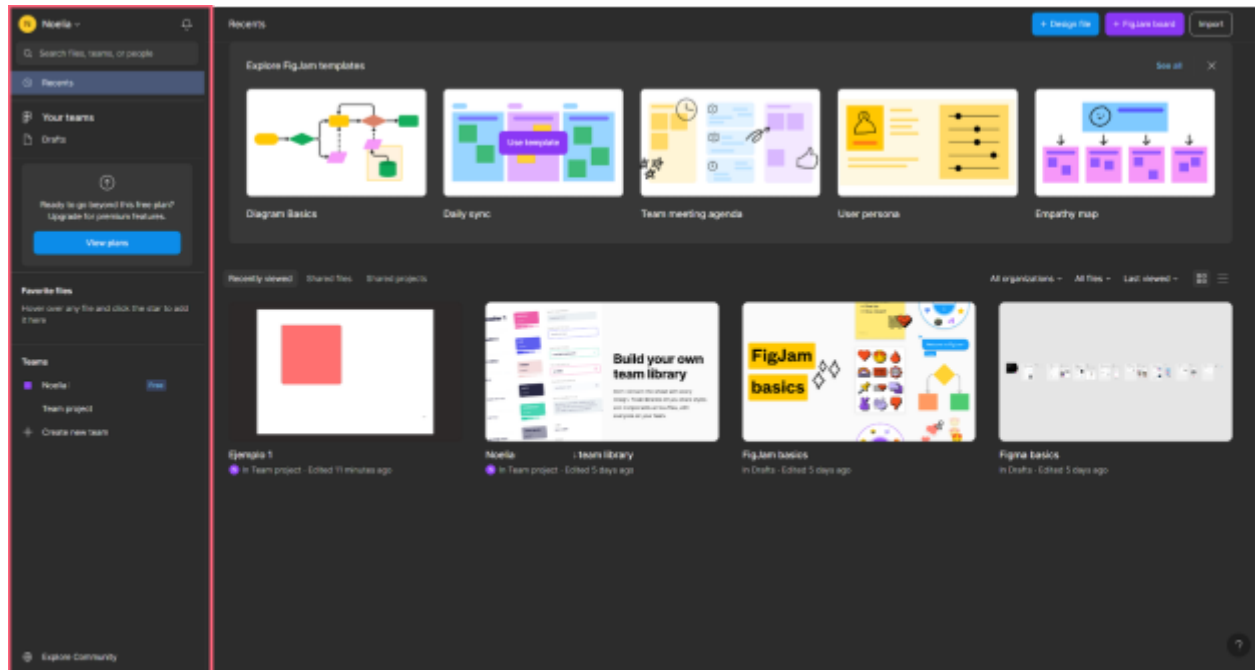
En este módulo no profundizaremos en la herramienta FigJam por lo que explicaremos de manera genérica de que trata. FigJam es una herramienta de

pizarra en línea, super útil para proyectos. Como todo lo que respecta a Figma es de uso colaborativo por lo que es muy utilizada por los equipos de trabajo.



## Barra Lateral Izquierda:

Aquí encontrarás las pestañas para explorar tus archivos, proyectos y borradores. También puedes acceder a los equipos, colaboradores y a la sección comunidad.



[Ver nuestros archivos recientes \(Recents\)](#). Estos serán los archivos en los que estuvimos trabajando últimamente. Debajo del nombre de nuestro archivo, estará especificado cuándo fue la última modificación.

[Ver nuestros archivos borradores \(Drafts\)](#). Los archivos borradores podemos pensarlo como nuestros bocetos, donde tenemos nuestras primeras ideas y exploramos diferentes maneras de trabajarlas. Estos archivos son privados salvo que invitemos a alguien. Los archivos borradores es que son ilimitados.

[Acceder a archivos favoritos \(Favorite files\)](#). Aquellos archivos que hayamos marcado con la estrella de favorito aparecerán en esta sección.

[Ver y crear equipos \(Teams\)](#). Los equipos son una manera de organizar nuestros archivos. En cada equipo podemos invitar a miembros para que accedan a archivos específicos. Nos permite crear hasta dos teams en la versión gratuita.

Al momento de crear un archivo dentro de un equipo, debemos elegir en que proyecto se alojará el archivo.

Siempre tendremos la opción de mover los archivos entre proyectos y equipos en

caso de cambiar de opinión. Cuando compartimos el archivo por primera vez aparece la opción de crear un nuevo proyecto y ponerle nombre.

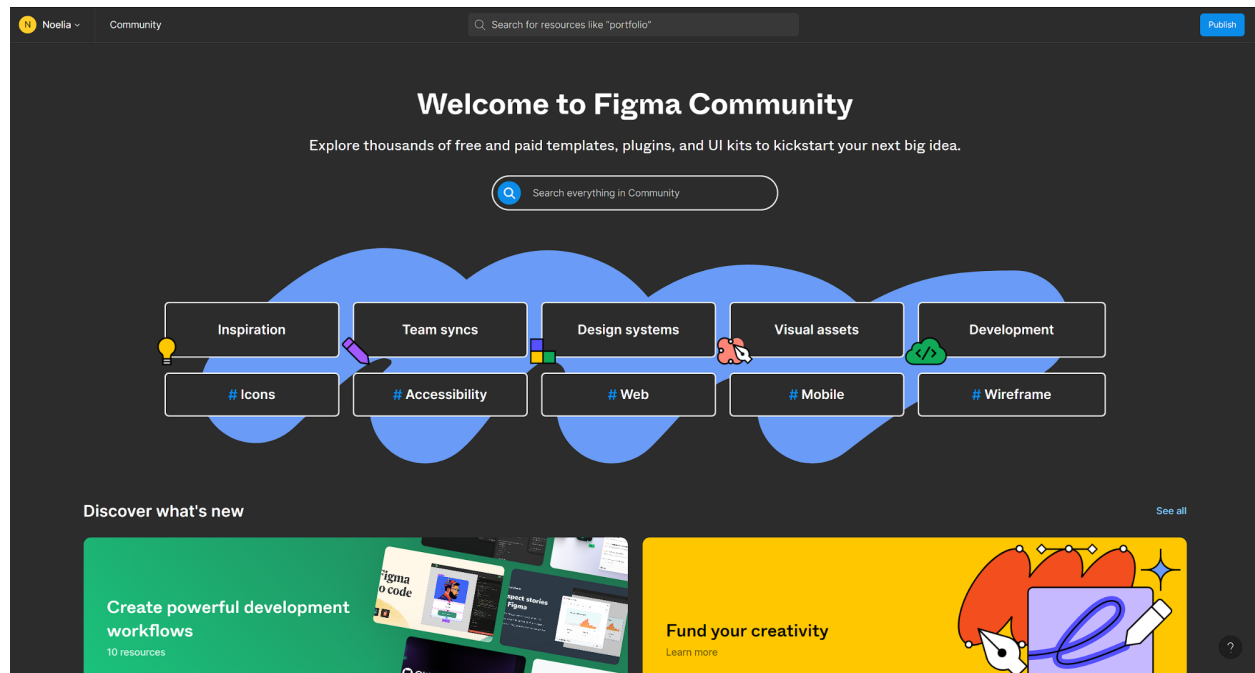
### *Figma Community*

Es una plataforma en línea donde los usuarios pueden compartir y descubrir recursos, plantillas, componentes, kits de diseño y otros activos relacionados con el diseño y la creatividad. Figma Community es una característica que permite a los diseñadores compartir su trabajo con otros y también acceder a recursos creados por la comunidad en Figma.

#### *Algunas características clave de la Comunidad en Figma:*

- *Recursos Compartidos:* Los diseñadores pueden compartir sus diseños, plantillas, componentes y más con la comunidad. Esto permite a otros usuarios aprovechar y aprender de su trabajo.
- *Exploración y Descubrimiento:* Los usuarios pueden explorar y descubrir una amplia gama de activos creados por otros diseñadores. Esto incluye plantillas de sitios web, kits de interfaz de usuario, íconos, ilustraciones y más.
- *Uso y Edición:* Los recursos compartidos en la Comunidad se pueden clonar y editar en Figma. Esto significa que los usuarios pueden tomar una plantilla o componente, personalizarlo según sus necesidades y luego utilizarlo en sus propios proyectos.
- *Colaboración:* La Comunidad fomenta la colaboración al permitir que los diseñadores trabajen juntos en proyectos compartidos y compartan su experiencia con otros.
- *Inspiración:* La Comunidad de Figma es una fuente valiosa de inspiración para diseñadores. Puedes ver cómo otros enfoques y estilos para resolver problemas de diseño.
- *Conexiones y Networking:* Los diseñadores pueden conectarse con otros en la Comunidad, seguir a diseñadores que admiran y colaborar en proyectos conjuntos.
- *Búsqueda Avanzada:* Figma ofrece herramientas de búsqueda avanzadas para ayudarte a encontrar los recursos que necesitas de manera eficiente.

La Comunidad en Figma es una plataforma que fomenta la colaboración, la inspiración y el intercambio de recursos entre diseñadores de todo el mundo. Es una excelente manera de acceder a activos de alta calidad y aprender de la creatividad de otros mientras trabajas en tus propios proyectos de diseño.



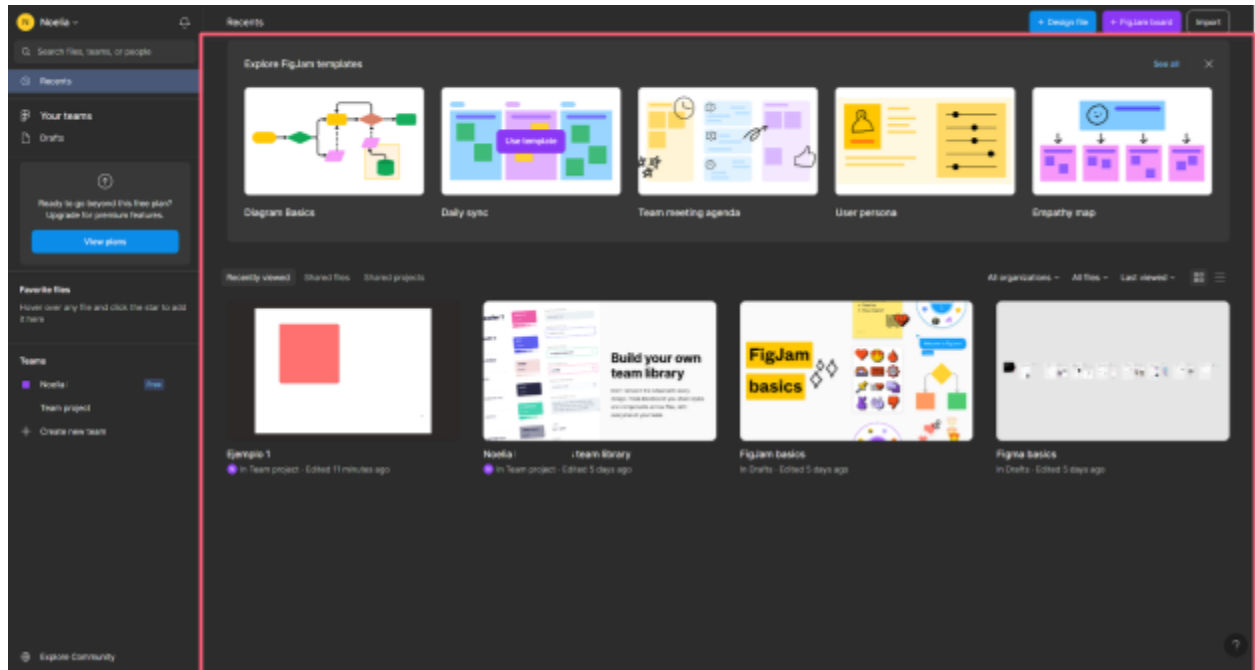
## Área de Trabajo Principal:

Esta es el área donde trabajarás en tus diseños. Desde aquí podremos:

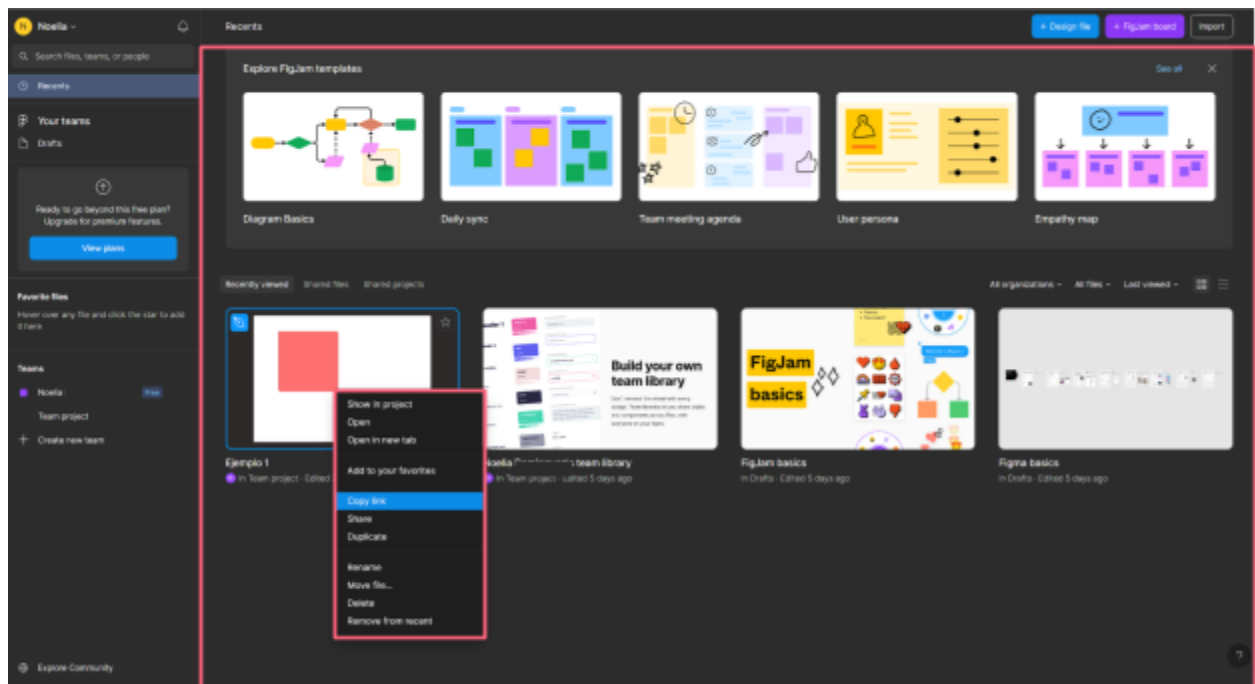
### *Utilizar templates destacados de Figma*

**Acceder a archivos en los que hayamos estado trabajando:** Podremos ver en una vista mosaico todos los archivos en los que hayamos estado trabajando, ordenándose desde el más reciente al más viejo. Veremos el nombre del archivo, si es un archivo borrador o pertenece a un grupo de proyecto y también podemos marcar el archivo como favorito.

También podremos filtrar nuestros archivos en: ver todos, archivos de diseño, archivos Figma y prototipos.



Si hacemos clic derecho en la card de nuestro archivo podremos: mostrar el proyecto, abrirlo, copiar el link, agregarlo a nuestros favoritos, compartir, duplicar, renombrar, eliminarlo o removerlo de los recientes.

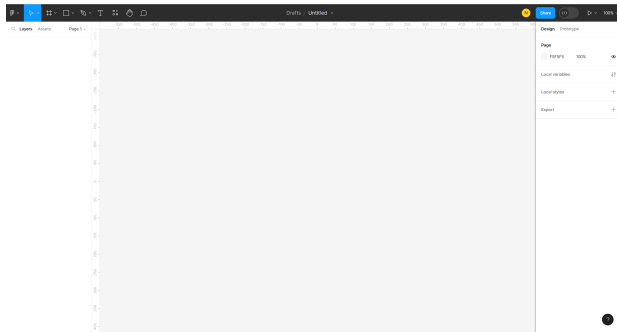




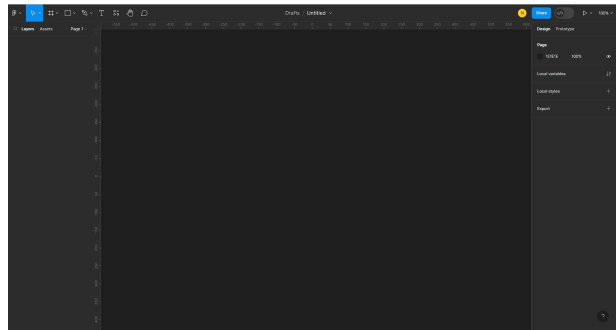
## Archivo nuevo

Después de haber creado nuestro archivo nuevo, estaremos preparados para dar inicio al proceso de diseño. Lo primero que veremos será el lienzo, que actúa como un telón de fondo en tono gris (aunque es personalizable en términos de color) y servirá como el espacio donde coexistirán todos los elementos de nuestro diseño, como frames, grupos, capas y más.

### Modo claro



### Modo oscuro



En los archivos de diseño de Figma nos vamos a encontrar con:

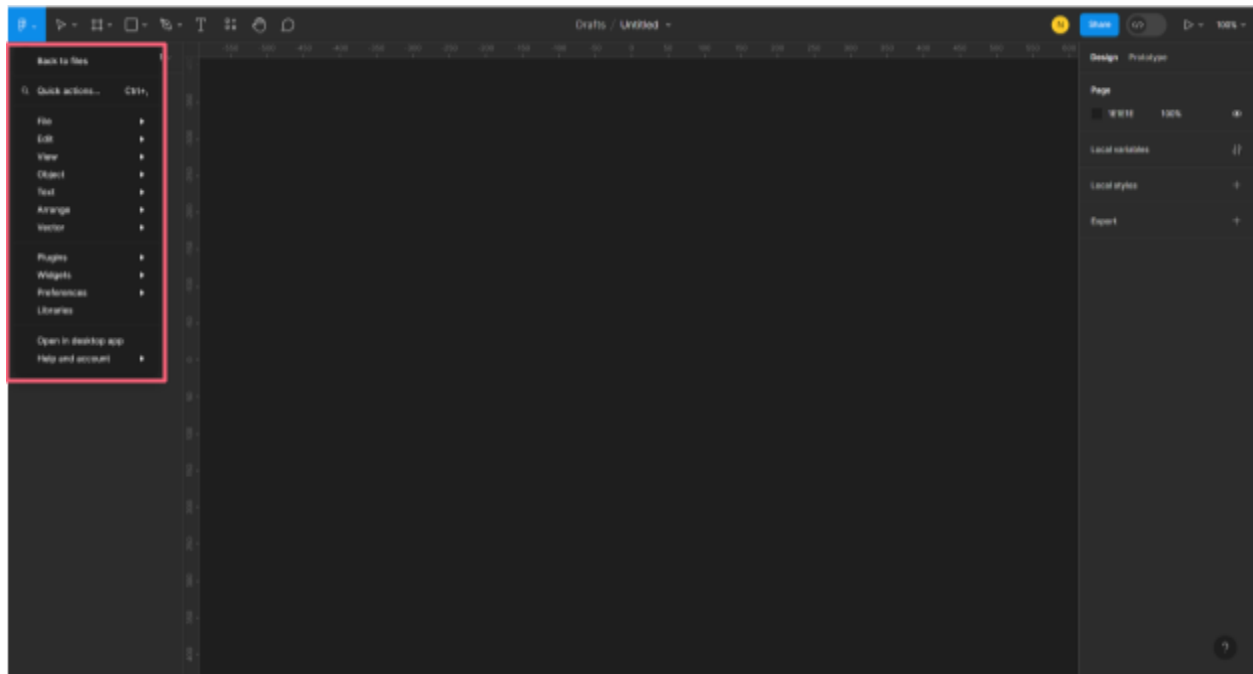
- La barra de herramientas
- Dos barras laterales (derecha e izquierda)
- Un lienzo desplazable

## **Barra de herramientas**

Esta barra va a contener las herramientas básicas que necesitemos para diseñar.

## Menú

Accedemos al menú haciendo clic en el icono de Figma ubicado en el extremo superior izquierdo de nuestra pantalla.



Funciones que nos brinda el menú principal de Figma.

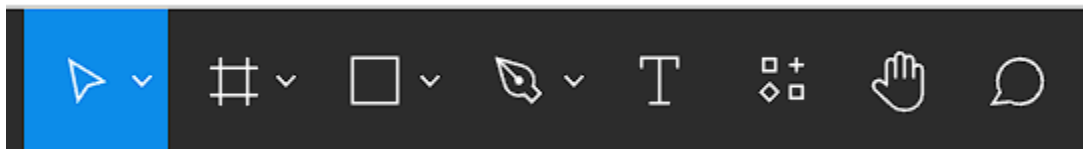
- Barra de búsqueda (Quick actions...). Si hacemos clic nos aparecerá una barra de búsqueda en la pantalla, desde acá podremos buscar menús, comandos y plugins.
- Archivo (File). Desde aquí podemos crear un nuevo archivo, importar una imagen, exportar como PDF, guardar una copia del archivo.
- Editar (Edit). Funciones de deshacer/rehacer, copiar/pegar, herramienta cuenta gotas, selección avanzada.
- Vista (View). Podremos acceder a funciones de las vistas para las cuadrículas y reglas. También tenemos acceso a funciones de zoom y navegar dentro de un archivo.
- Objeto (Object). Configuraciones sobre los objetos como rotar, agrupar, enmarcar, entre otros.
- Texto (Text). Desde acá podemos aplicar negritas (bold) o cursivas y configurar el tamaño, altura y espaciado de la tipografía.
- Organizar (Arrange). Configurar las alineaciones y distribución de objetos.
- Vector. Podemos ver en detalle la selección, suavizar un trazado vectorial o eliminarlo.

- Plugins. Podemos ver los plugins que hayamos instalado. También podemos administrarlos y ejecutarlos.
- Widgets. Lo mismo que en el caso de los plugins, podemos ver, administrar y ejecutar.
- Preferencias (Preferences). Ajuste de preferencias sobre el funcionamiento en Figma, esta parte es algo avanzada. No nos enfocaremos en este curso sobre esta sección.
- Bibliotecas (Libraries). Podremos ver todas las bibliotecas que tenemos subidas y tendremos la opción de administrarlas y ejecutarlas.
- Abrir en aplicación de escritorio
- Ayuda y cuenta (Help and account). Aquí encontraremos soporte, ayuda, tutoriales, etc.

## Herramientas básicas

Luego del botón del menú tendremos las herramientas básicas de Figma. Estas son esenciales para la construcción de nuestros diseños y prototipos, por lo que es de gran ayuda tenerlas a mano. Podremos acceder a cada una de ellas a través de atajos de teclados (también conocido como shortcuts) o simplemente haciendo clic en su icono.

💡 *Encontrarán los shortcuts entre paréntesis seguido del nombre de la herramienta, por ejemplo: Frame (F).*

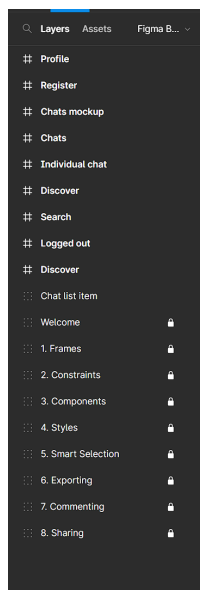


Más adelante entraremos en detalle sobre cada herramienta.

## Barra Lateral Izquierda:

Aquí encontrarás las capas de tus archivos y podrás navegar entre páginas del archivo. También podremos ver los componentes locales y acceder a los componentes de otras bibliotecas.

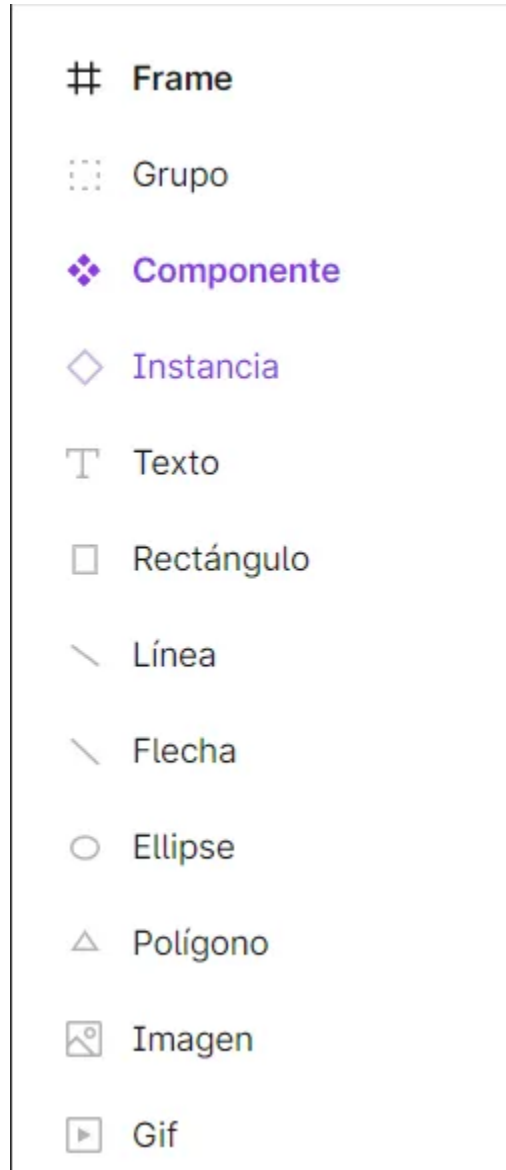
Los encabezados que veremos en esta barra son: capas, activos y páginas.



## Capas

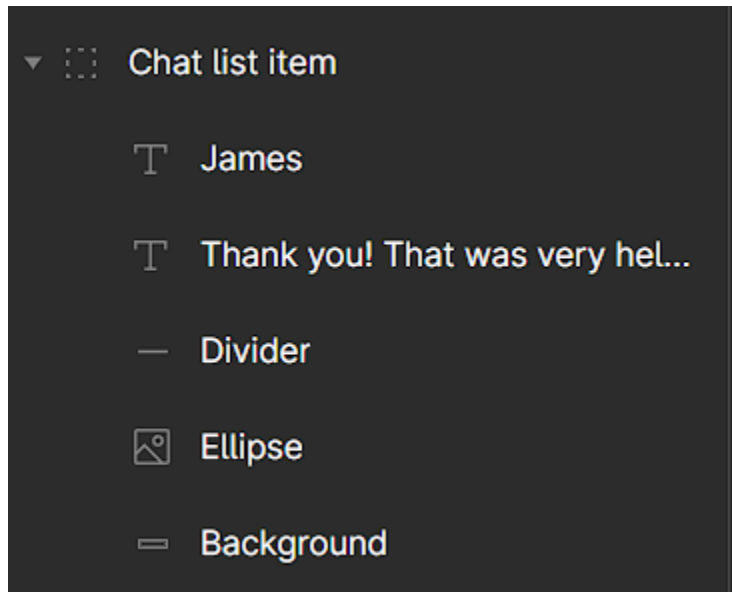
Cada frame, objeto o grupo que coloquemos en el lienzo quedará reflejado en el panel de capas. Cada uno de estos elementos lleva un ícono distintivo, lo que resulta de gran ayuda para identificarlos fácilmente desde este panel.

Examinemos los diversos iconos que están en juego:



Figma organizará automáticamente cualquier objeto secundario dentro de un grupo, lo que nos permitirá colapsar o expandir todas las capas contenidas en un frame o grupo.

A medida que creamos nuevas capas, estas se añadirán en la parte superior de la lista dentro del grupo o frame correspondiente.



## Assets

En esta área, tendremos la capacidad de visualizar nuestros componentes y aplicarlos en nuestros diseños. Los componentes son herramientas valiosas que nos permiten reutilizar diseños, como botones, íconos o elementos de interfaz de usuario más elaborados.

Para emplear estos componentes, simplemente necesitamos arrastrarlos al lienzo de diseño, lo que generará una nueva instancia visible en la pantalla.

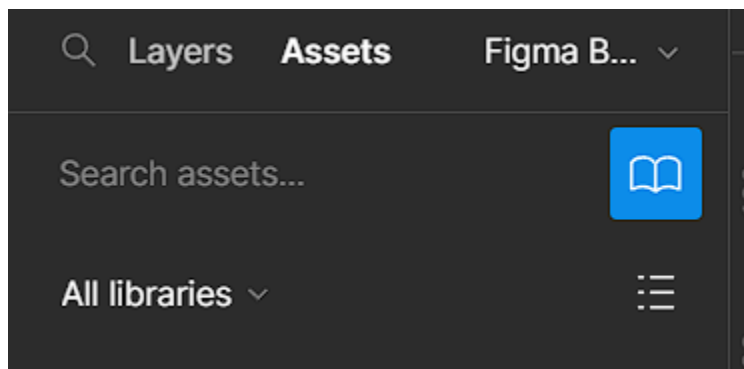
Dentro de la sección de "Assets", tendremos la capacidad de llevar a cabo varias acciones:

1. Realizar búsquedas de componentes específicos.
2. Cambiar la forma en que se presentan los componentes, eligiendo entre una vista de lista o una cuadrícula.
3. Acceder al modal de la biblioteca.

4. Visualizar los componentes locales que hemos creado dentro del archivo actual.
5. Observar componentes que son privados y exclusivos para este archivo.
6. Identificar los componentes que están siendo utilizados en el archivo.
7. Explorar las bibliotecas que hemos habilitado para su uso.

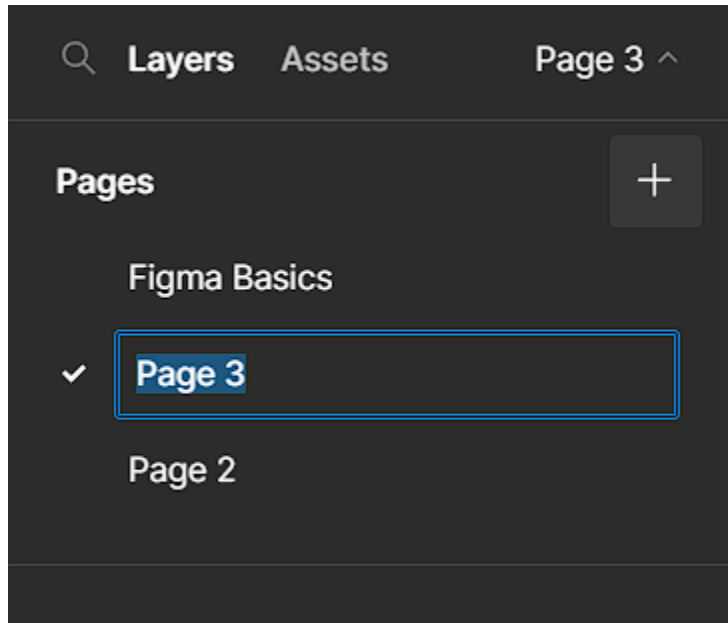
## Bibliotecas

Las bibliotecas nos brindan la posibilidad de publicar estilos y componentes de nuestros archivos. Para acceder a las bibliotecas debemos hacerlo desde el panel activos y hacer clic en el icono de biblioteca.



## Páginas

Dentro de un archivo en Figma, tenemos la capacidad de establecer distintas páginas para una organización más efectiva de nuestro trabajo. Cada página contará con su propio lienzo, el cual utilizaremos para desarrollar nuestros diseños. Además, en cada página podemos crear prototipos de manera independiente.



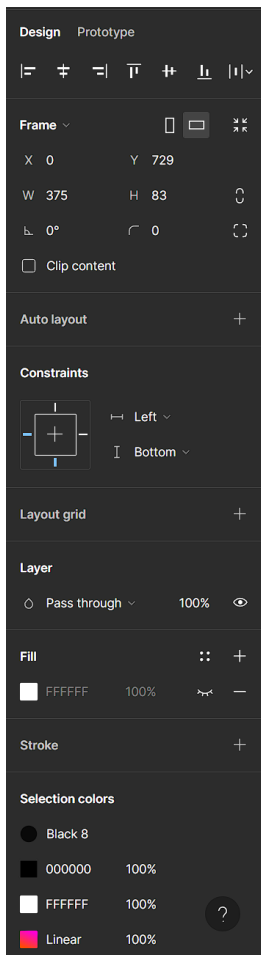
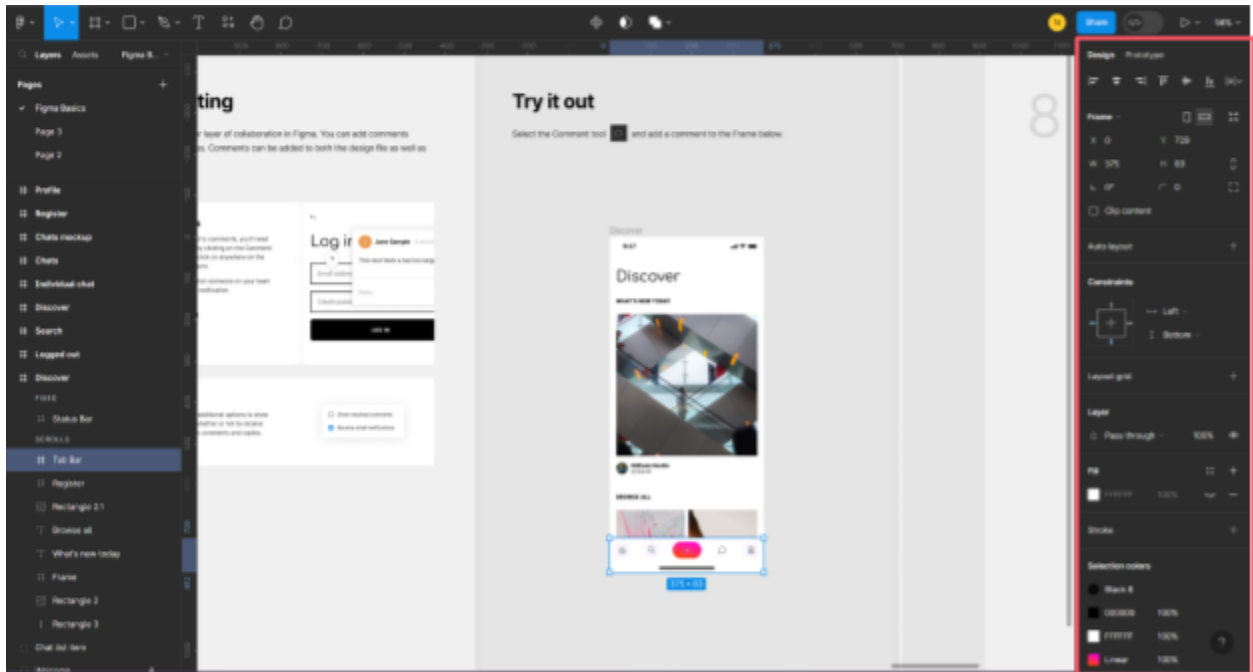
### Barra de Herramientas Lateral Derecha:

La interfaz de este panel está segmentada en tres secciones: diseño, prototipo e inspección. En la sección de "Inspección", tenemos la capacidad de observar las propiedades, valores y códigos inherentes a nuestros diseños. Estas propiedades adquieren importancia a la hora de agilizar los procesos de programación. No obstante, es esencial abordar estos aspectos en orden. ¡Vamos paso a paso!

#### Diseño

Esta pestaña presenta variaciones según el elemento que esté seleccionado. Nos brinda la posibilidad de observar, añadir, modificar o eliminar propiedades de los elementos presentes en nuestro diseño. En caso de no tener ningún elemento seleccionado, nos permitirá visualizar los estilos locales y hasta cambiar el color del lienzo.





Las propiedades que están activas se verán en negrito y las que no, se verán con un gris claro.

En resumen, las propiedades que podemos encontrar en la pestaña de diseño son:

- Alineación y Distribución (Alignment and Distribution)
- Tamaño y orientación del frame
- Posición en el lienzo (X e Y)
- Dimensiones del Objeto (Ancho y Alto)
- Instancia (Instance)
- Restricciones (Constraints)
- Cuadrícula de diseño (Layout Grid)
- Capa, modos de fusión (Layer, Blend Modes)
- Texto (Text)
- Relleno (Fill)
- Trazo (Stroke)
- Efectos (Effects)
- Ajustes de exportación (Export Settings)

## Prototipo

Dentro de esta pestaña, tendremos acceso a todas las funciones necesarias para llevar a cabo la creación de prototipos.

Podemos definir un prototipo como las conexiones que establecemos entre nuestros frames. A estas conexiones les podemos agregar transiciones para simular cómo un usuario interactuara con el diseño.

💡 No te asustes si no llegas a comprender todo, esto es un pantallazo general en el camino las iremos utilizando.

**Interacción (Interaction):** En esta sección, podemos definir el desencadenante, la acción y el destino de nuestras interacciones.

**Animación (Animation):** Con esta función, podemos establecer la transición que guía a los usuarios entre nuestros frames. Podemos configurar la dirección, velocidad, duración y animación inteligente (también conocida como "smart animate").

**Superposición (Overlay):** Nos brinda la capacidad de crear elementos superpuestos, como información de herramientas, confirmaciones, alertas o menús interactivos.

**Comportamiento de Desbordamiento (Overflow Behavior):** Aquí determinaremos cómo reacciona nuestro prototipo al desplazamiento. Esta configuración posibilita la creación de interacciones más avanzadas, como carruseles, mapas interactivos y galerías.

**Configuración del Prototipo (Prototype Settings):** En esta sección, podremos ajustar el dispositivo, el fondo y el punto de inicio de nuestro prototipo.

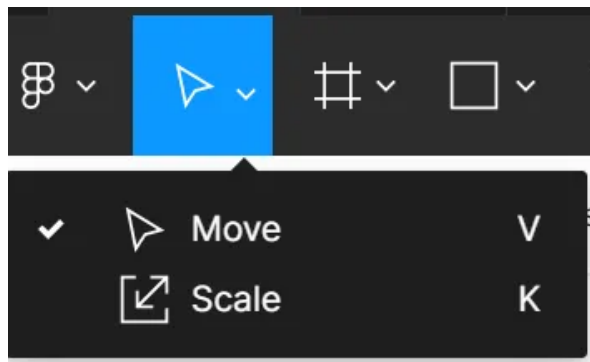
Este es solo un resumen de la interfaz de Figma. A medida que explores más, te familiarizaras con las diversas funciones y características que ofrece la plataforma. Te recomiendo experimentar agregando formas y elementos, y explorar las herramientas disponibles para obtener una comprensión más profunda de cómo funciona Figma.

# Herramientas básicas de diseño y navegación

## Herramientas de Diseño

**Selección (V):** Esta es la herramienta predeterminada y te permite seleccionar y manipular elementos en tu diseño. Simplemente haz clic en un elemento para seleccionarlo y arrástralo para moverlo.

Si hacemos clic sobre el desplegable de la herramienta, encontraremos la herramienta de Escala (K).

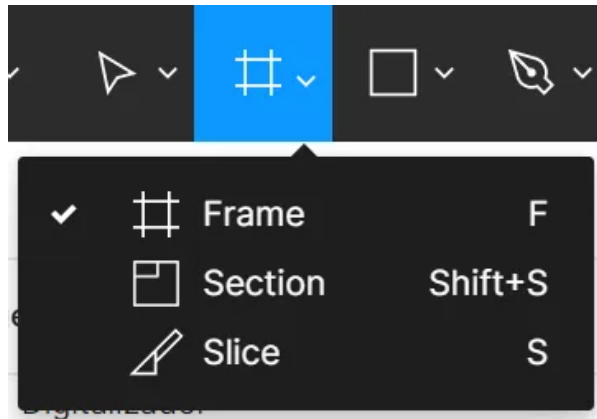


**Marco / Frames (F):** Los marcos, también conocidos como "frames", son como nuestros lienzos de trabajo, donde cobrará vida nuestro diseño.

El tamaño de un frame puede ser específico para una pantalla, un formato de hoja, una publicación, y más.

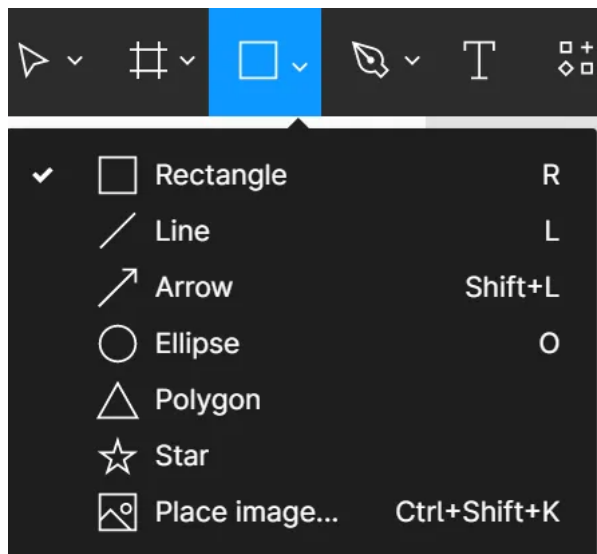
Al desplegar la lista, nos encontramos con una función adicional llamada "Sección" (Shift+S), que sirve para organizar nuestros frames en categorías. Esta herramienta ya estaba presente en Figma y fue incorporada recientemente a Figma.

Además, contamos con la herramienta "Slice" (S), que nos permite recortar elementos específicos para su posterior exportación.



**Formas:** podemos comenzar creando una forma básica haciendo clic en el ícono del rectángulo. Al desplegar la lista de opciones adicionales las formas básicas que podemos crear son:

- Rectángulo (R)
- Línea (L)
- Flecha (Shift + L)
- Elipse (O)
- Polígono
- Estrella
- Colocar una imagen (Win: Ctrl+Shift+K) (Mac: ⌘Command+Shift+K)

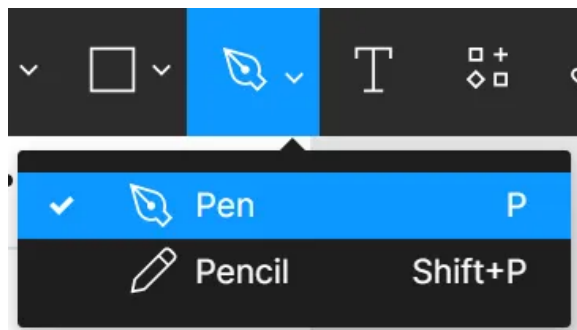


**Pluma y Lápiz:** Si necesitamos crear formas muy específicas, podemos emplear la herramienta Pluma (P), que nos permite trazar mediante vectores. Con esta función,

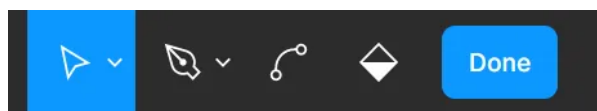
podemos confeccionar elementos más elaborados utilizando vectores, puntos de anclaje y curvas Bézier.

Además, tenemos la opción de la herramienta Lápiz (Shift + P), que nos permite añadir dibujos o anotaciones de forma libre. Figma aplicará un proceso de suavizado automático para mejorar la apariencia de los trazos que generemos.

Para editar los vectores creados con ambas herramientas, podemos acceder al modo de edición presionando la tecla "Enter" o haciendo doble clic en el objeto.



Al ingresar al modo de edición, notaremos que la barra de herramientas experimentará un pequeño cambio y nos brindará acceso a las siguientes herramientas adicionales.



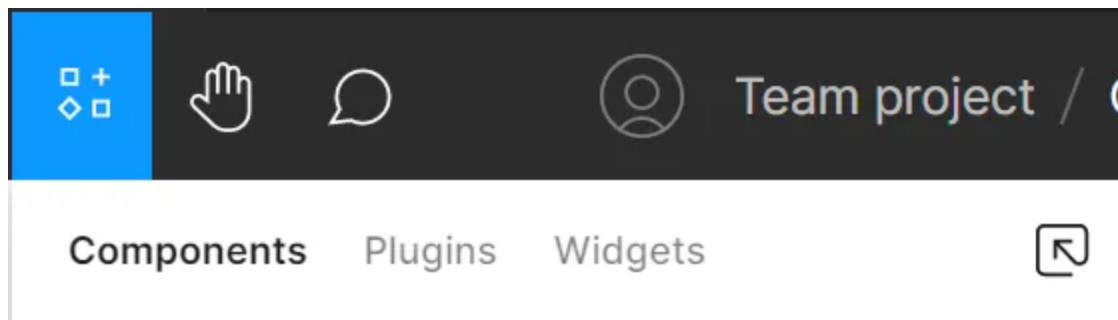
**Texto (T):** Una de las herramientas esenciales para nuestros diseños es la herramienta de texto. A través de esta herramienta, tendremos la capacidad de ajustar la posición, el diseño y la selección de fuentes, entre otras acciones.



Cuando activamos la herramienta de texto y hacemos clic en el lienzo para comenzar a escribir, se generará una capa de texto que se expandirá de forma horizontal a medida que ingresamos el contenido.

La otra alternativa es generar una capa de texto con dimensiones específicas. Esto se logra al hacer clic y arrastrar el cursor para definir el área de la capa de texto.

**Recursos (Shift + I):** Dentro de la sección de recursos, tenemos la posibilidad de acceder y buscar componentes provenientes de bibliotecas habilitadas, así como plugins y widgets. Además, desde aquí también podemos enlazarnos con la comunidad de Figma.



**Mano (H):** es una herramienta útil que nos permite desplazarnos por todo el lienzo sin causar distracciones. Con esta herramienta, podemos hacer clic en cualquier lugar del archivo sin activar o seleccionar elementos. También es posible activar la herramienta de mano manteniendo presionada la barra espaciadora. De esta manera, podemos mover el lienzo con mayor comodidad y precisión.



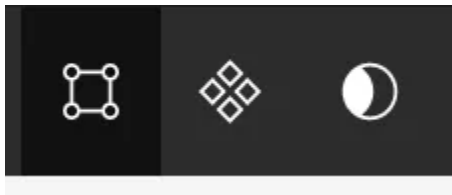
**Comentarios (C):** es una característica fundamental de Figma que aprovecha su enfoque en la colaboración. Esta función nos habilita para intercambiar ideas con nuestros colaboradores, lo que simplifica y enriquece el trabajo en equipo.



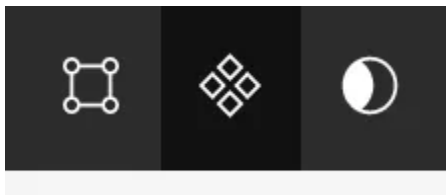
## Herramientas contextuales

Estas herramientas se encuentran en la parte central de nuestra barra de herramientas. A diferencia de las herramientas previas, las herramientas contextuales variarán según el objeto o capa que esté seleccionado.

**Editar Objeto:** Esta función se encuentra disponible cuando ingresamos al modo de edición de vectores. Desde aquí, podemos agregar, eliminar o ajustar los puntos de anclaje de nuestro objeto vectorial.



**Crear componentes:** Estos elementos desempeñan un papel esencial en la mejora de la eficiencia de nuestros diseños. En términos básicos, los componentes representan elementos de diseño que pueden ser reutilizados, contribuyendo a lograr coherencia y uniformidad en nuestro diseño.

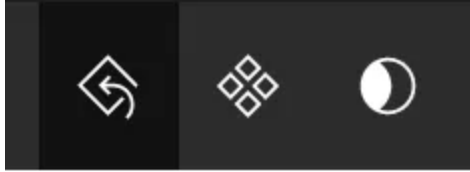


Para crearlos primero debemos seleccionar un elemento y luego hacer clic en el icono de crear componente o clic derecho sobre la selección y crear componente o con su shortcut (Win: Ctrl + Alt + K) (Mac:  $\text{⌘}$  Option +  $\text{⌘}$  Command+K).

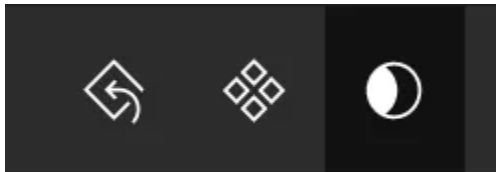
Podemos crear un componente o varios.



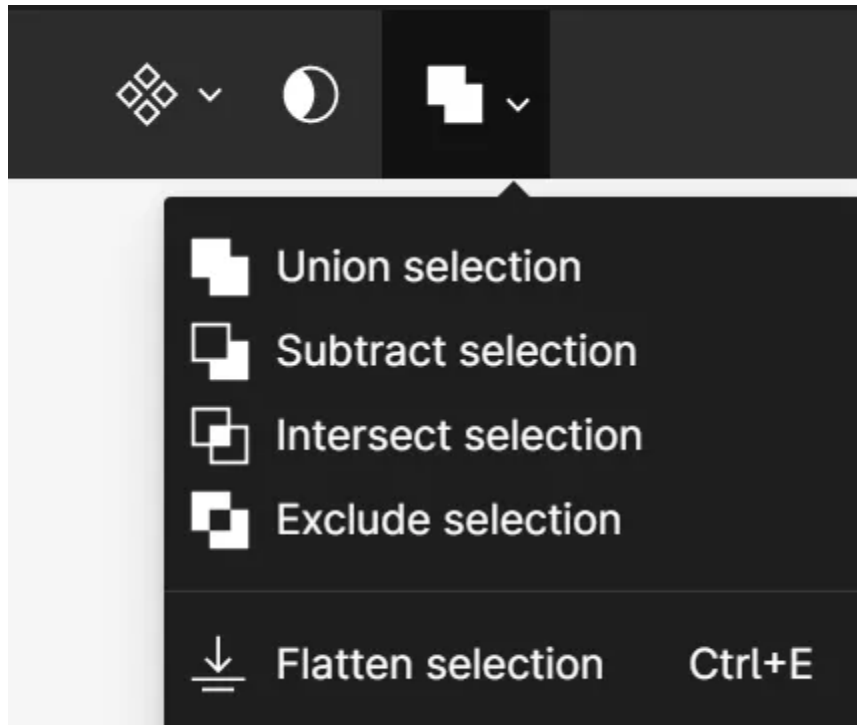
**Restablecer instancia:** Veremos esta función cuando seleccionemos una instancia de componente con anulaciones. Desde esta herramienta podemos restablecer la instancia y restaurar el componente principal.



**Crear máscara:** Al seleccionar objetos, puedes usar esta herramienta para crear una máscara y ocultar partes de un objeto con la forma de otro. Para crear una máscara debemos seleccionar un elemento y hacer clic en el icono de máscara.



**Operaciones booleanas y aplanado de selección:** Podemos combinar capas de forma a través de estas dos operaciones. Podremos ver estas opciones cuando tengamos más de una capa seleccionada. Veamos a continuación cada una de las opciones:

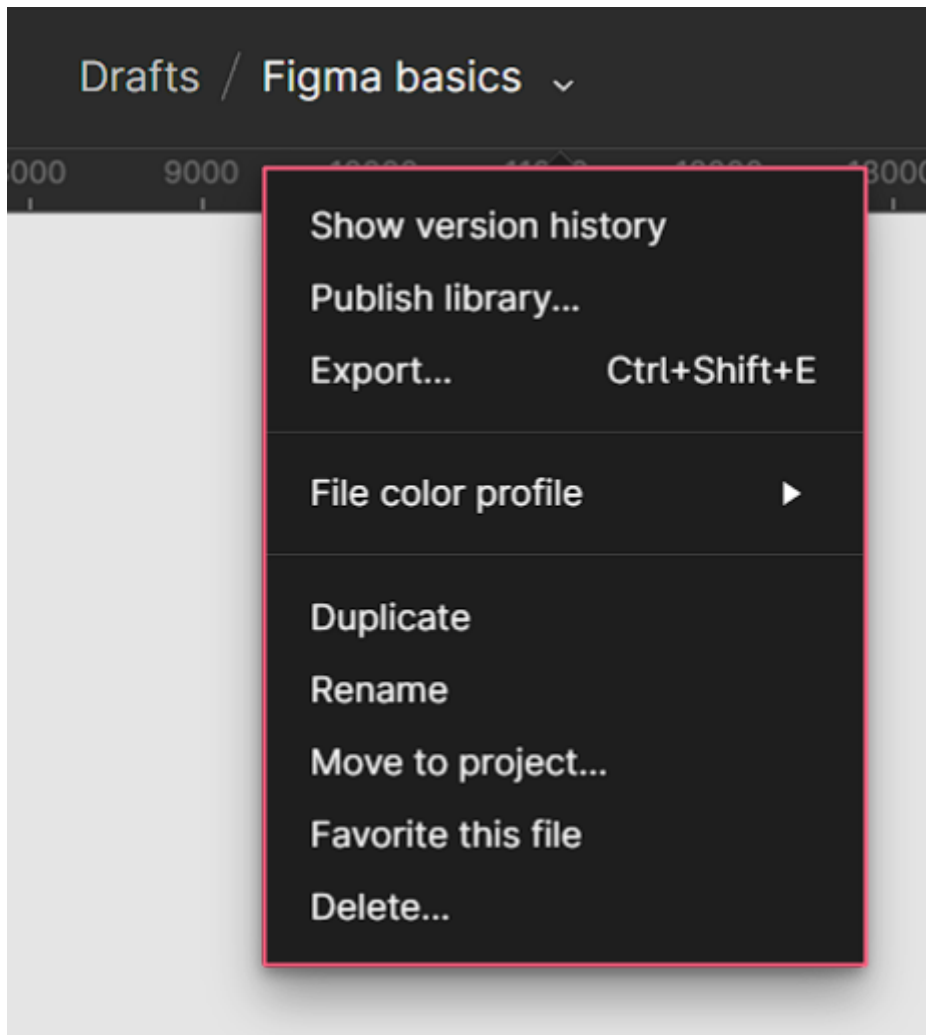


- **Selección de unión:** combinará las formas vectoriales superpuestas en una sola.
- **Restar selección:** eliminará cualquier intersección superpuesta de la capa base.
- **Selección de intersección:** creará una sola forma a partir de las formas superpuestas.
- **Excluir selección:** creará una sola forma desde la parte de las capas que no se superponen.
- **Aplanar selección:** crea una sola capa de forma a partir de la selección.

### 👉 **Figma Tutorial: Boolean Operations**

## **Herramientas de Navegación**

Si no tenemos ninguna capa seleccionada, Figma por defecto mostrará el proyecto y nombre del archivo.



Desde acá podremos acceder a las siguientes acciones:

- Mostrar el historial de versiones
- Publicar estilos y componentes
- Exportar
- Perfil de color
- Duplicar
- Renombrar
- Mover proyecto

- Agregar archivo a favoritos
- Eliminar

**Regresar (Esc):** Presione la tecla "Esc" para salir de las herramientas activas y volver a la herramienta de selección.

En la sector superior derecho nos encontramos con las siguientes herramientas:



Podremos acceder a:

- Llamada de voz (Start conversation)
- Seguimiento (Spot light me)
- Compartir (Share)
- Dev Mode
- Presentar
- Zoom / opciones de vista

**Llamada de voz (Start conversation):** Figma nos brinda la posibilidad de poder hablar con los colaboradores de nuestros archivos a través de una llamada de audio.

**Seguimiento (Spot light me):** Si hacemos clic en esta función permitirá que aquellas personas que estén activas dentro de nuestro archivo y acepten la invitación, puedan ver lo que estamos visualizando en el lienzo. También nos sirve para que al momento de trabajar en equipo, podamos encontrar a los colaboradores dentro del lienzo, seleccionando su avatar.

**Compartir (Share):** Presionando este botón podremos compartir nuestro archivo y configurar los roles y permisos.

**Presentar:** La vista de presentación en Figma es una herramienta valiosa para visualizar y compartir nuestro diseño y prototipo con otros. Mediante la función de presentación, podemos realizar varias acciones importantes:

1. **Vista Previa de Diseños Estáticos:** Podemos observar una vista previa de nuestros diseños estáticos en dispositivos específicos, lo que nos permite ver cómo se verían en distintos tamaños de pantalla.
2. **Presentaciones en Diapositivas:** La función de presentación permite crear presentaciones en forma de diapositivas, facilitando la comunicación visual y la presentación de ideas a otros.
3. **Interacciones y Animaciones:** Podemos crear y probar las interacciones y animaciones que hemos diseñado en nuestros prototipos. Esto nos brinda una vista en vivo de cómo los elementos interactúan entre sí.
4. **Pruebas de Usabilidad:** La vista de presentación también nos da la posibilidad de ejecutar pruebas de usabilidad, lo que nos permite simular la experiencia del usuario y detectar posibles problemas de navegación o interacción.

### 👉 **Figma Tutorial: Presentation View**

**DevMode:** Es un espacio específicamente diseñado para desarrolladores, que les proporciona las herramientas y la información necesaria para comprender el diseño y convertirlo en código de manera eficiente. Este es un resumen de lo que ofrece el "Dev Mode":

1. **Ver y Copiar Propiedades:** Los desarrolladores pueden visualizar y copiar propiedades, valores y código de los componentes de diseño, lo que les ayuda a implementar el diseño de manera coherente.
2. **Comparar Versiones de Marcos:** El "Dev Mode" permite comparar versiones de marcos para identificar cambios desde la última vista, lo que facilita el seguimiento de las modificaciones realizadas en el diseño.
3. **Inspeccionar y Navegar:** Los desarrolladores pueden inspeccionar y navegar por los archivos de diseño utilizando interacciones intuitivas que resaltan información crucial de las capas.

4. **Estados de las secciones:** Se pueden identificar rápidamente los diseños listos para desarrollo con los estados de las secciones, lo que ayuda a agilizar el proceso de encontrar los elementos relevantes.
5. **Integraciones con Herramientas de Desarrollo:** El "Dev Mode" ofrece integraciones con herramientas orientadas al desarrollo, como Jira, Storybook y GitHub, para facilitar la colaboración y la implementación.
6. **Enlaces y Recursos para Desarrolladores:** Los desarrolladores pueden agregar enlaces y recursos relevantes a los componentes para proporcionar información adicional y orientación.

El acceso al "Dev Mode" se realiza mediante un interruptor en la barra de herramientas, y al activarlo, la interfaz se adapta para mostrar funciones específicas para desarrolladores, incluida la barra lateral derecha. Esto ayuda a crear un flujo de trabajo más eficiente y colaborativo entre diseñadores y desarrolladores en el proceso de creación e implementación de proyectos.

### 👉 **Figma Tutorial: Intro to Dev Mode**

**Zoom (Z):** Utiliza esta herramienta para acercar y alejar tu vista en el lienzo. Puedes hacer clic y arrastrar para dibujar un cuadro de selección y acercar automáticamente esa área.

Recuerda que estas son solo algunas de las herramientas y atajos básicos. Figma ofrece muchas más herramientas avanzadas y funciones que puedes explorar a medida que te vuelves más cómodo con la plataforma. La práctica constante te ayudará a dominar estas herramientas y a crear diseños más precisos y efectivos.

## **Customización del espacio de trabajo**

Podemos alternar la visibilidad de la barra lateral izquierda usando el atajo de teclado **Ctrl + Shift + |** para Windows y **⌘ Command + Shift + \** para Mac.

También podemos ver nuestros diseños en el lienzo sin la interfaz de usuario de Figma utilizando los siguientes atajos de teclado **Ctrl + \** para Windows y **⌘** **Command + \** para Mac

## Colaboración y Comentarios

### Cómo invitar a otros colaboradores a tu proyecto.

Invitar a otros colaboradores a tu proyecto en Figma es esencial para trabajar de manera colaborativa en un diseño. Aquí te explico cómo invitar a otros a tu proyecto:

1. Abre Figma y ve al proyecto en el que deseas invitar a colaboradores.
2. En la esquina superior derecha del lienzo, verás un ícono de "Configuración del proyecto". Haz clic en este ícono.

#### Acceso y Colaboradores

1. En el menú de configuración del proyecto, selecciona la pestaña "Acceso".
2. En esta pestaña, verás la sección "Colaboradores" donde puedes gestionar quiénes tienen acceso al proyecto.

#### Invitar a Colaboradores

1. Haz clic en el botón "Invitar al proyecto" o "Agregar" para comenzar a agregar colaboradores.
2. Ingresa las direcciones de correo electrónico de las personas que deseas invitar.
3. Puedes asignar roles a los colaboradores, como "Editor" o "Visualizador", según el nivel de acceso que necesitas que tengan.

#### Enviar Invitaciones

1. Una vez que hayas agregado las direcciones de correo electrónico y seleccionado los roles, haz clic en "Enviar invitaciones".
2. Las personas recibirán un correo electrónico de invitación con instrucciones para unirse al proyecto.

### Aceptar Invitación

1. Los colaboradores deben abrir el correo electrónico y hacer clic en el enlace de invitación.
2. Serán redirigidos a Figma, donde podrán aceptar la invitación y unirse al proyecto.

### Configurar Roles y Permisos

1. En la configuración de acceso del proyecto, también puedes editar los roles y permisos de los colaboradores existentes.
2. Puedes permitirles editar o solo ver el proyecto, dependiendo de sus responsabilidades.

### Colaboración en Tiempo Real

- Una vez que los colaboradores se hayan unido al proyecto, podrán colaborar en tiempo real en el diseño.
- Pueden realizar cambios, dejar comentarios y trabajar juntos en el mismo proyecto.

Es importante tener en cuenta que la capacidad de invitar a colaboradores puede depender del tipo de cuenta que tengas en Figma (gratuita o de pago). Asegúrate de revisar las limitaciones de tu cuenta en términos de colaboradores antes de comenzar a invitar.

## **Uso de la función de comentarios para recibir retroalimentación y realizar iteraciones.**

La función de comentarios en Figma es una herramienta poderosa para recibir retroalimentación de tus colaboradores y realizar iteraciones en tu diseño de manera efectiva. Aquí te explico cómo utilizar la función de comentarios en Figma:



## Agregar Comentarios:

1. En la barra superior, encontrarás el ícono de "Comentarios". Haz clic en él.
2. Selecciona el área específica en la que deseas agregar un comentario o simplemente haz clic en el lienzo para agregar un comentario general.
3. Escribe tu comentario en el cuadro de texto. Puedes mencionar a colaboradores específicos utilizando "@" seguido de su nombre de usuario.

## Opciones de Comentario:

- Puedes marcar el comentario como "Resuelto" una vez que se haya abordado o aclarado.
- Puedes agregar etiquetas a los comentarios para clasificarlos por tema o importancia.

## Notificaciones:

- Los colaboradores a los que mencionaste en el comentario recibirán notificaciones por correo electrónico o dentro de Figma.
- También verán una notificación en la barra superior de Figma.

## Respuestas y Discusión:

- Los colaboradores pueden responder a los comentarios para continuar la discusión.
- Esto facilita la comunicación y la claridad en las iteraciones del diseño.

## Realizar Iteraciones:

- Utiliza los comentarios para recibir retroalimentación sobre diferentes aspectos del diseño, como diseño, tipografía, colores, funcionalidades, etc.
- Realiza iteraciones en tu diseño según las sugerencias y feedback recibidos.

## Resolución de Comentarios:

- Una vez que se hayan abordado los problemas mencionados en los comentarios, puedes marcarlos como "Resueltos" para mantener el seguimiento.

#### Búsqueda de Comentarios:

- En la barra lateral izquierda, encontrarás una sección de "Comentarios". Puedes buscar y filtrar comentarios por estado, etiquetas y más.

La función de comentarios en Figma es esencial para fomentar la colaboración, recibir retroalimentación específica y llevar a cabo iteraciones en tu diseño. Utiliza esta herramienta para mantener una comunicación clara con tus colaboradores y mejorar continuamente tu diseño de acuerdo a las necesidades y sugerencias.