



Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

DISEÑO UX/UI

Clase 17

Práctica Figma

Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

Clase 16

Atomic Design

- ¿Qué es un sistema de diseño?
- Atomic Design
- Resumen de los elementos de Atomic Design
- Componentes
- UI Kit
- **Tarea para el Proyecto Final**

Clase 17

Práctica Figma

- La plataforma
- Principios básicos
- Comunidad en Figma
- Exportar e importar archivos
- Componentes y variables
- Auto-Layout
- Prototipado funcional

Clase 18

Sistema de grillas

- Resolución
- Diseño modular
- Aplicación de grillas
- **Tarea para el Proyecto Final**

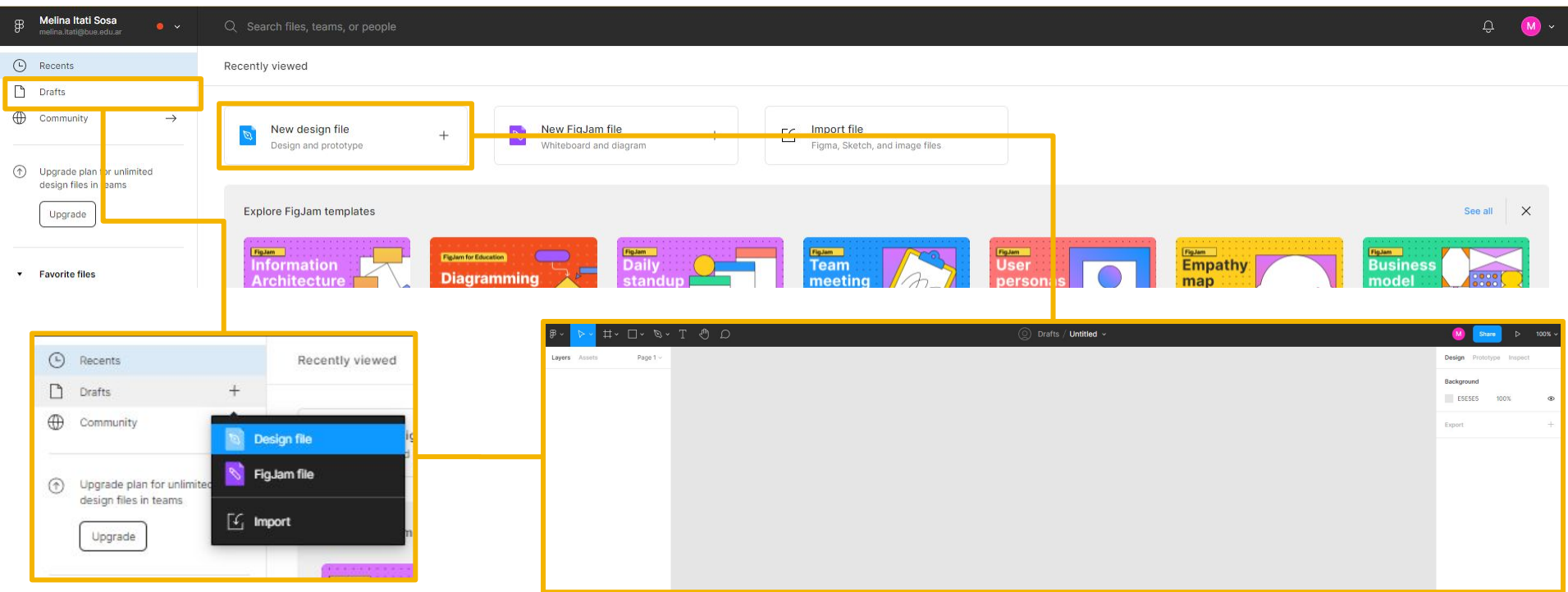
La plataforma



Figma es una herramienta para **crear Prototipos**, que también nos permite editar gráficos vectoriales.

La misma cuenta con su versión **desktop** app, **web** app y **mobile** app, aunque esta última únicamente permite visualizar y probar Prototipos pero no trabajar en ella.

Crear archivos

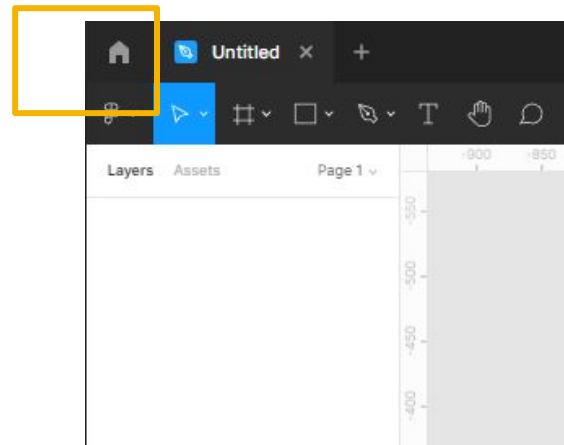
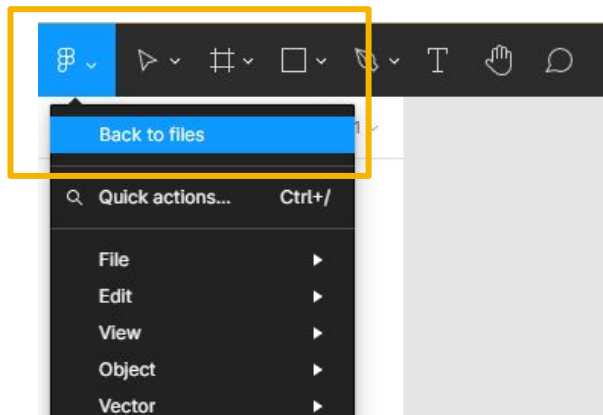


1) Seleccionamos “Drafts” → “Design file” o directamente “New design file”

2) Se nos abrirá una mesa de trabajo llamada “Drafts / Untitled”

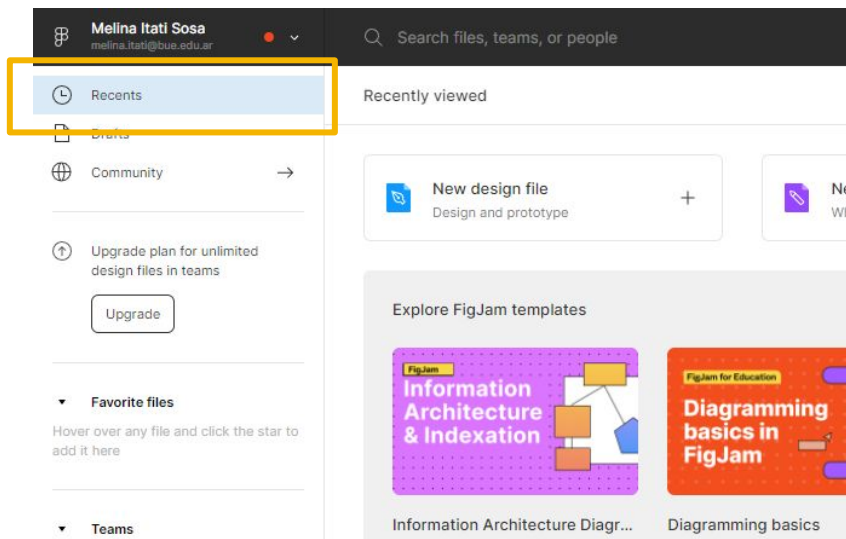
Crear archivos - ¿Cómo volvemos al inicio?

- Desde la desktop app:
clickeamos el ícono de **"Figma"** y seleccionamos **"Back to files"**
- Desde la web app:
clickeamos el ícono **"Home"** y se nos cambia de pestaña.

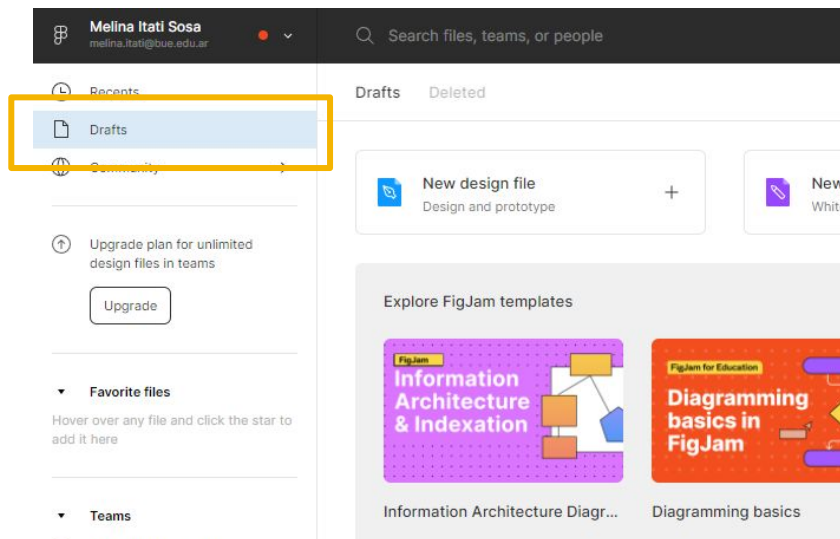


Crear archivos - ¿Cómo volvemos al archivo?

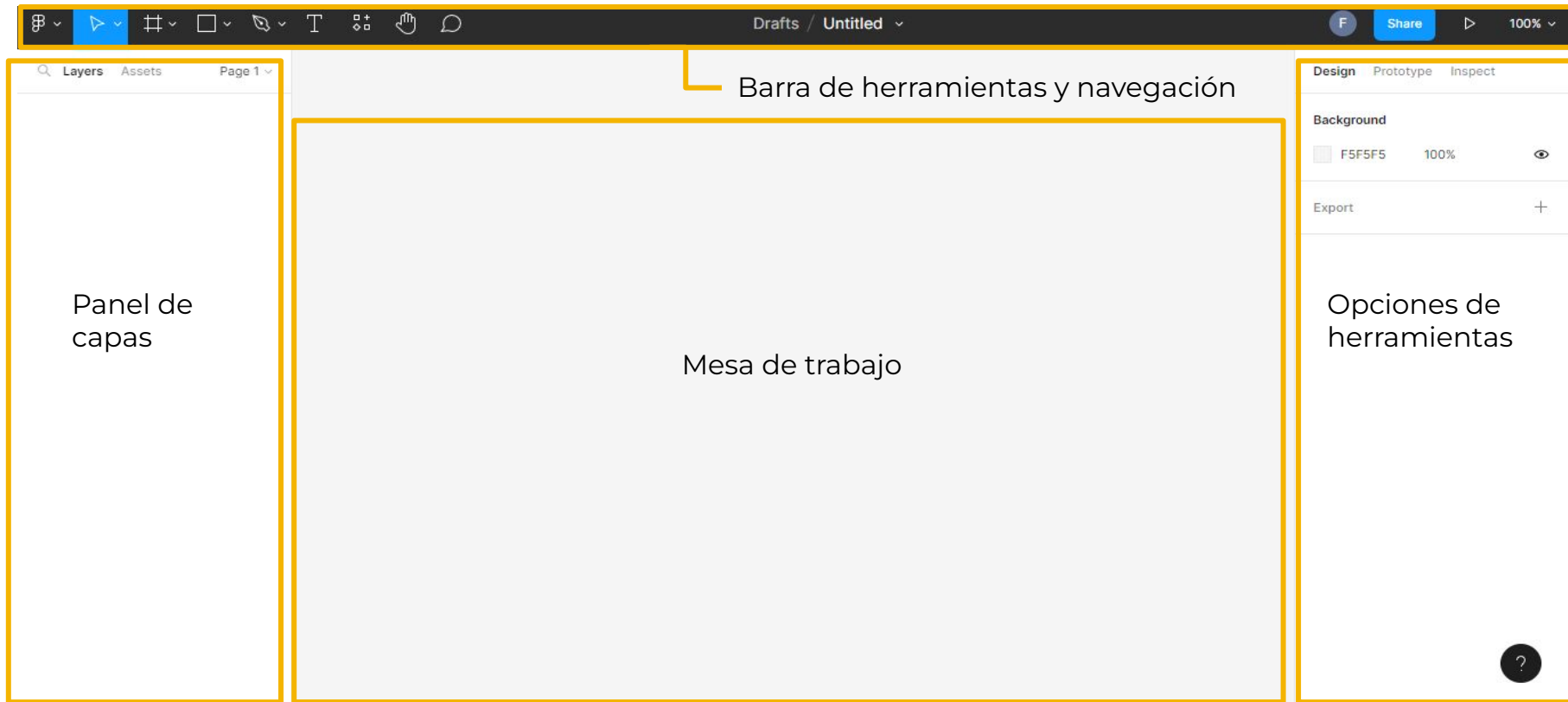
- En “**Recents**” se encuentran todos los archivos que alguna vez abrimos, sean nuestros o no.



- En “**Drafts**” se encuentran todos los archivos que nosotros creamos o que duplicamos.



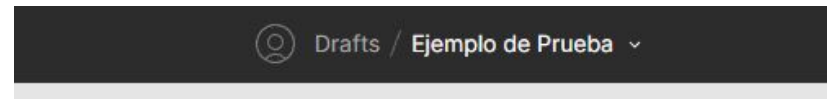
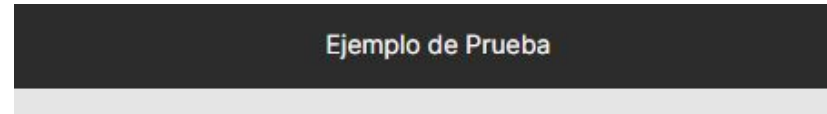
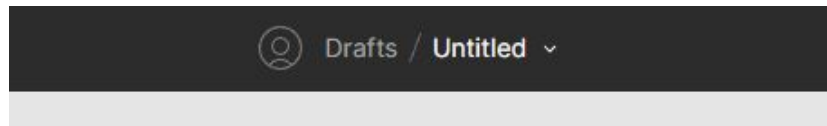
Mesa de trabajo



Personalizar archivos - Renombrar

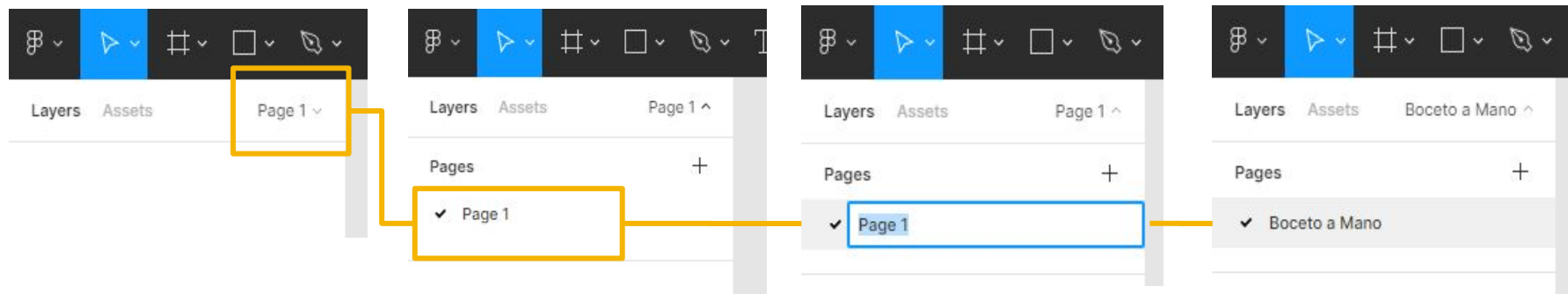
Para nombrar un archivo debemos seguir los siguientes pasos:

1. Clickeamos "Untitled"
2. Escribimos el nombre que deseamos para nuestro archivo
3. Damos "Enter" o clickeamos sobre la mesa de trabajo y listo.



Personalizar archivos - Páginas

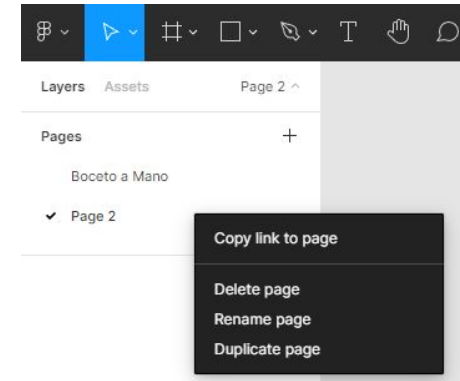
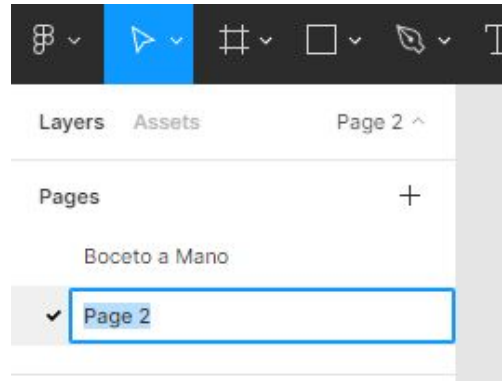
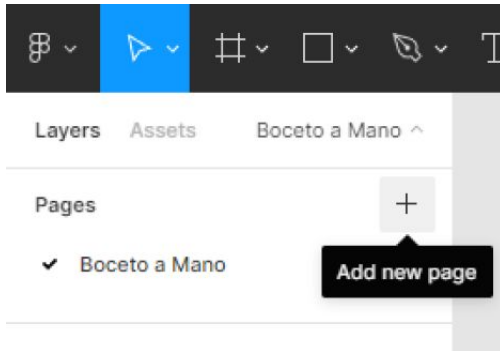
Un archivo de Figma puede contener muchas páginas con diferente contenido dentro de cada una de ellas. Por defecto, siempre que creemos un archivo, nos ubicaremos en una página llamada "Page 1". Podemos renombrar la página donde estamos clickeando "Page 1"



Si trabajamos de forma privada (dentro de **Drafts**), podemos crear **infinita cantidad de páginas**. Si trabajamos de forma colaborativa (dentro de **Teams**), podemos crear **hasta 3** páginas dentro de un archivo de forma **gratuita**.

Personalizar archivos - Páginas

- Para poder **crear páginas nuevas**, clickeamos el ícono “+” y repetimos el proceso de renombrar. Las páginas nuevas se ubicarán debajo de nuestra página original, pero podemos arrastrarlas para subirlas o bajarlas en el orden que deseemos.
- En el modo privado de Figma (**Drafts**) podemos tener **infinita cantidad de páginas** dentro de nuestro archivo. Si creamos el archivo en grupo de trabajo (**Teams**) podremos tener **solo 3 páginas y solo 3 archivos** máximo de forma gratuita.
- Dando **click derecho a cada página**, podemos duplicarlas, eliminarlas, copiar un vínculo directo a dicha página y también renombrarlas.



Personalizar archivos



Principios básicos

Entre las distintas herramientas que encontramos en este editor están aquellas para modificar textos y elementos con los que estaremos trabajando.

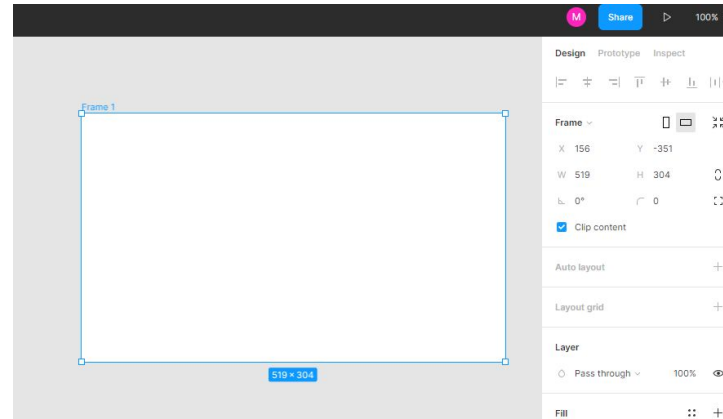
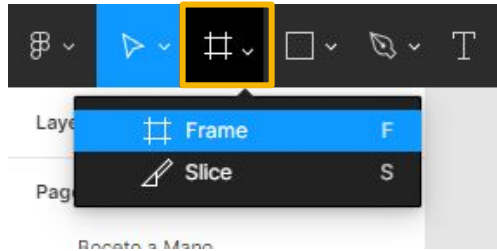
Pero primero, para comenzar a prototipar necesitamos:
crear nuestros frames.

Frames

Podemos crear “**frames**” o “**pantallas/marcos**” imitando el tamaño de un celular de dos maneras:

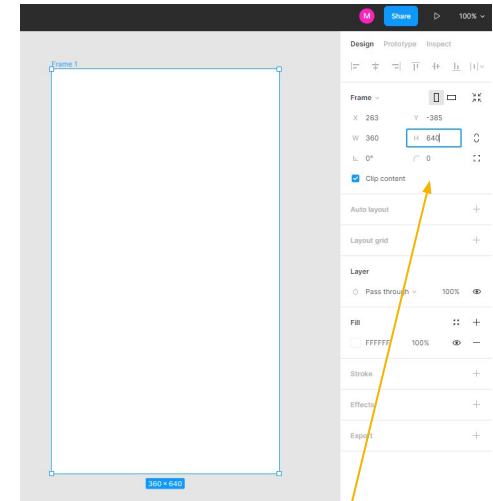
- Forma manual
- Forma automática

Forma manual



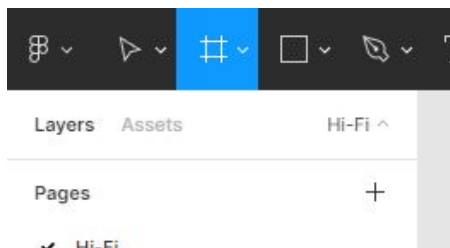
Clickeamos el dropdown de la sección “Frame” (el numeral) y seleccionamos “Frame” o presionamos la **tecla F**.

Presionamos el mouse y creamos nuestro frame **a gusto**.

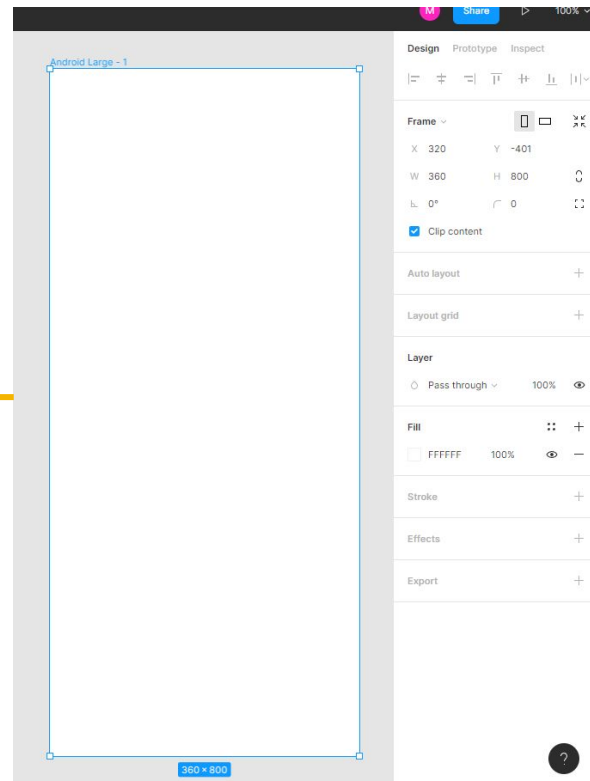
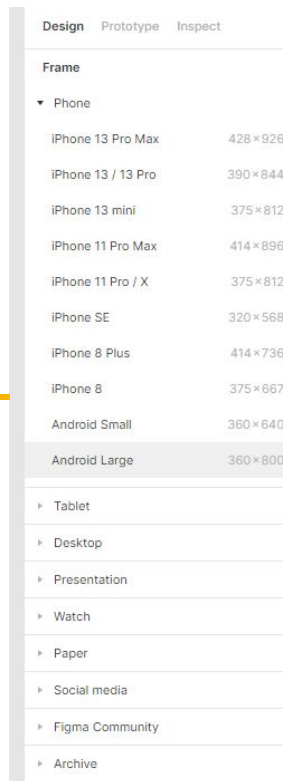


Cambiamos el tamaño.

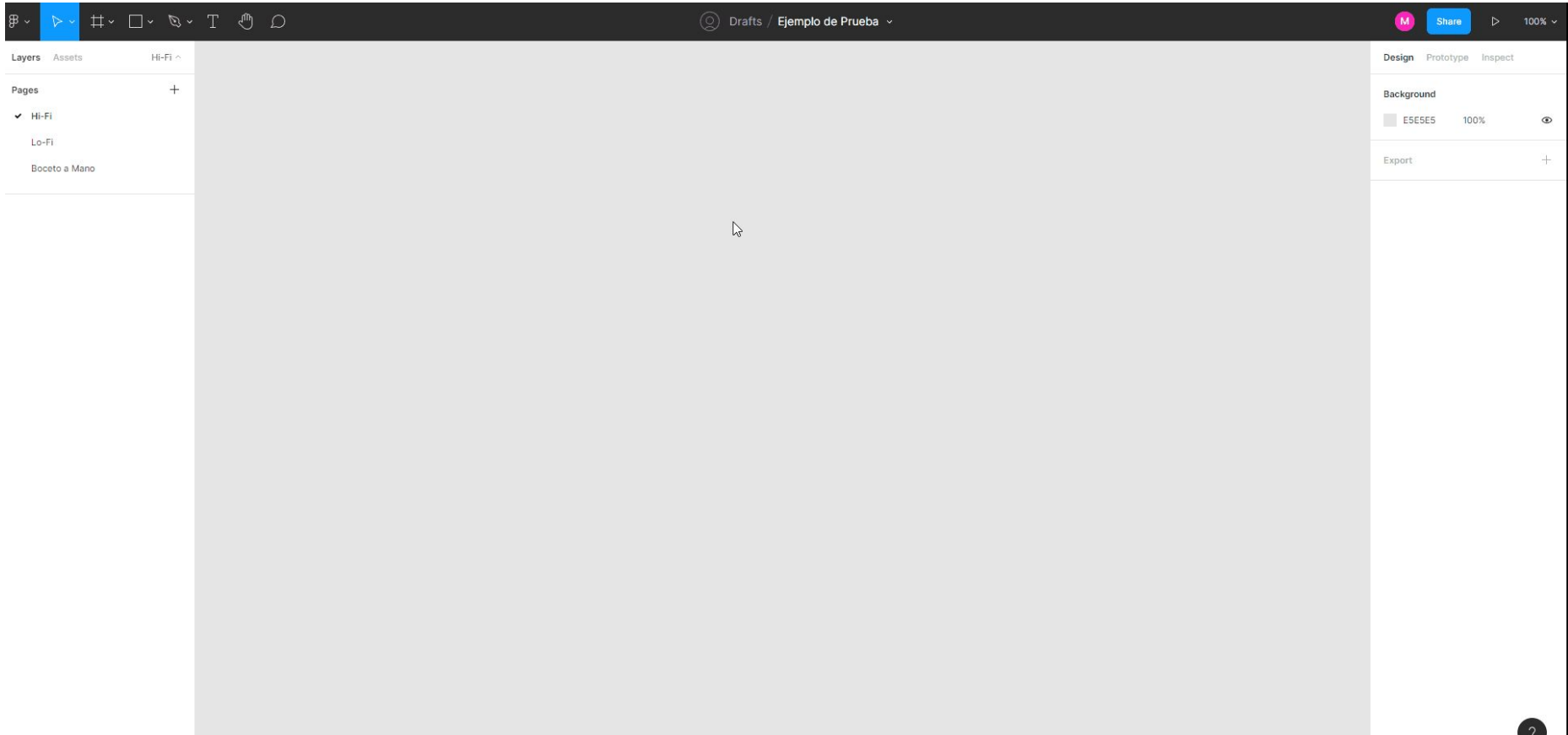
Forma automática



Clickeamos el ícono de la sección “Frame”. En las opciones de herramientas, **elegimos el diseño y el tamaño**. El frame se crea automáticamente.



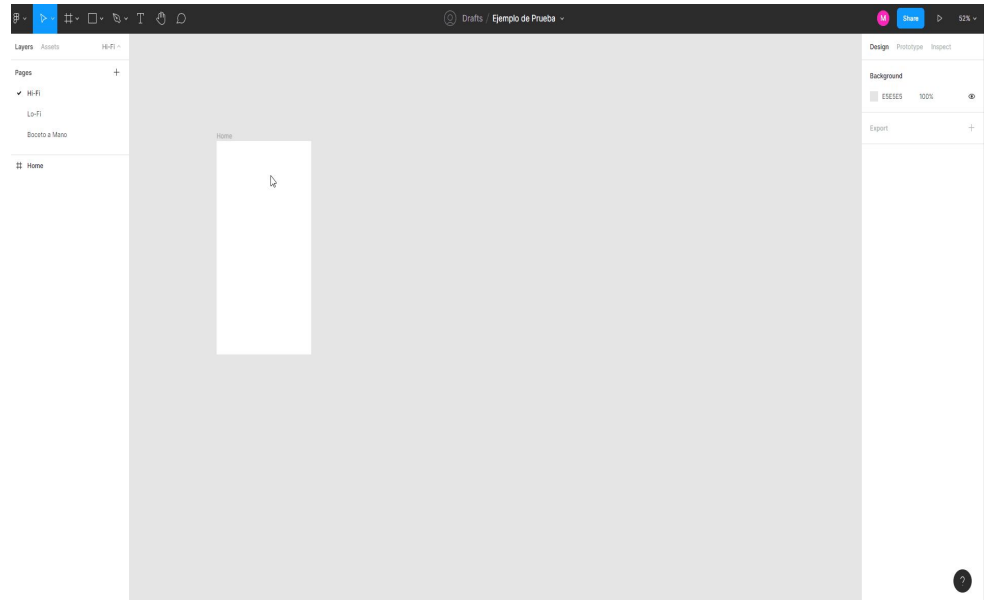
Frames



Duplicar

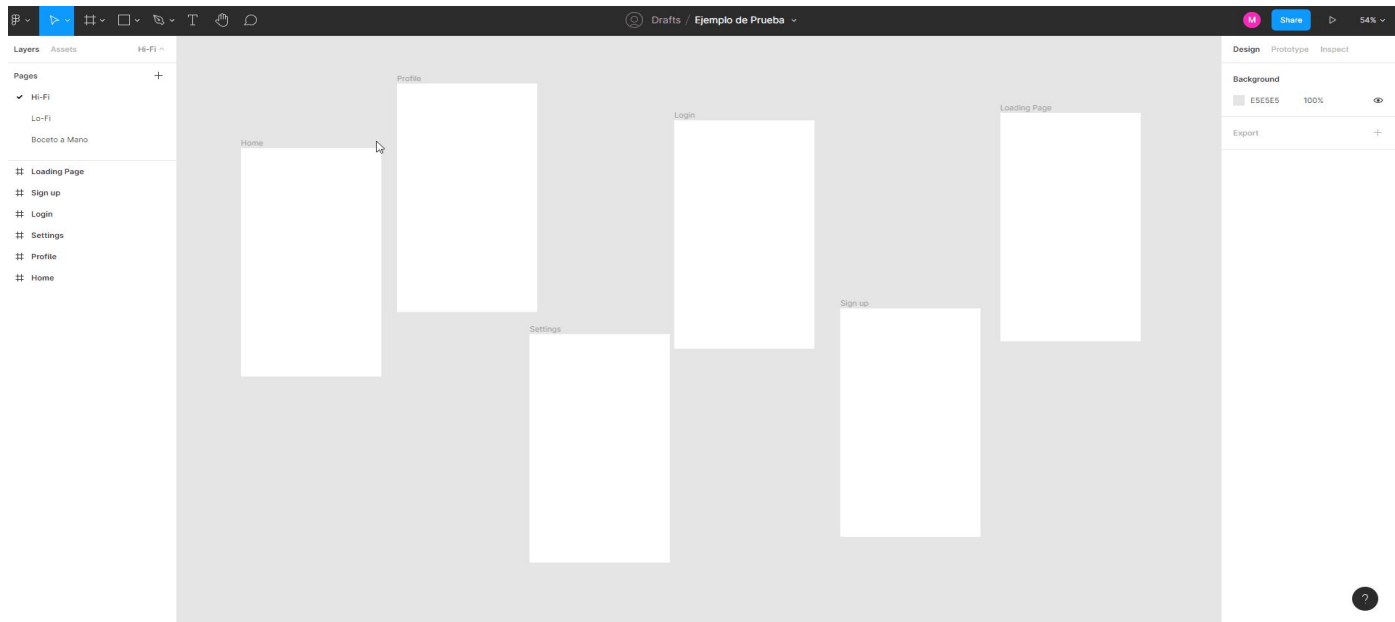
Todo lo que creemos, desde frames hasta incluso elementos, puede duplicarse de 3 formas distintas:

- Ctrl C + Ctrl V (copiar y pegar manual)
- Seleccionar elemento, mantener ALT presionado y arrastrar la copia
- Presionando Ctrl + D siempre que hayamos duplicado con ALT previamente.

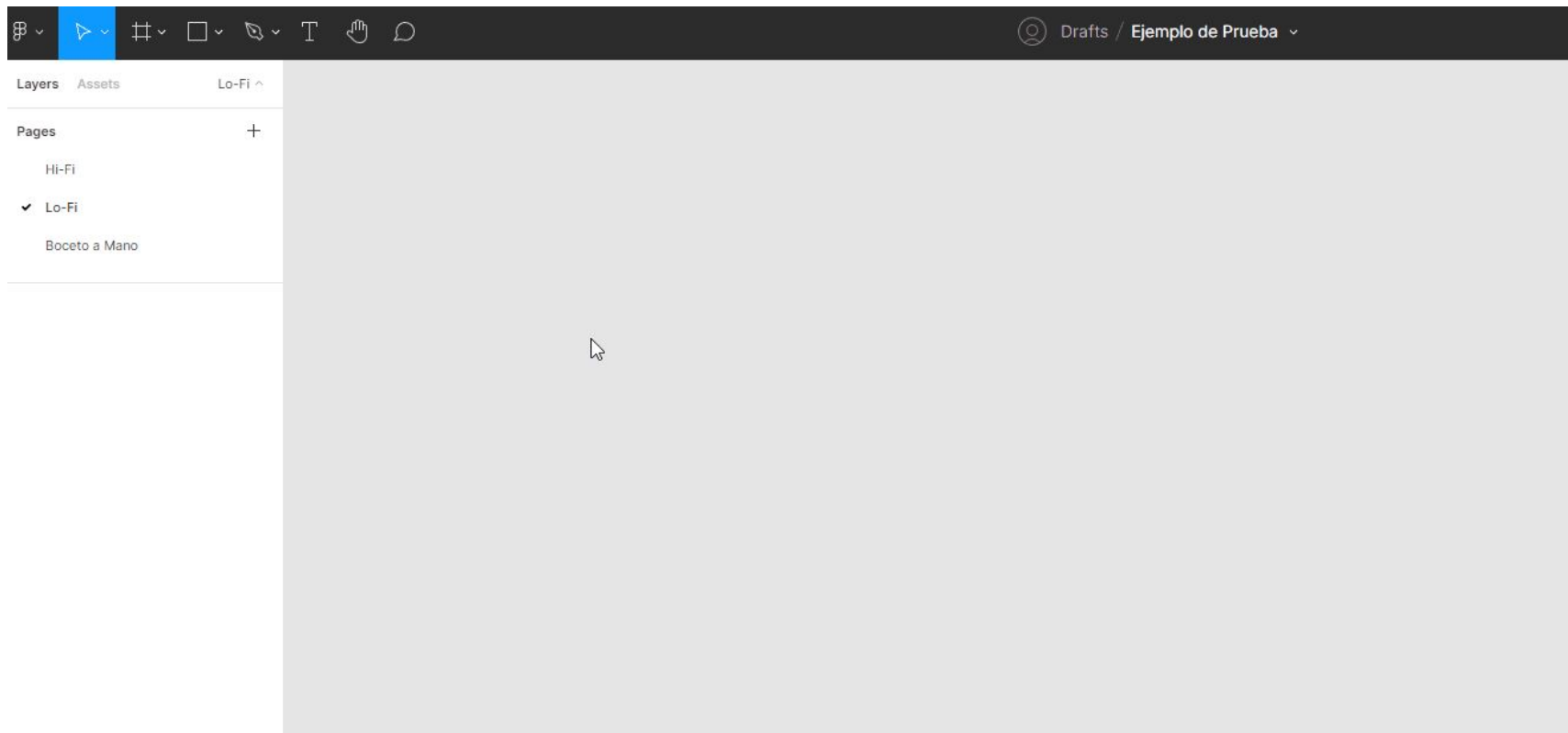


Ordenar

Desde las opciones de herramienta, siempre que tengamos seleccionado un grupo de elementos podremos ordenarlos a nuestro gusto.



Textos



Textos

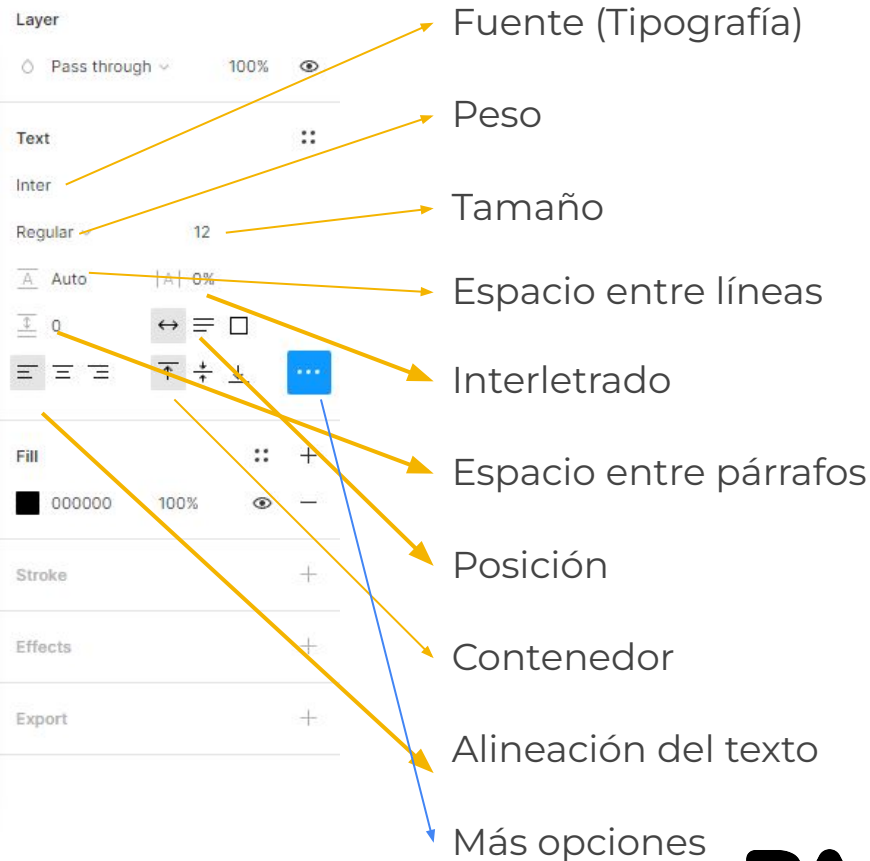
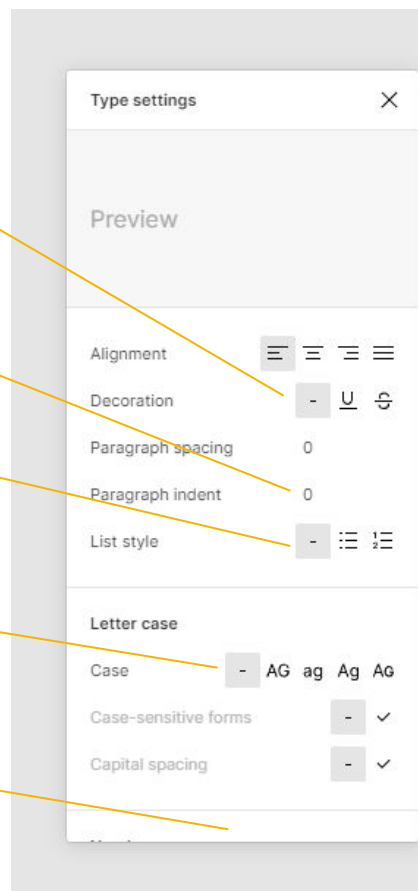
Decoración

Sangrías

Listados

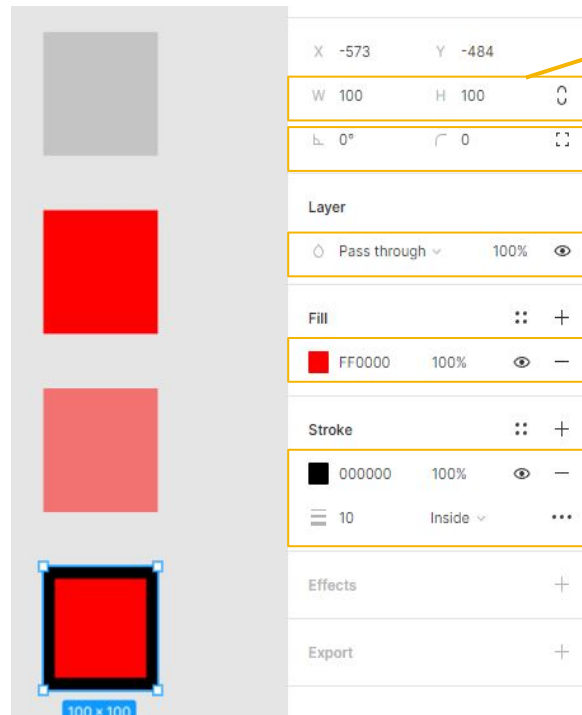
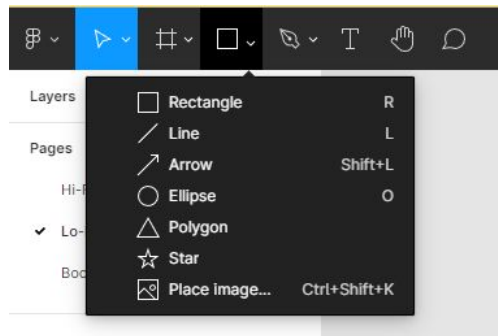
Grafía (mayúsculas
y minúsculas)

Y más opciones



Elementos

- Clickeamos el dropdown de la sección “Elementos”
- Elegimos el diseño (incluso podemos importar imágenes y vectores)
- El frame se crea automáticamente



Tamaño (píxeles)

Posición y Redondeado

Fusión y Transparencia

Color y transparencia del color

Borde (grosor, estilo, transparencia y demás)

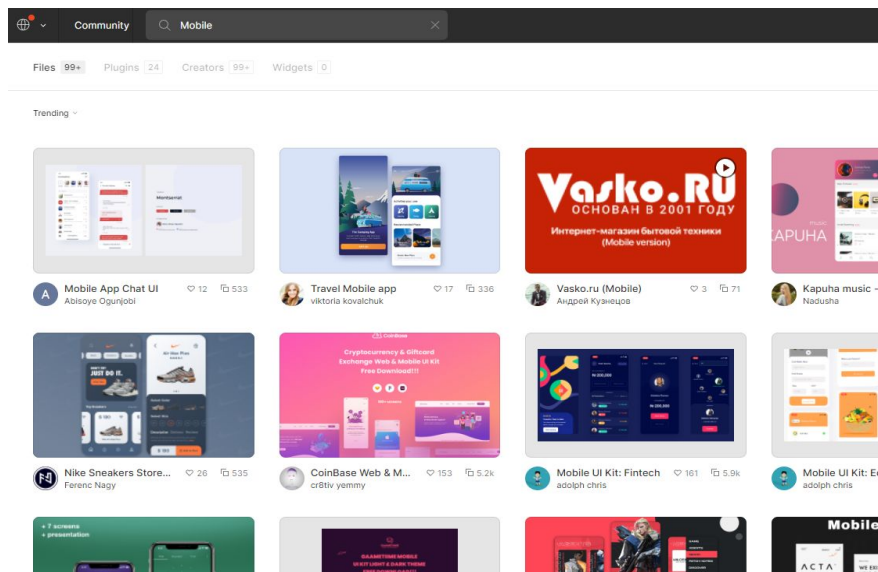
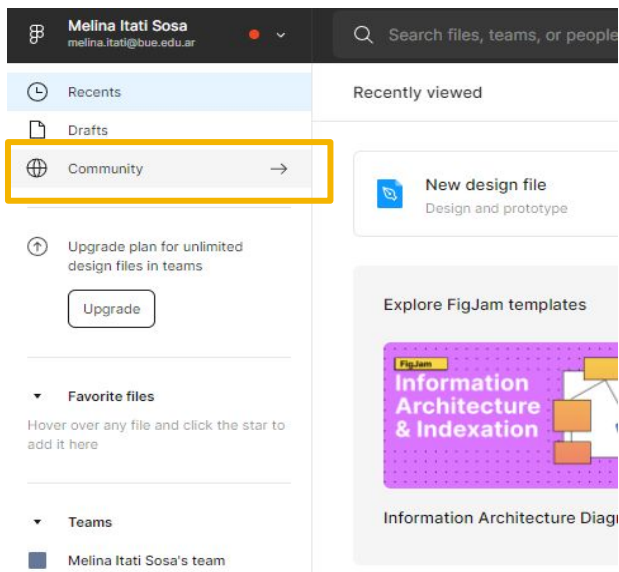
Comunidad

En Figma hay una sección llamada **Community** donde podemos encontrar muchos archivos y Plugins útiles compartidos para que podamos usarlos en nuestros diseños.

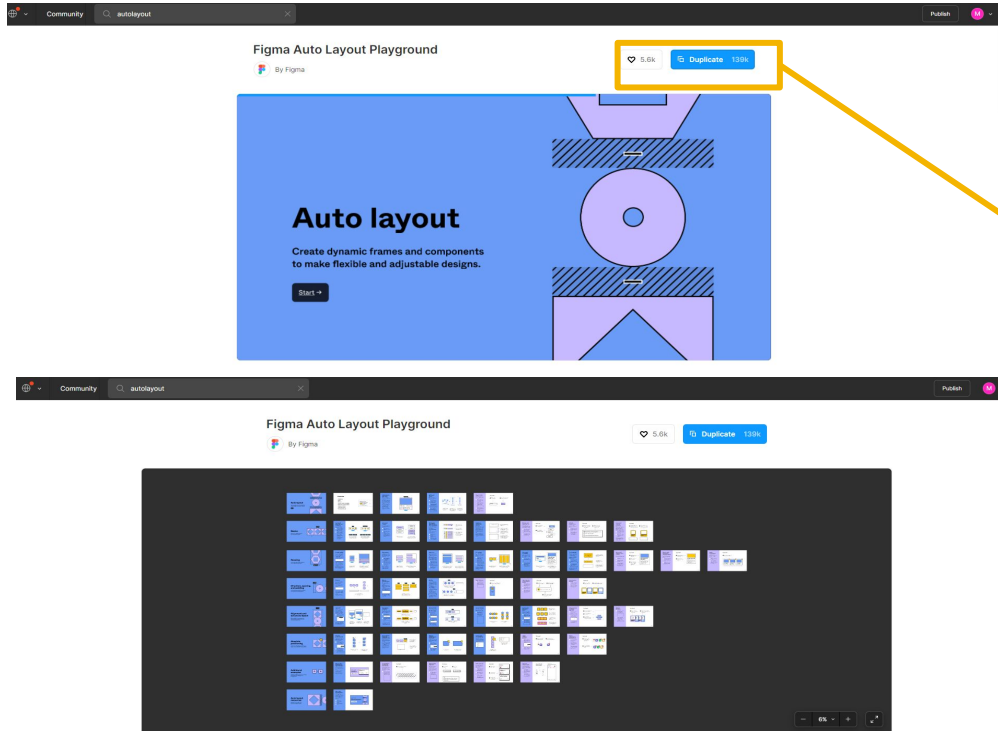
Veamos cómo acceder a esta sección:

Archivos

Desde la Home, clickeamos la sección “**Community**”. Allí podemos escribir en el buscador para encontrar desde diseños hasta componentes, plugins y mucho más.



Archivos

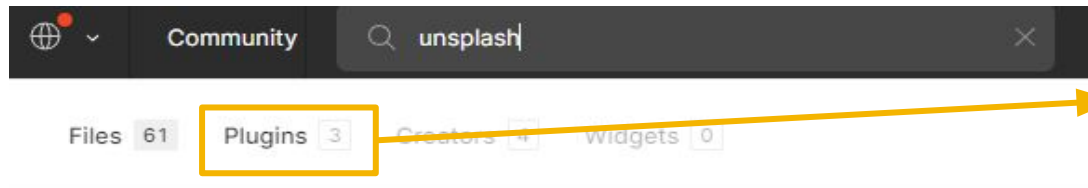


Seleccionamos cualquier archivo y, luego de la carga, podemos incluso ver lo que contiene.

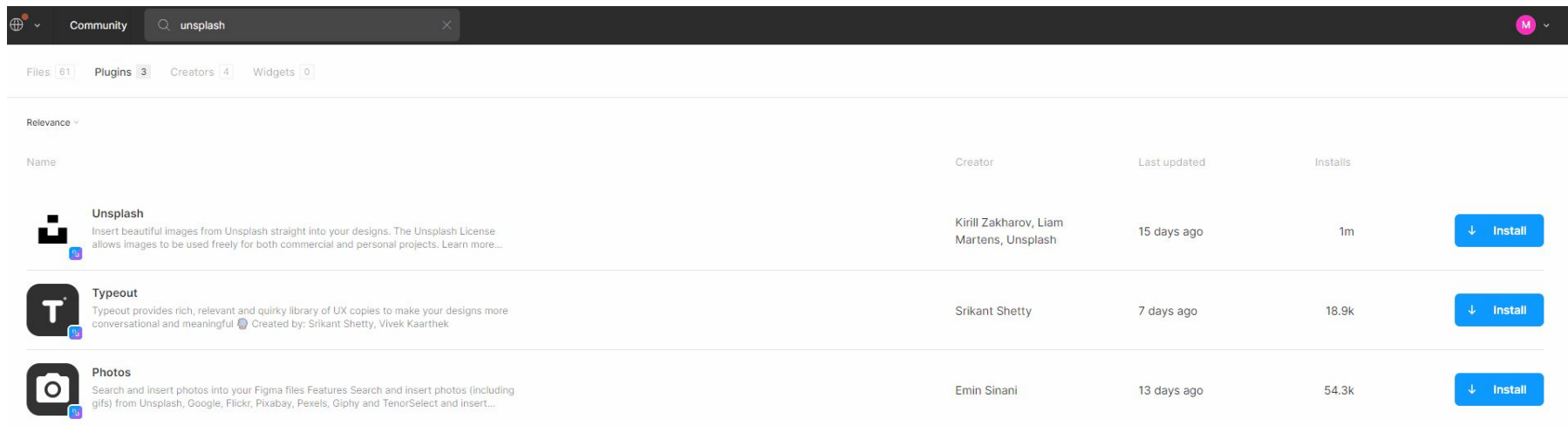
Si decidimos tenerlo en nuestro dashboard, podemos **duplicar el archivo**.

Esto genera una copia de la cual nosotros seremos los dueños. Podremos editar todo a nuestro gusto.

Plugins

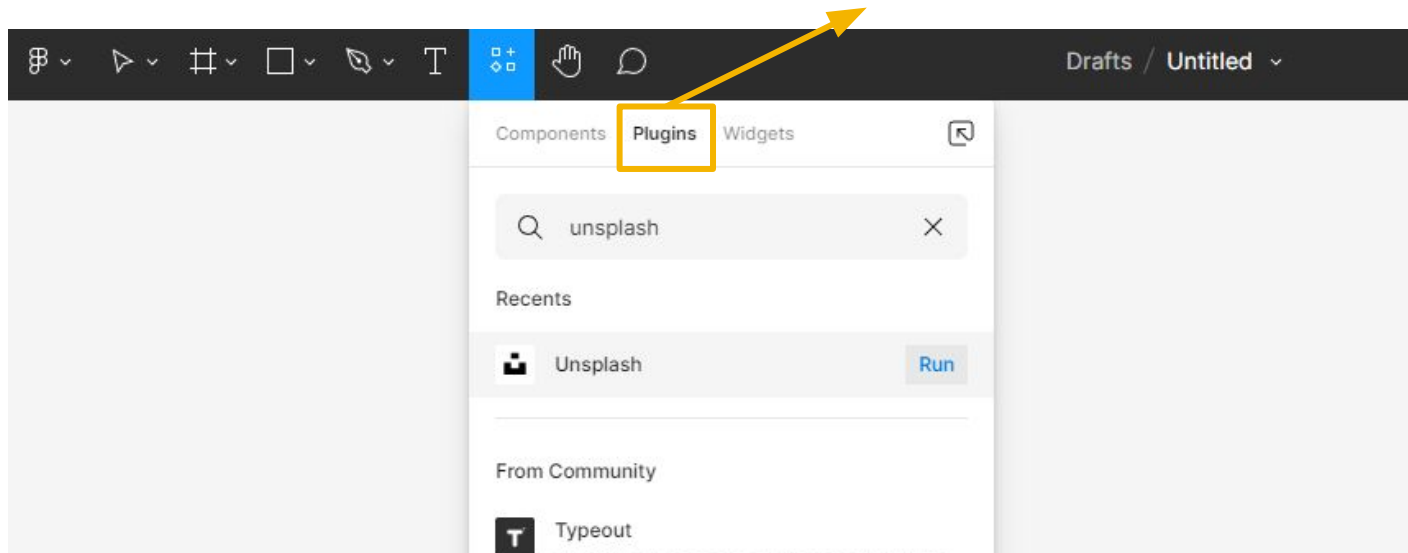


Los **plugins** nos ayudan a agilizar nuestro diseño. Podemos buscarlos en la comunidad, seleccionar la pestaña “Plugins” e instalarlos.



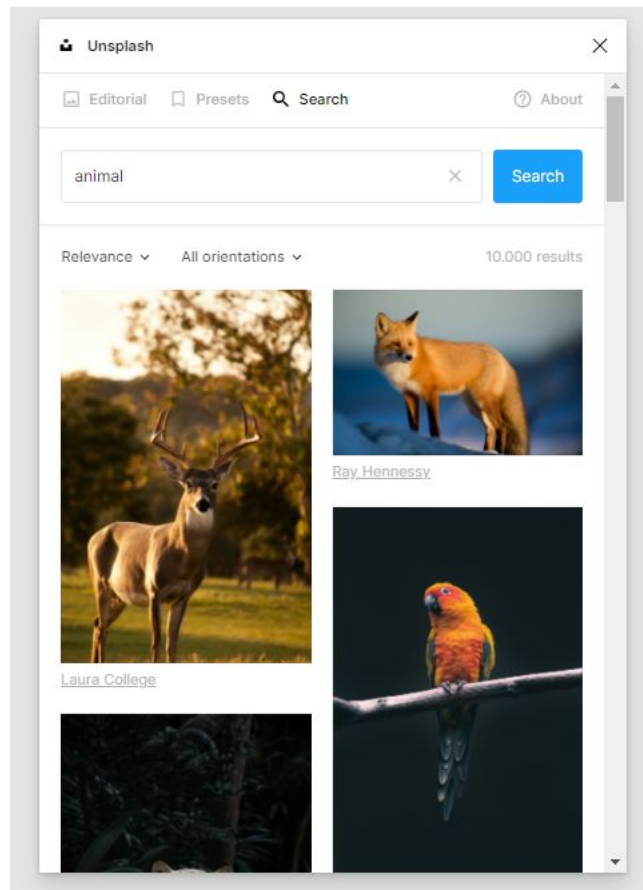
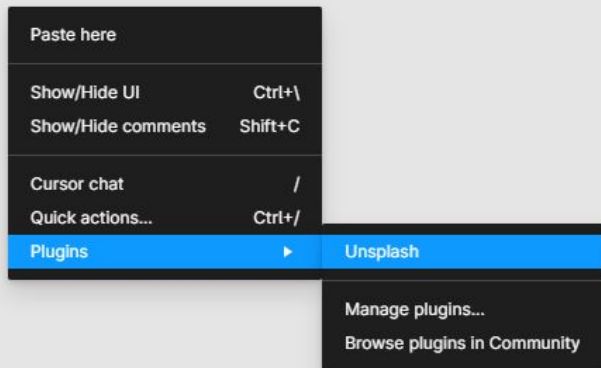
Plugins

Otra manera de trabajar con Plugins si ya nos encontramos en la Mesa de Trabajo de un archivo de Figma, es seleccionar “**Resources**” en la barra de herramientas (o presionando Shift+I) y buscarlos e instalarlos desde la pestaña “Plugins”



Plugins

Una vez instalados, damos **click derecho a nuestra mesa de trabajo**, seleccionamos “Plugins → Nombre de nuestro plugin” y podemos comenzar a utilizarlo.



Plugins más usados

- **Iconify:** Librería de íconos
- **Unsplash:** Librería de imágenes
- **Autoflow:** Flechas que interconectan elementos automáticamente
- **Figit:** Librería de elementos UI
- **Colorblind:** Chequeo de usabilidad del color para daltónicos
- **Blush:** Librería de ilustraciones
- **Beautiful Shadows:** Creador de sombras ajustando la fuente de luz

Plugins más usados

- **Mapsicle:** Librería de mapas
- **Blobs:** Creador de figuras estilo globo
- **Dot Grid:** Creador de grillas punteadas
- **Confetti:** Multiplicador de elementos para imitar confetti
- **Icon Resizer:** Permite unificar criterios de tamaños de íconos y frames contenedores
- **Better logos:** Librería de logos vectorizados de múltiples marcas

Archivos

Así como podemos crear un archivo nuevo, en Figma también podemos **importar un archivo** que tengamos descargado.

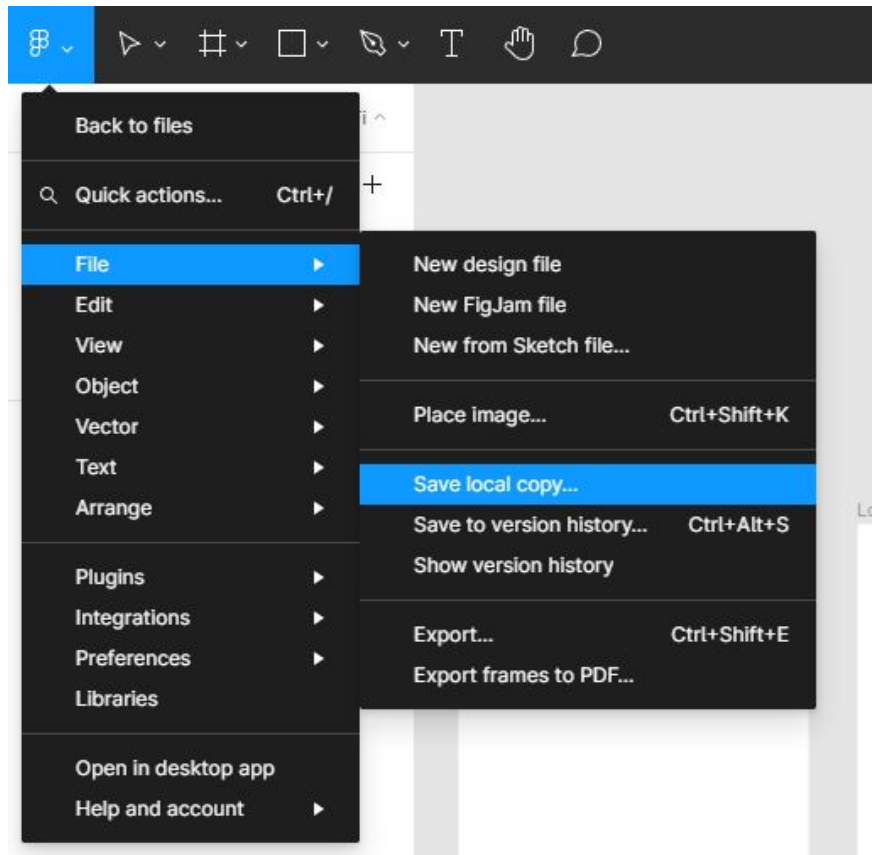
También podemos **exportar archivos** en los que estuvimos trabajando y exportar nuestros Assets.

Exportar

Para guardar un archivo Figma en nuestra computadora personal, debemos realizar el recorrido:

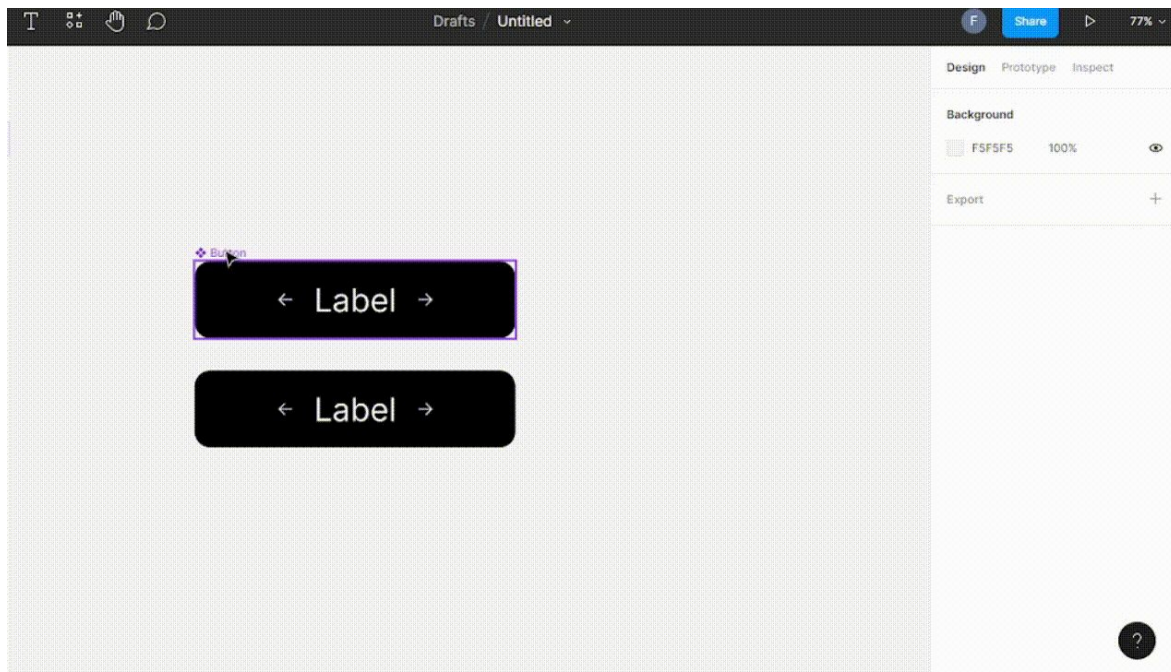
“Figma → File → Save local copy...”.

Al completar la acción, se nos pregunta dónde queremos guardar el archivo.

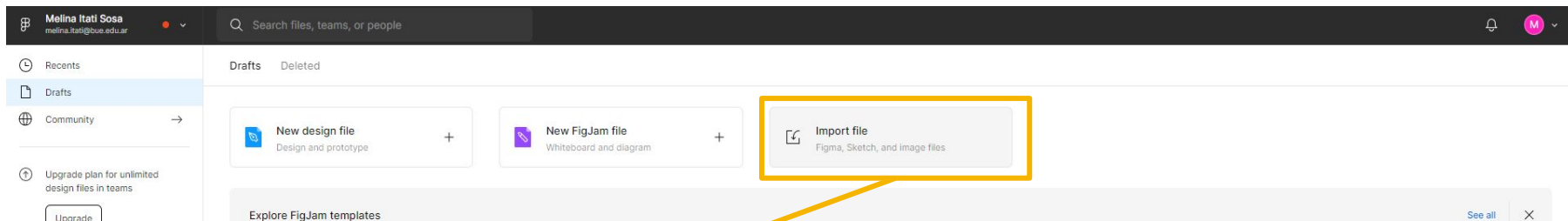


Exportar Assets

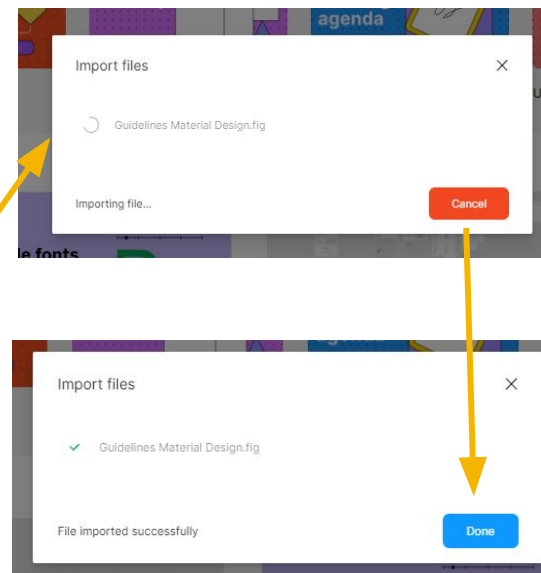
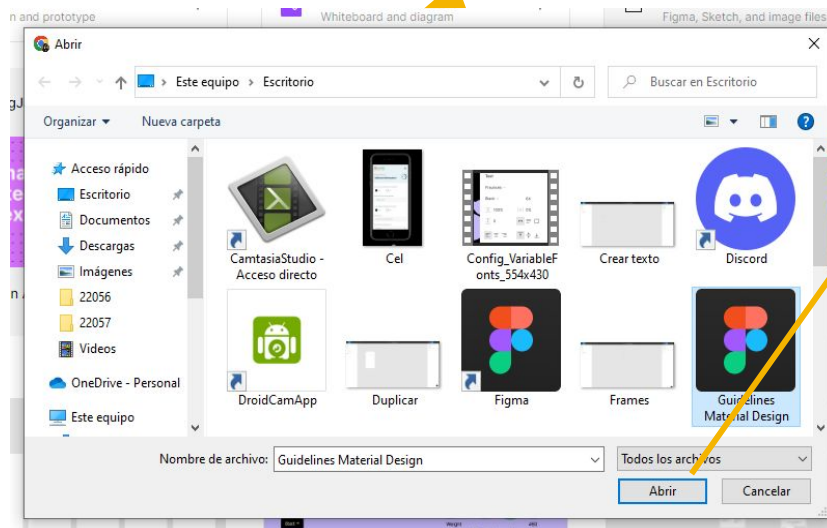
Si queremos exportar algún componente o capa específica, debemos seleccionarlo e ir a “**Export**” que se encuentra en las opciones de herramientas (abajo a la derecha). Ahí podremos seleccionar el tamaño y el formato en el que deseamos exportar.



Importar



Para abrir un archivo Figma que tenemos en nuestra pc, vamos a seleccionar "Import File", elegimos el archivo y esperamos la carga. Al terminar, tendremos el archivo en "Drafts"



Atajos

En Figma, al igual que en muchos otros Softwares, tenemos la posibilidad de realizar diferentes acciones a través varios atajos desde el teclado para agilizar el proceso de diseño.

Veamos los atajos que más se utilizan:

Atajos más comunes

F: Crear frame

R: Crear Rectángulo

O: Crear Círculo

L: Crear Líneas

Shift + L: Crear Flechas

T: Crear Texto

P: Crear Vectores

C: Agregar Comentarios

H: Mover mesa de trabajo

V: Mover/Modificar elementos

K: Mover/Modificar elementos
escalados

Ctrl + C: Copiar

Ctrl + V: Pegar

Ctrl + D: Duplicar (previamente
duplicado con Alt)

Ctrl + R: Renombrar

Atajos más comunes

Ctrl + A: Aplicar auto-layout

Ctrl + G: Agrupar

Ctrl + Alt + G: Aplicar frame

Shift + Ctrl + R: Desagrupar

+ : Acercar

- : Alejar

Shift + 1: Encajar todo en la pantalla

Shift + 2: Zoom al elemento
seleccionado

Shift + 3: Cambiar de páginas

Shift + R: Aplicar regla a la mesa de
trabajo

Alt + Ctrl + C: Copiar propiedades

Alt + Ctrl + V: Pegar propiedades

Componentes

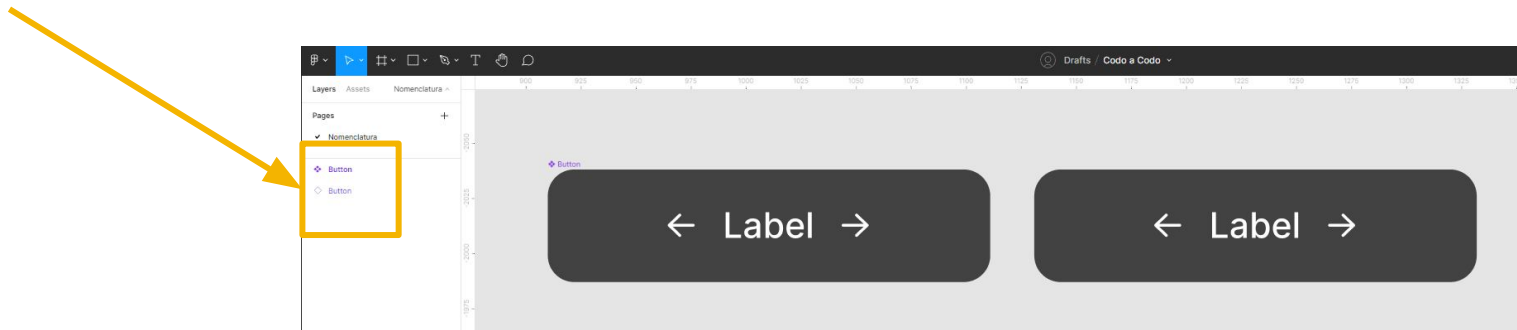
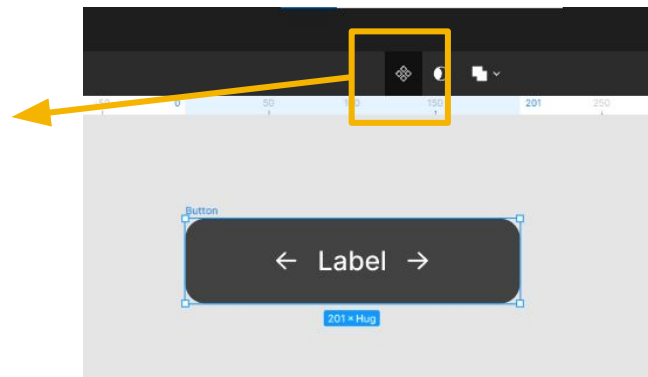
Una vez que comenzamos a trabajar con **Atomic Design**, se vuelve necesario empezar a **crear nuestros componentes padres** para poder luego **trabajar en nuestras pantallas con los componentes hijos**.

Componentes

Cuando tenemos nuestro elemento terminado, podemos transformarlo en componente con:

**Click derecho → Crear Componente / Ctrl + Alt + K /
Clickeando el ícono Componente (arriba en el rombo)**

Un componente se verá en el panel de capas con un **rombo compuesto** en violeta. Todas las copias que hagamos de él serán sus “hijos” (imitarán todas sus propiedades) y se representan con un **rombo lineal** en violeta en el panel de capas



Componentes

Cualquier cambio que hagamos al Componente Padre lo imitarán los componentes hijos.

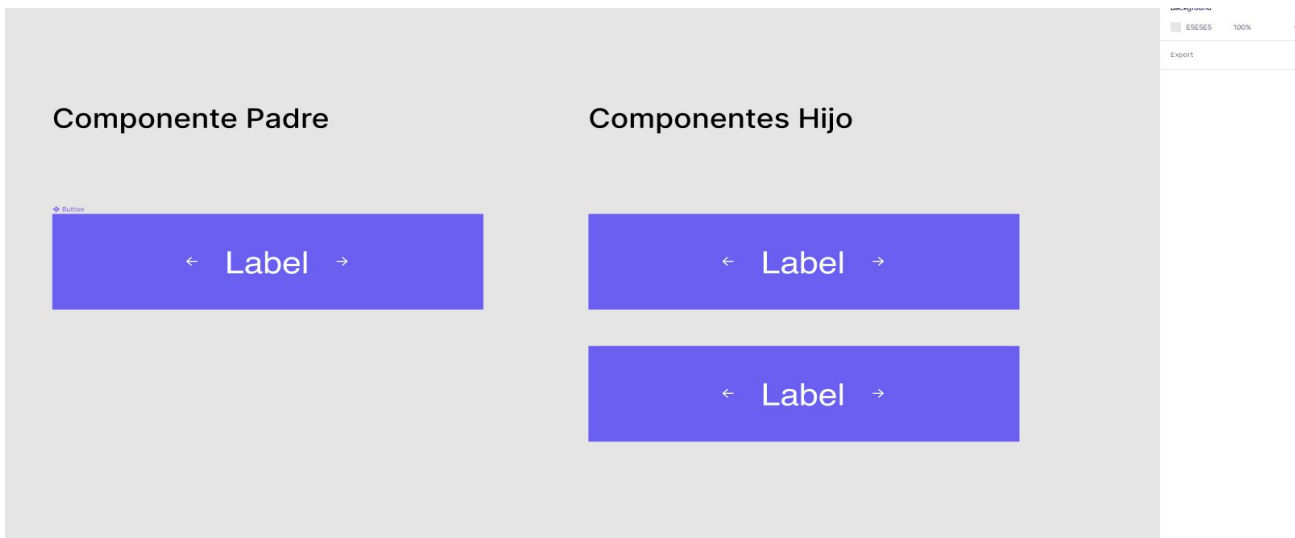


IMPORTANTE:
Nunca utilizar el
componente
padre en nuestro
diseño

Información útil

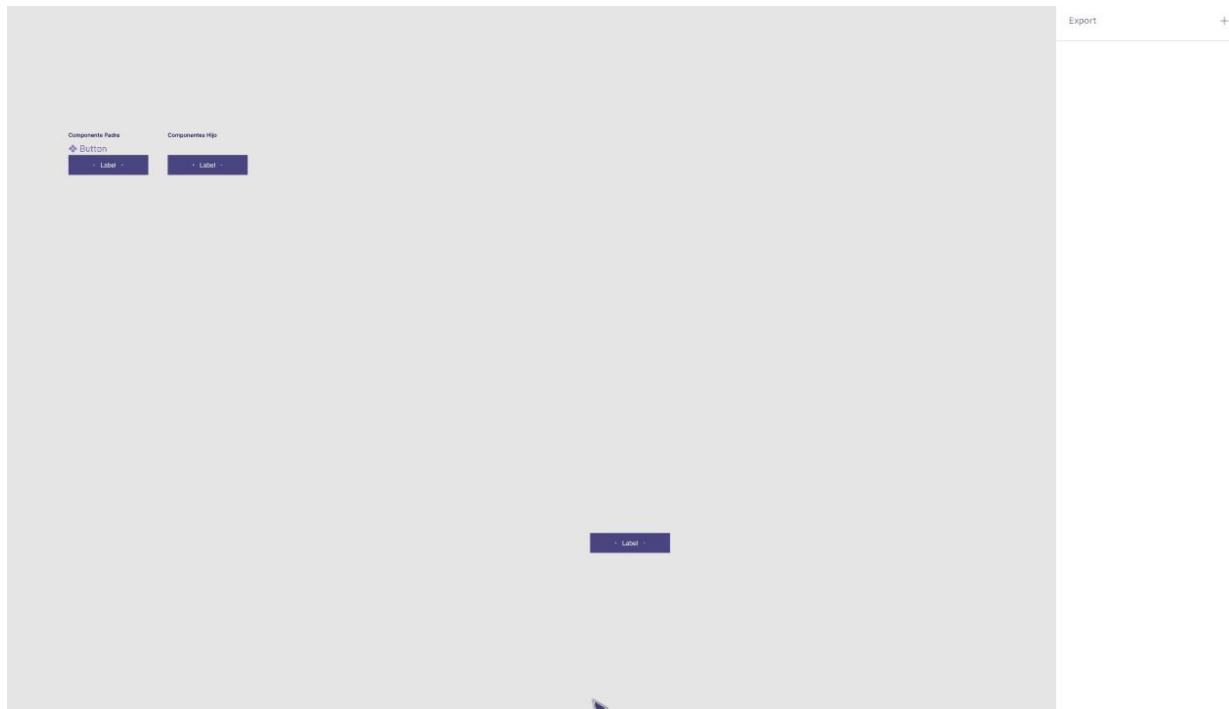
Si por algún motivo decidimos modificar manualmente a un componente hijo en alguna de sus propiedades, este dejará de ligarse a su padre.

Podemos restablecer la conexión dando **“Click derecho → Reset all Changes”**.



Información útil

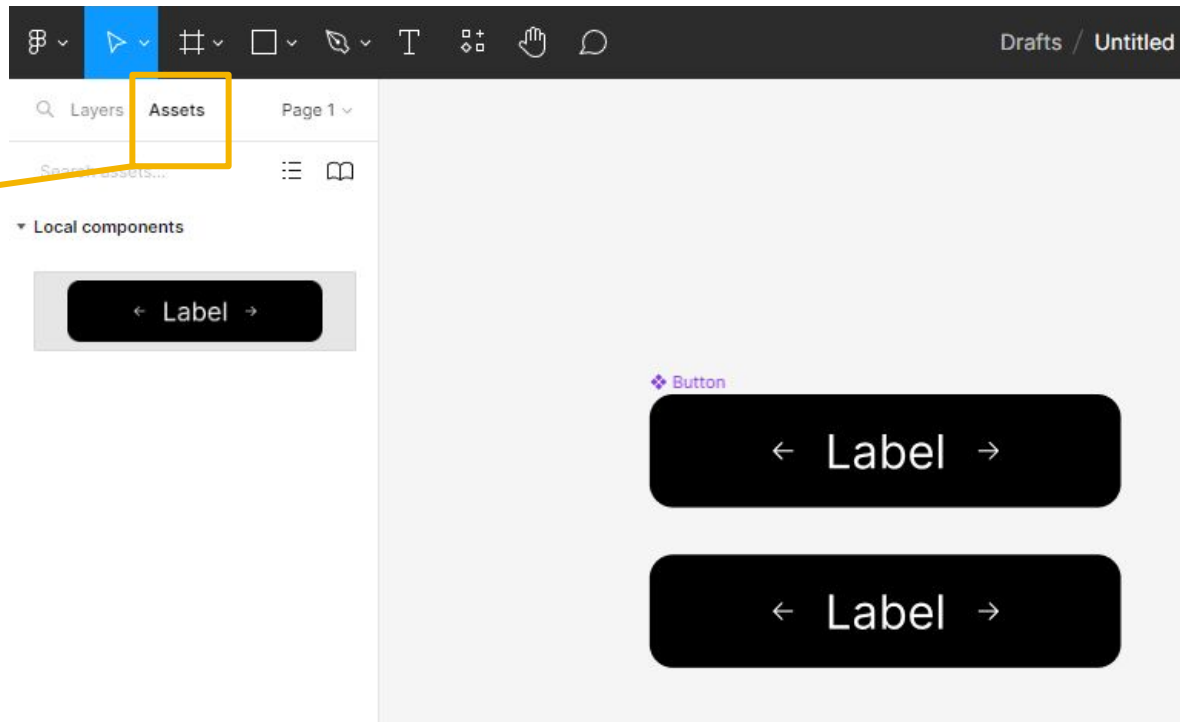
Si por algún motivo no encontramos al componente padre, podemos ubicarlo a través de cualquiera de sus hijos haciendo:
“Click derecho → Go to main component”.



Información útil

Otra manera de encontrar al componente padre si lo perdemos es ir a:

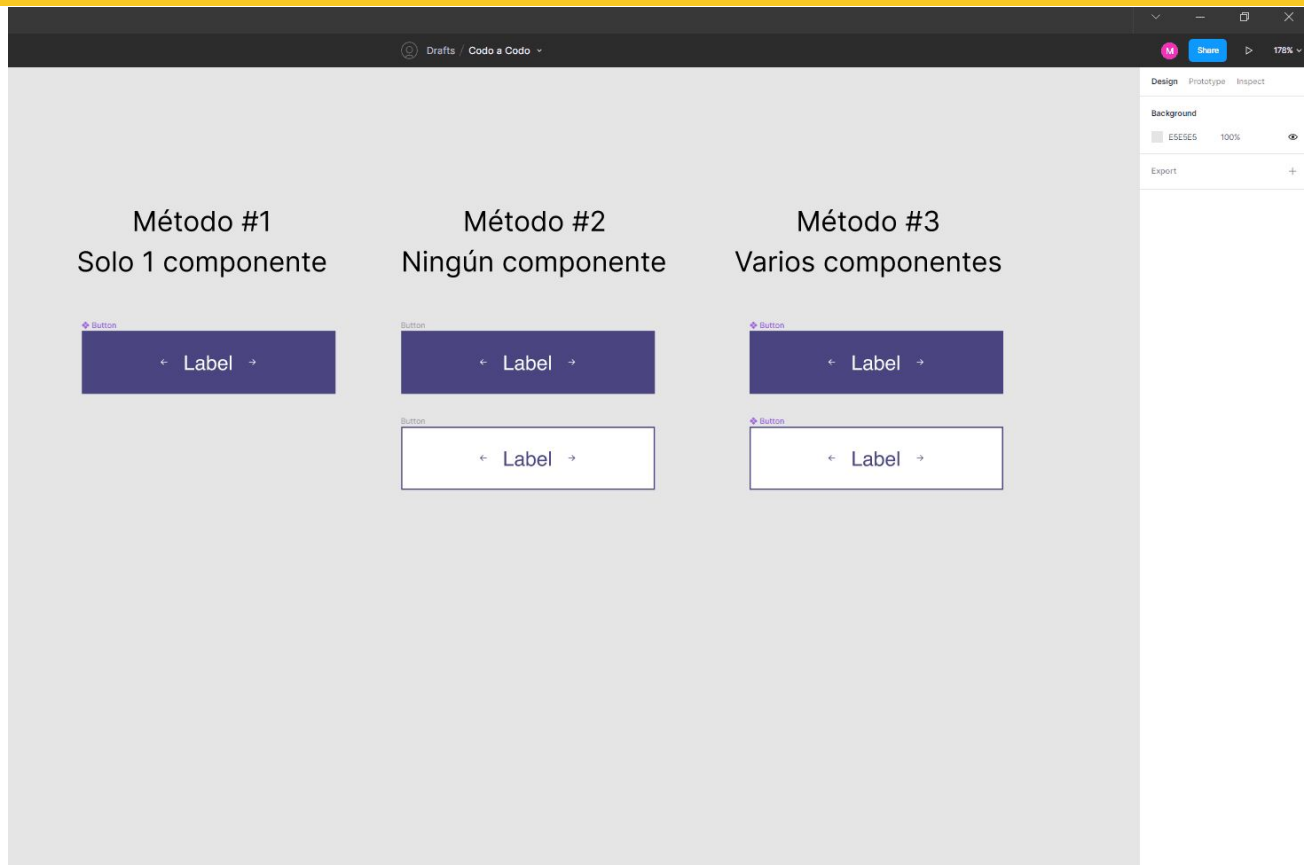
“Assets → Local Components” y allí nos aparecerán todos los componentes padres que tenemos creados



Variantes

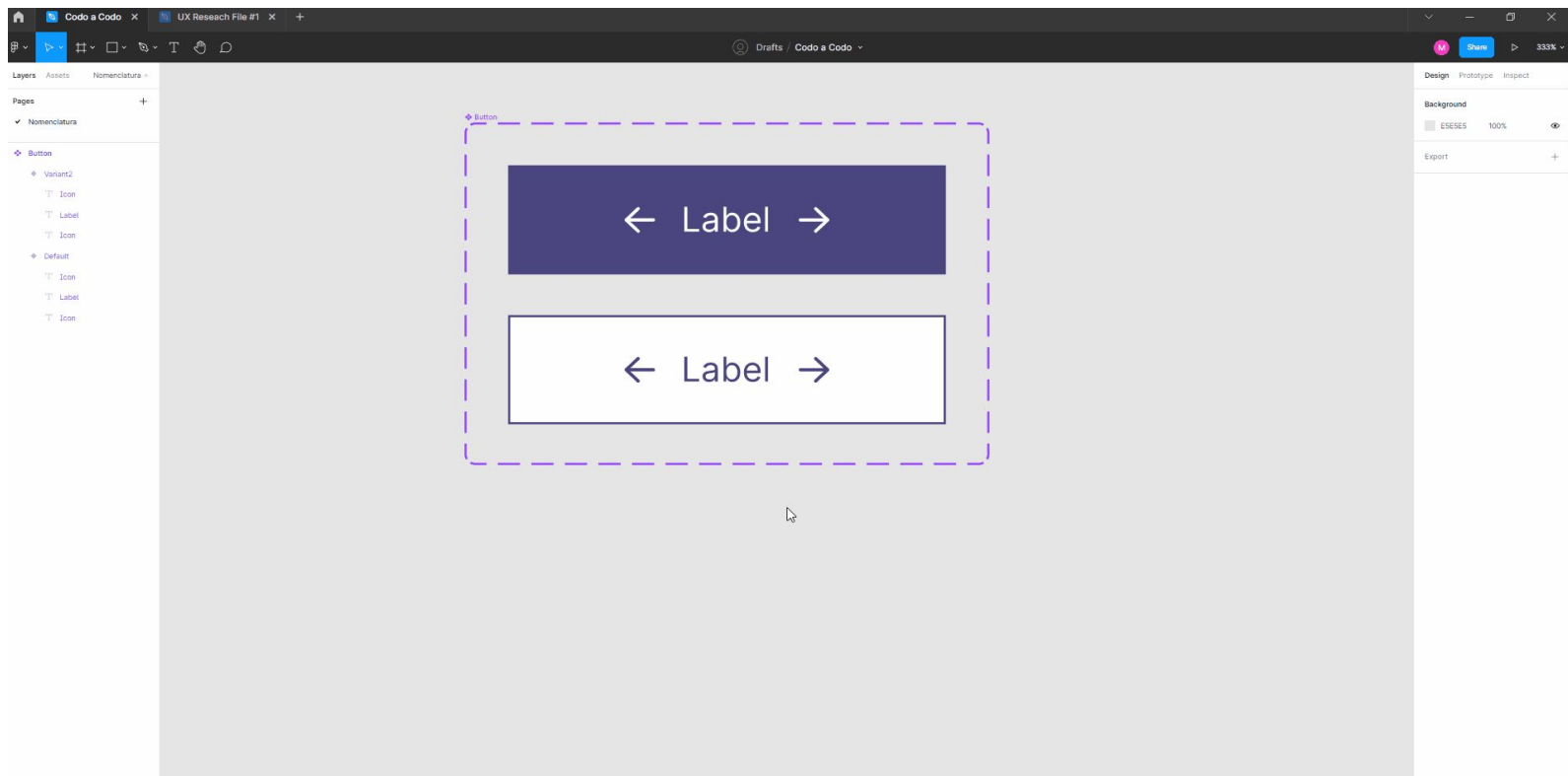
Nuestros componentes pueden ser parte de una familia con variantes.

Para crearlos, tenemos diversas formas:



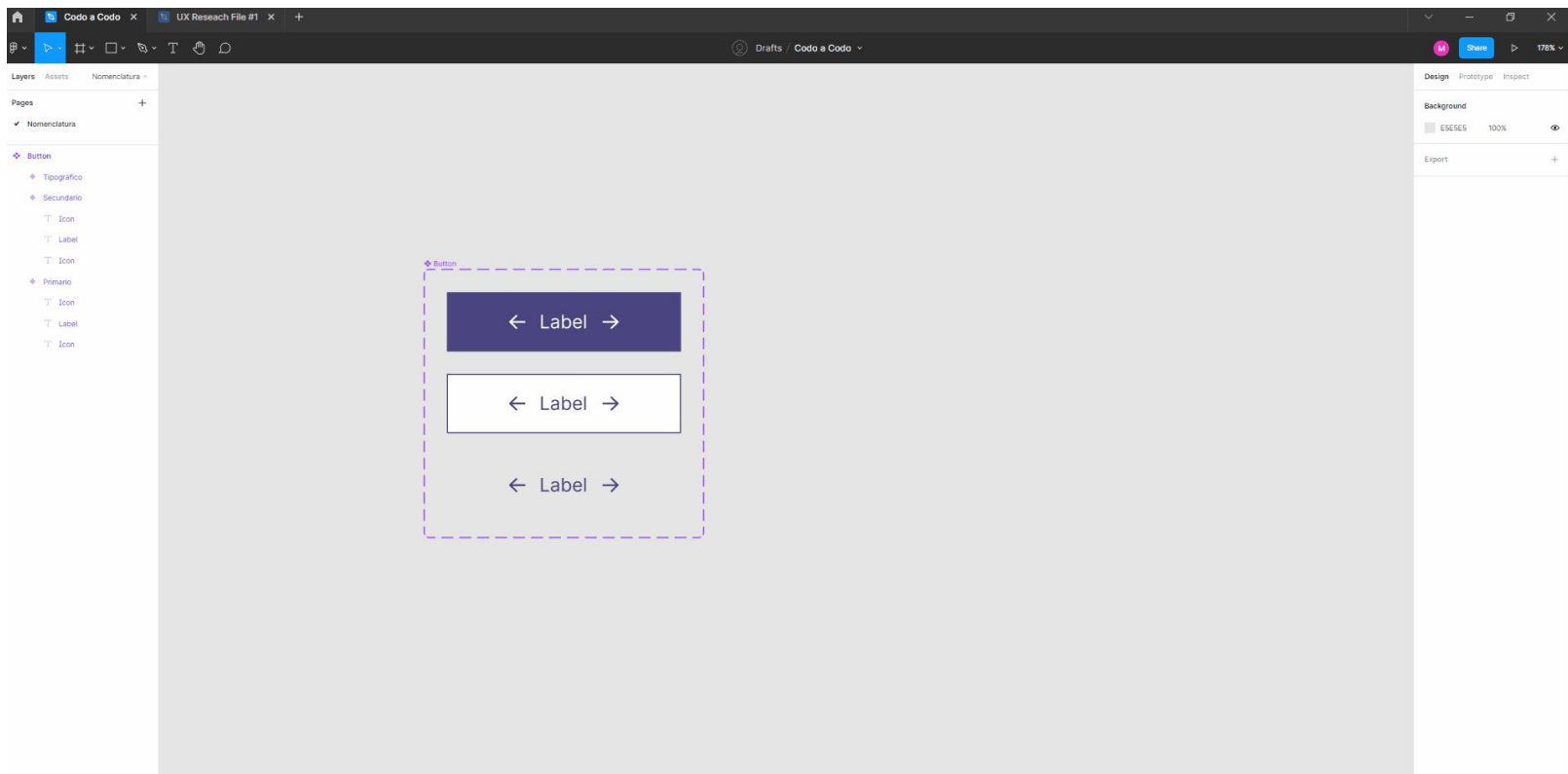
Variantes

Podemos aplicar propiedades a nuestras variantes para poder ubicarlas fácilmente.



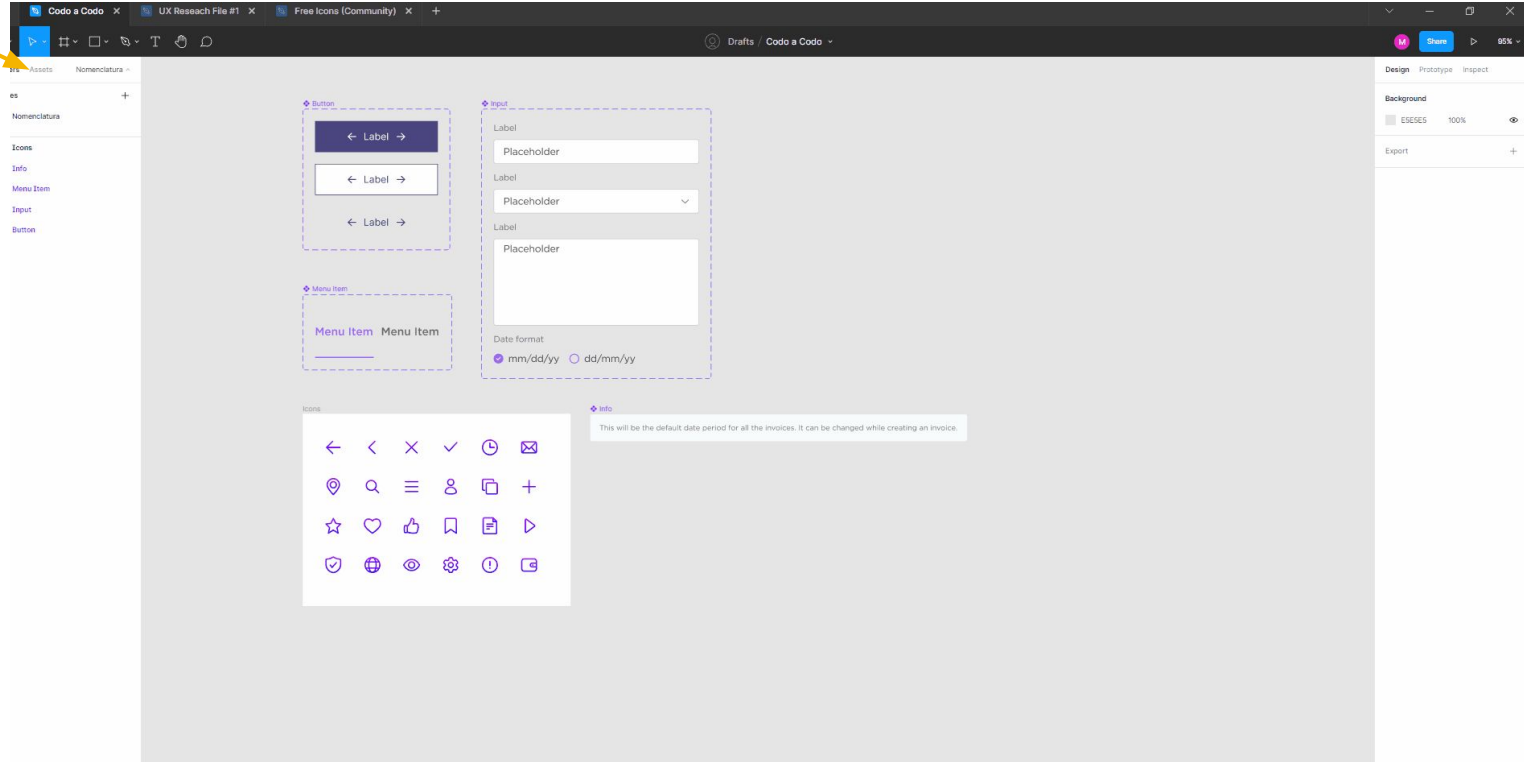
Variantes

Creamos hijos y aplicamos las propiedades que deseemos para nuestro diseño.



Assets

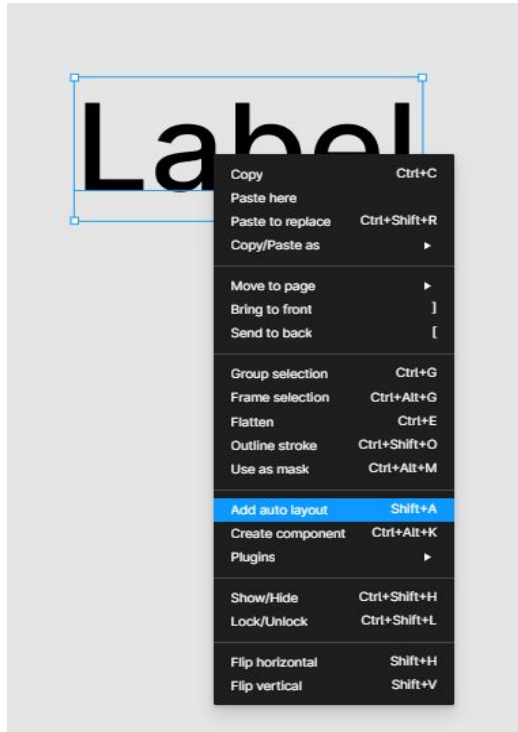
Podemos utilizar:
librería de componentes
para ubicarlos rápidamente.
Si tenemos componentes relacionados (no variantes) dentro de un frame, nos permitirá seleccionarlos y cambiarlos entre ellos.



Auto-Layout

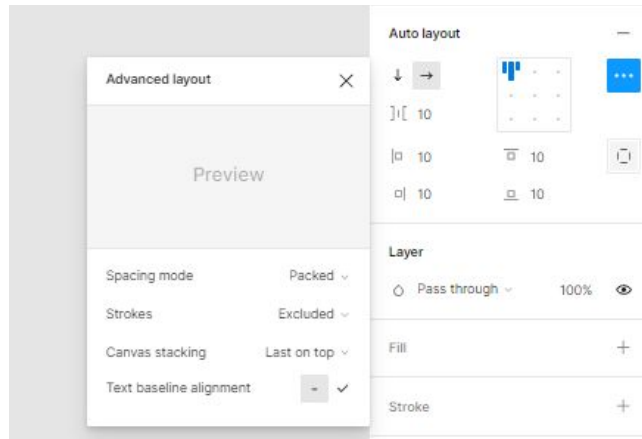
Es una herramienta muy útil que nos permite **dar estructura a los distintos componentes** de manera que automáticamente el contenido se adapte al tamaño de un contenedor o al revés. También nos permite automatizar el espaciado entre varios elementos dentro de un contenedor.

Cómo crear un Auto-Layout



Podemos crear Auto-layouts de 2 maneras diferentes:

1. **Shift + A en la selección**
2. **Click derecho → Add Auto-Layout**



Al aplicarlo, aparece en nuestras opciones de herramienta todo lo que podemos editar con nuestro Auto-Layout

Opciones de Herramientas

The image shows a screenshot of the 'Advanced layout' tool interface. The interface includes a 'Preview' area, a 'Spacing mode' dropdown set to 'Packed', a 'Strokes' dropdown set to 'Excluded', a 'Canvas tracking' dropdown set to 'Last on top', and a 'Text baseline alignment' dropdown. To the right, there is an 'Auto layout' section with a 'Pass through' dropdown set to '100%'. The interface also features a 'Layer' section with a 'Fill' dropdown and a 'Stroke' dropdown. Annotations with arrows point to specific features: a blue arrow points from the 'Spacing mode' dropdown to the text 'Distancia / Espaciado entre los elementos dentro de un auto-layout'; a yellow arrow points from the 'Packed' dropdown to the text 'Tipo de espaciado (Fijo y Ocupar contenido)'; a blue arrow points from the 'Excluded' dropdown to the text 'Incluir el marco en el auto-layout'; a yellow arrow points from the 'Last on top' dropdown to the text 'Cuando sobreponemos elementos, cuál es el que queda por encima.'; a yellow arrow points from the 'Auto layout' section to the text 'Orientación del auto-layout'; a blue arrow points from the 'Auto layout' section to the text 'Posición del contenido'; and a yellow arrow points from the 'Auto layout' section to the text 'Márgenes o "padding" (Ahora podemos tener márgenes negativos - sobreponer elementos)'.

Distancia / Espaciado entre los elementos dentro de un auto-layout

Tipo de espaciado (Fijo y Ocupar contenido)

Incluir el marco en el auto-layout

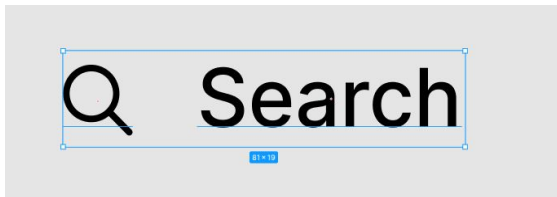
Cuando sobreponemos elementos, cuál es el que queda por encima.

Orientación del auto-layout

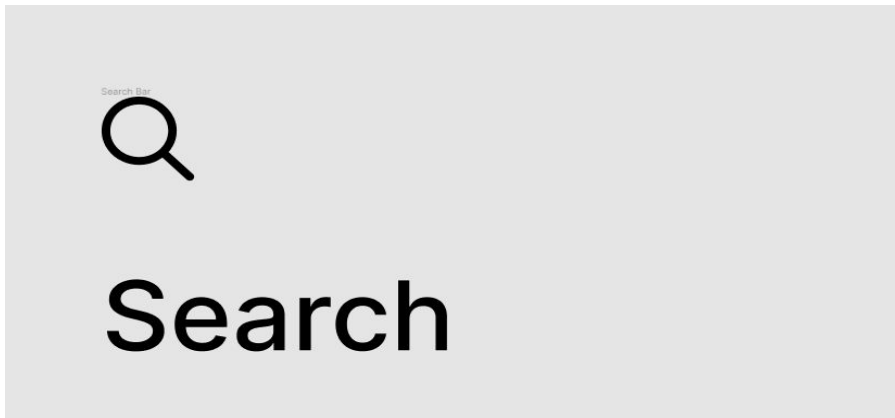
Posición del contenido

Márgenes o "padding" (Ahora podemos tener márgenes negativos - sobreponer elementos)

Auto Layout - Paso a Paso



Seleccionamos todos los elementos que queremos que formen parte del Auto-Layout y lo aplicamos (Shift + A)



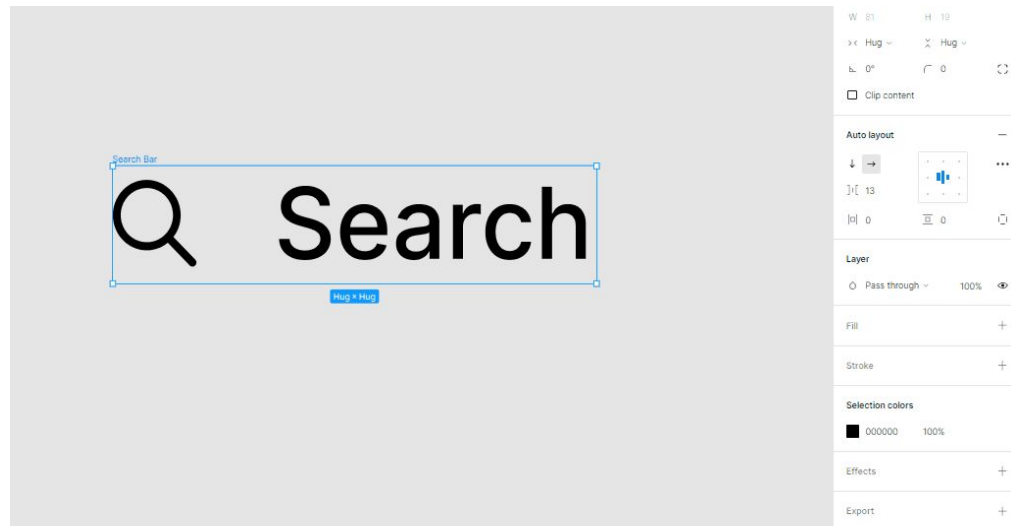
Decidimos la alineación y el posicionamiento de nuestros elementos

Auto Layout - Paso a Paso

Definimos el diseño de nuestro elemento paso a paso:

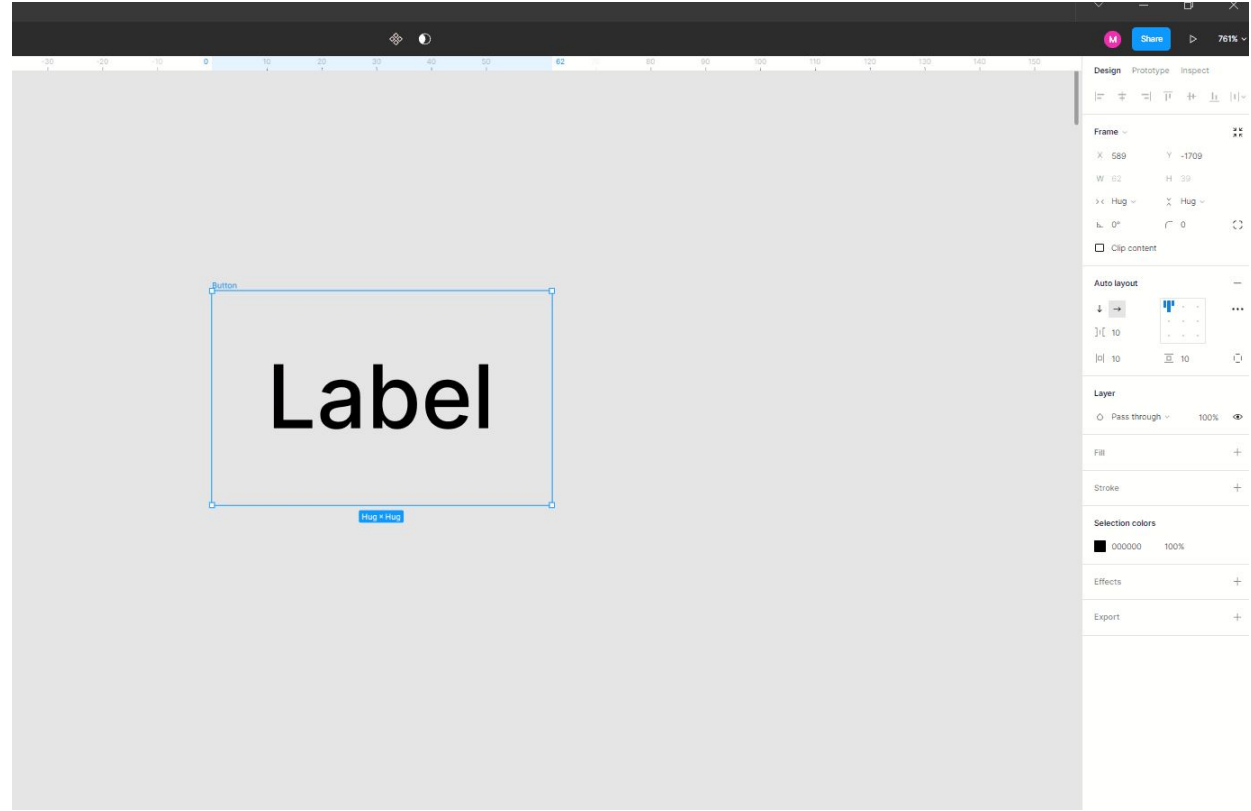
- Añadir Auto-Layout
- Distancia entre elementos
- Márgenes
- Relleno / Color
- Líneas / Grosor / Color
- Redondeo de puntas

* No es necesario que se realicen todos los pasos y en este orden, solo los que se necesiten para el diseño

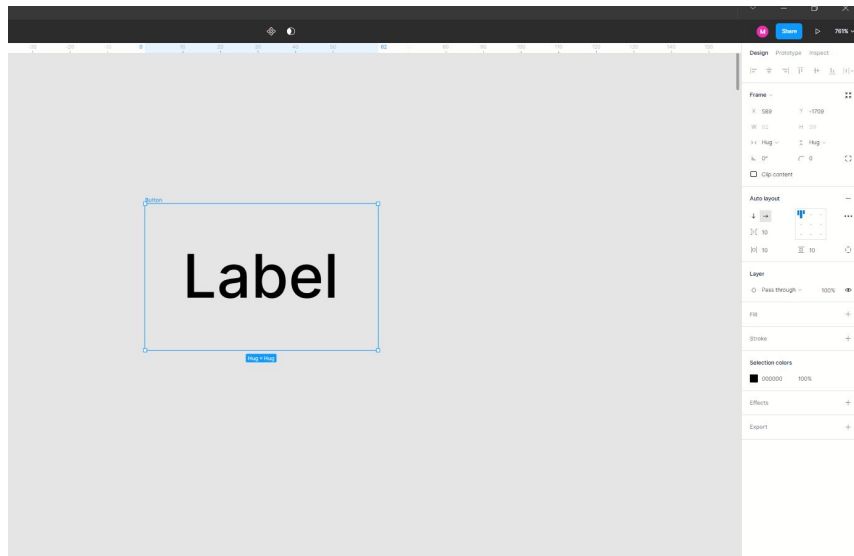


Edición de Auto-Layouts

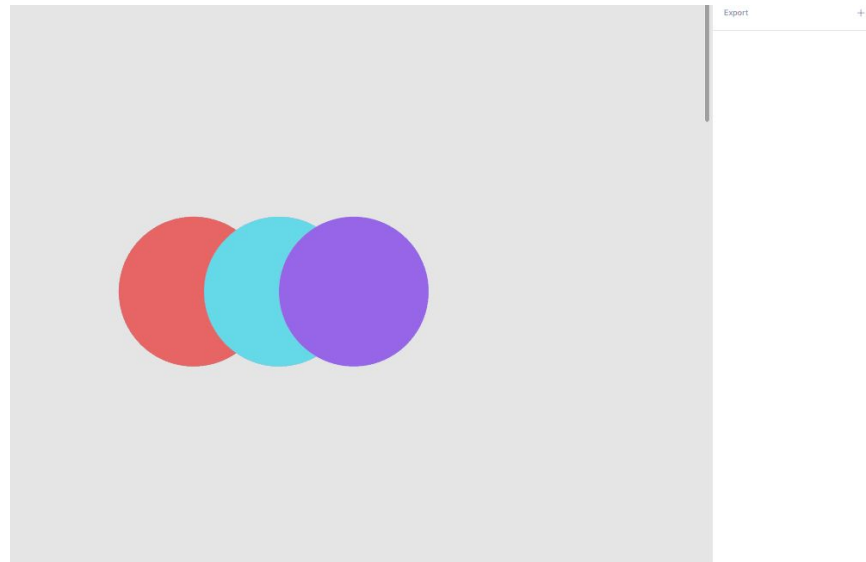
Con la nueva actualización de Figma, podemos editar nuestro auto-layout directamente desde la mesa de trabajo



Nuevas funcionalidades



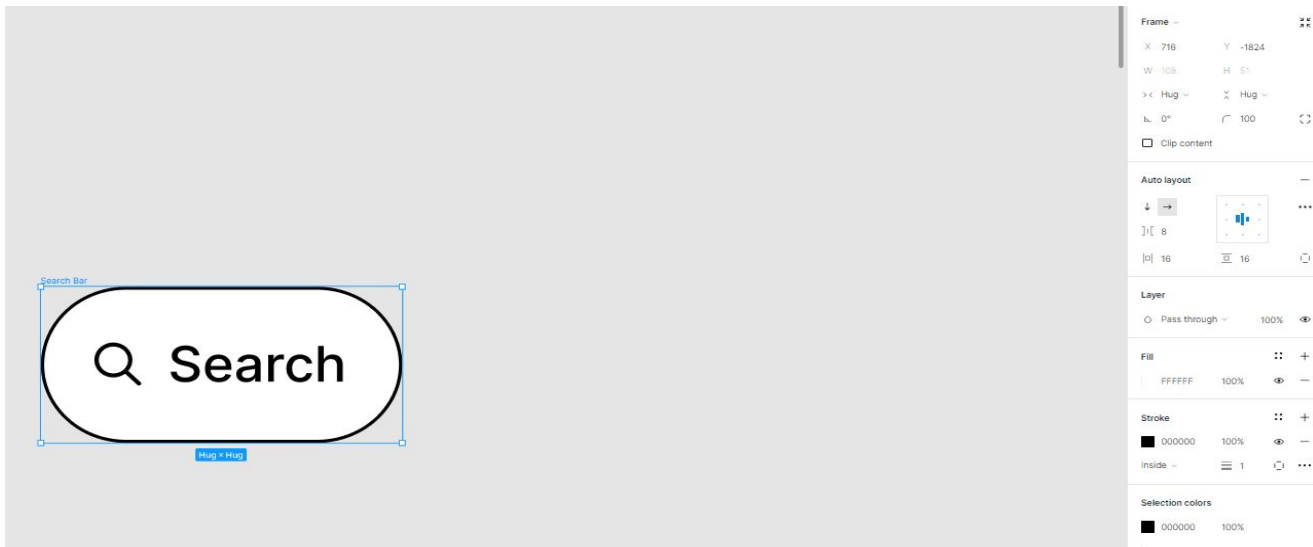
Con la nueva actualización de Figma, podemos editar nuestro auto-layout directamente desde la mesa de trabajo



También podemos crear márgenes negativos y apilarlos a nuestro gusto

Auto-Layout responsivo

Si queremos que nuestro diseño sea responsive, debemos lograr que crezca según el contenido. Para ello utilizamos la opción “**Fill Container**” en lugar de “Fix” o “Hug Content” en el elemento que debería aumentar de tamaño según el contenedor en que se encuentre.

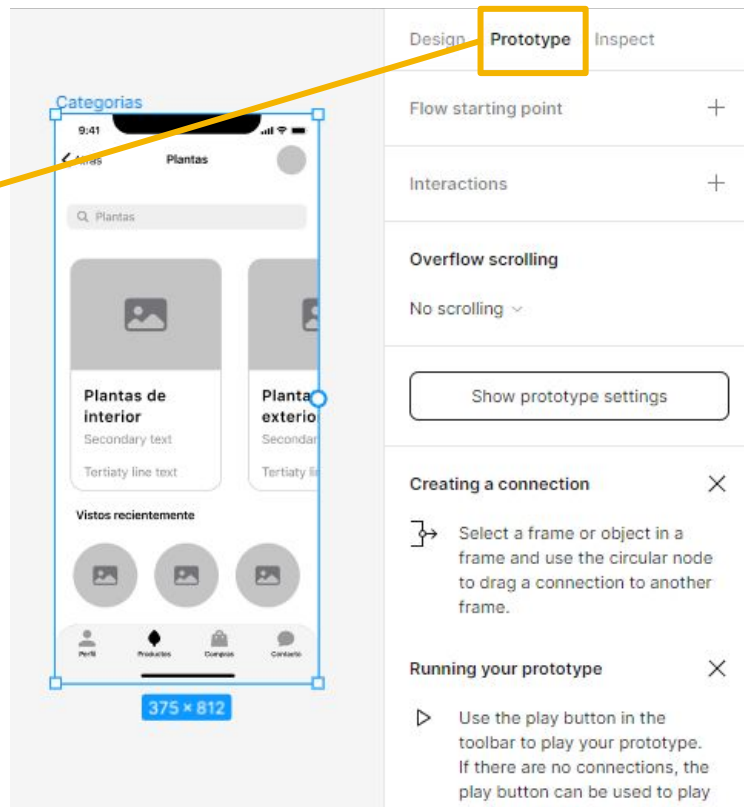


Prototipado funcional

Una vez que tengamos listo el diseño de nuestro Prototipo con Patrones, empezaremos a incluir las interacciones para que el mismo sea **funcional**.

Prototype

Seleccionamos la pantalla en la que queremos empezar a trabajar y vamos a las opciones de herramientas y seleccionamos la pestaña “**Prototype**”.

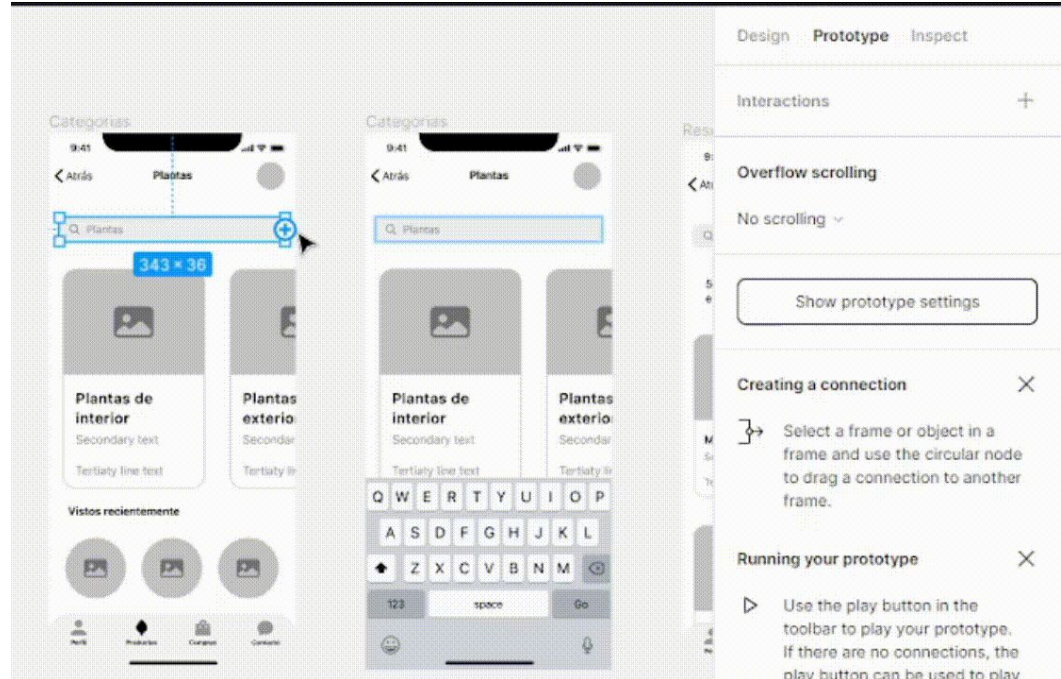


Enlazando elementos y/o pantallas

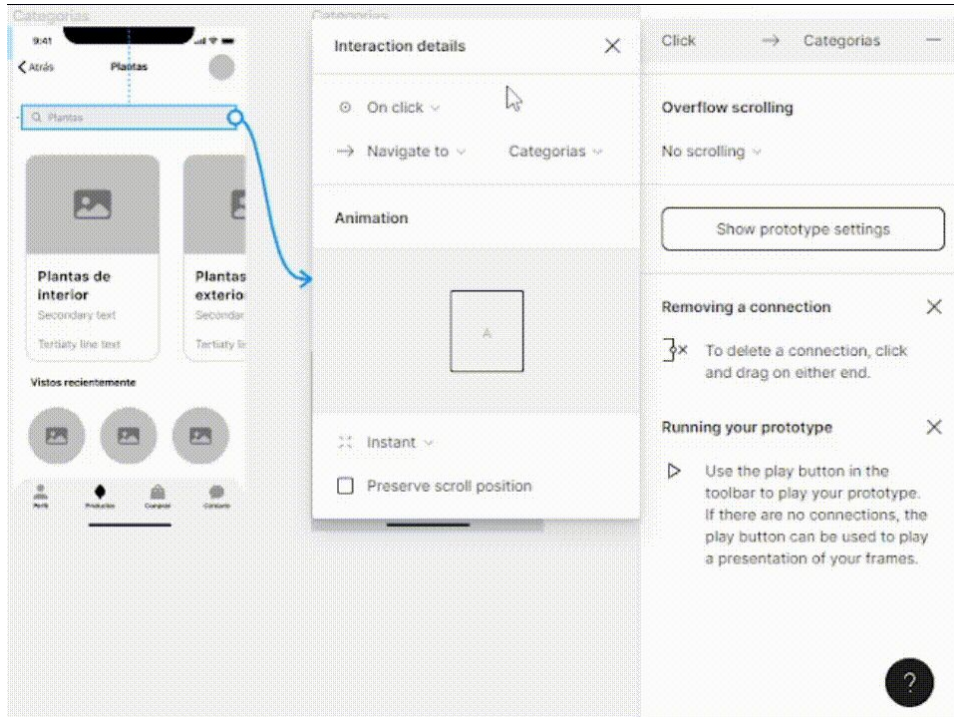
Hacemos click sobre el elemento o pantalla que queremos enlazar y se mostrará un **nodo** como círculo blanco.

Al seleccionarlo aparecerá una **flecha** mientras arrastramos hacia el elemento o la pantalla que queremos que se conecte.

Se nos abrirán los detalles de interacción.



Detalles de interacción

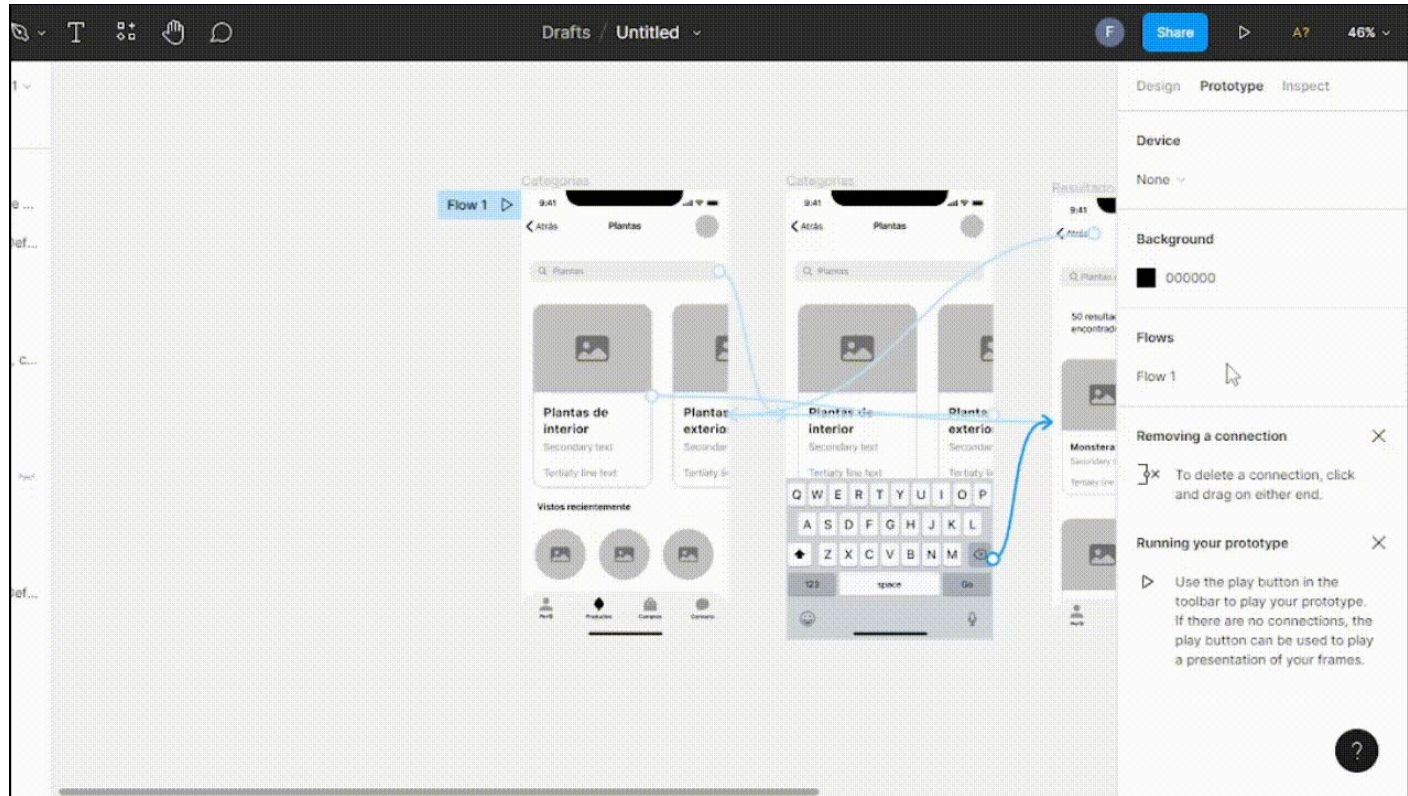


Entre los detalles de interacción podremos **elegir el disparador, la acción y la animación.**

Probando el Prototipo Funcional

Para probar el Prototipo Funcional, hacemos click en “**Present**” que tiene el **ícono Play**.

En “Options” podemos adaptarlo al tamaño de la pantalla.



No te olvides de dar el presente

Recordá:

- **Revisar la Cartelera de Novedades.**
- **Hacer tus consultas en el Foro.**

Todo en el Aula Virtual.

**Muchas gracias por tu atención.
Nos vemos pronto**