

Figma



Se despliega un menú con las distintas opciones: archivo, ver, editar, ..., como menú de windows.

Probando

Nombre que le podemos dar a nuestro proyecto

Las herramientas que nos podemos encontrar:



La primera nos permite movernos, desplazar con una mano o escalar la pantalla que estamos generando.

La segunda para poner los frames que queramos, porque estamos realizando un wireframe de una web. Al seleccionar frame, en el lateral derecho, podemos personalizar el tamaño, incluso indicar si se trata de una web para un PC o para un dispositivo móvil.

Frame	
Phone	
Tablet	
Desktop	
MacBook Air	1280 × 832
MacBook Pro 14"	1512 × 982
MacBook Pro 16"	1728 × 1117
Desktop	1440 × 1024

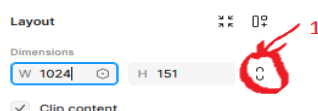
La tercera es para poner un objeto, podemos dibujar una forma, incluso seleccionar una imagen.

La cuarta para indicar si se quiere esbozar a tamaño pluma o a tamaño lápiz.

El quinto para poner / insertar un texto.

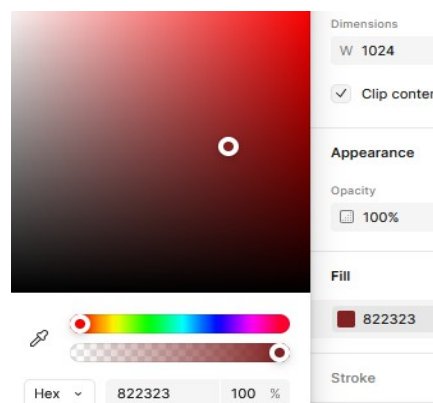
El sexto para realizar una burbuja con información, como si fuera un bocadillo.

En el lateral derecho podemos indicar propiedades a los objetos que se va colocando, como el tamaño:

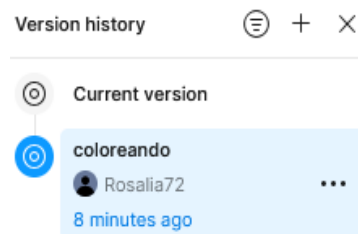


si se pulsa en el icono marcado con 1, se ajusta el tamaño proporcionalmente. El clip content permite visualizar o no si los elementos sobresalen al frame. También podemos girar el frame, incluso redondearlo.

El color, al pinchar en el color del relleno (debajo de Fill), se abre el generador de colores:



Se va guardando automáticamente los cambios realizados, si queremos obtenerlos podemos ver el historial que se ha ido guardando, en el proyecto desplegamos y seleccionamos “show version history”, y en el lateral derecho vemos la instantánea creada que podemos almacenar con un nombre si necesitáramos restaurar:

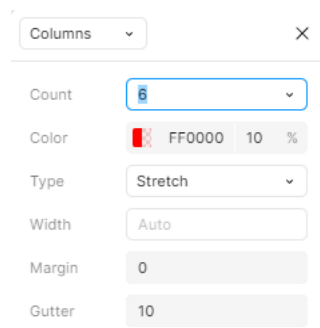


Podemos ir creando distintas instantáneas con una durabilidad de 30 días, al tratarse de una versión gratis.

Frames (contenedor de nivel superior): Todo los elementos van dentro. Si queremos que el frame se ajuste al contenido se pulsa



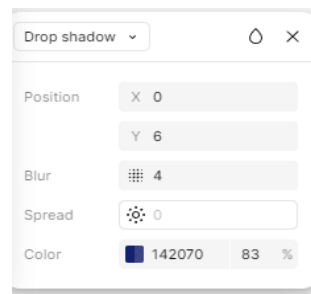
Layout grid, podemos trabajar con guías, filas o columnas. Se puede ocultar o activar, permite alinear mejor los elementos con la guía. Por ejemplo, para indicar cuantas columnas queremos con la separación deseada (gutter).



También existe la alineación a la derecha, a la izquierda, al centro, ..., como un documento de texto.

Podemos exportar el frame que hemos realizado como una imagen, incluso exportar un recorte del área que deseemos con slice (al pulsar preview, podemos ver la zona a exportar).

Formas: como los frames, podemos indicar tamaño, color, borde, inclinación. También podemos poner sombras desde effects. Desde aquí podemos configurar la sombra.



Si pulsamos en las formas, se pone unos puntos en las esquinas y podemos modificar la forma. Podemos poner puntos de deformación, incluso mezclarlo con zonas curvas.

Con shift se dibuja la figura de forma uniforme, es decir, se mantiene la proporción. En rectángulo se dibujaría un cuadrado, en eclipse quedaría un círculo, en el polígono un triángulo.

En el círculo podemos dibujar, con el punto que aparece, un arco, y con un punto interior dibujar un círculo concéntrico.

También podemos añadir una imagen. Si hacemos doble click podemos modificar algunas propiedades para que aparezca con el formato deseado.

1. Crear un icono de perfil (usar una imagen tuya si la tienes a mano, en caso contrario busca una tipo CC con opción de modificación y que sea comercial). Sigue el vídeo de openwebinars denominado “Imágenes y máscaras” que se encuentra dentro de elementos básicos.

Para unir, sustraer, insertar, ..., imágenes definidas, hay que seleccionar éstas en un mismo grupo, y en la parte superior derecha se puede combinar como se desee



es decir, seleccionando lo deseado con los puntitos que se encuentran a la derecha.

2. Pon tu nombre con el formato que desees (puedes usar el que indicaste en la guía de estilos que realizaste a principio de curso), pon un espaciado entre letras y usa un color acorde a la guía de estilos. Dibuja a mano alzada lo que desees (por ejemplo, un coche), y realiza algo similar con la unión de puntos, realizando dos figuras, una curva y otra recta.

Los **constraints** permite poner elementos en la hoja que mantenga la referencia dada a pesar de que se cambie el tamaño del frame que lo engloba, también podemos indicar que se escale según el cambio producido. Visualizar el apartado Constraints ubicado en “Elementos avanzados”.

Los **componentes** se crea para unificar el formato, si se cambia el padre, se cambia todos al mismo tiempo, pero si se cambia el hijo, sólo se cambia éste, y los cambios posteriores que se haga en el padre del mismo estilo del cambio del hijo, no se modifica en el hijo que ha cambiado.

Las **variantes** se crea a partir de un componente, y hay que darles nombres para distinguir uno de otro. Al contrario de los componentes, son totalmente distintos, y se pueden usar para ir más rápido en la creación de la maquetación.

Tanto para crear los componentes como para crear las variantes, hay que seleccionar la imagen deseada y pulsar en los puntos que se encuentra en la siguiente imagen:



El **auto layout** permite realizar un formato web como si se tratara de un flex, y se puede ir añadiendo los paddings que se desee en los elementos seleccionados. También se puede indicar la dirección de los elementos que se van colocando. Para activarlo se selecciona el último icono de la siguiente imagen:



Organización: como cualquier proyecto es interesante organizar bien la información, esto es, poner en la parte superior aquel frame que se declaró primero, y dentro de cada frame los elementos, que están definidos por capas, agrupados si se trata de un mismo objeto (botón derecho del ratón, “Group selection” sobre uno de los elementos y después arrastrar los otros elementos). Los elementos se pueden arrastrar o con el botón derecho hay opciones para ponerlo en la parte superior o inferior de todos los elementos, Bring to front o Send to back respectivamente.

Sistemas de estilos

Podemos definir estilos personalizados desde figma, npor ejemplo colores con algún nombre que nos facilite su búsqueda. Para ello pulsamos en el siguiente orden:

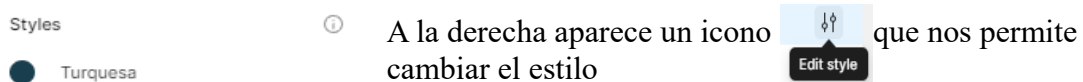


se elige el color deseado y se le da un nombre. Si dentro de un estilo se quiere crear varias opciones, hay que definirlos separados por /, es decir,

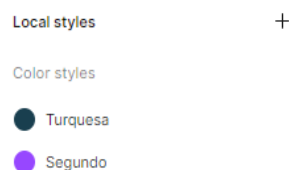


Aparece dos opciones distintas:

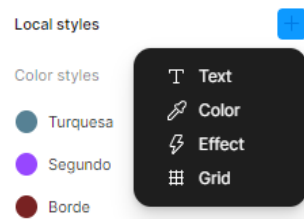
1. Variable, se crea una variable con los valores deseados.
2. Style, se crea un estilo con los valores deseados, estos se pueden cambiar por otro color, con eso se consigue modificar todos los elementos definidos con ese color.



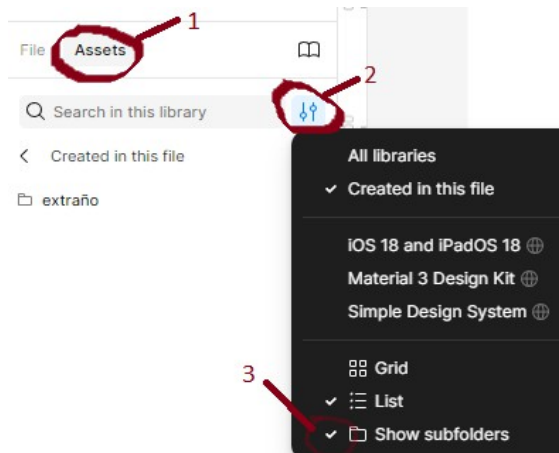
Apareciendo ahora un nuevo menú al pulsar el proyecto:



Desde la página principal del proyecto, en el lateral derecho aparece los estilos y desde ahí se pueden crear más estilos para aplicar en el proyecto.



A los componentes se les pueden asignar nombres, si separamos con / → Grupo / Texto , aparecen dentro de carpetas y podemos organizarlos mejor. Para activar la organización si no lo está:

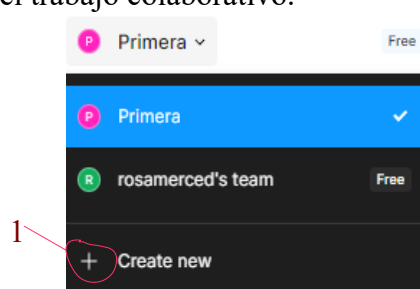


Manteniendo la tecla Alt pulsada sobre un elemento, se crea copias exactas del elemento, indicando las distancias entre ambos.

Cerrando nuestro proyecto, volvemos a la página principal de figma.

Trabajo colaborativo

Al pulsar sobre nuestro proyecto aparece una nueva opción que nos da la posibilidad de crear un equipo, ya que Figma permite el trabajo colaborativo.



Ponemos el nombre que deseemos y añadimos las personas que van a trabajar en la maqueta, para ello hay que conocer los correos:

Create a team

Team name

After creating a team, you can invite others to join.

Create team

Add your collaborators

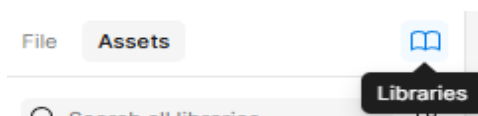
You can update user permissions on the team page after setting up.

Email

Email


Add another


Por defecto nos crea un proyecto, como sólo se puede crear uno, lo eliminamos y ya lo creamos con el nombre deseado. Dentro de éste, sólo podemos crear tres páginas colaborativas. Lo ideal es que permitiera compartir librerías, pero en la versión gratis que tengo activada no deja.



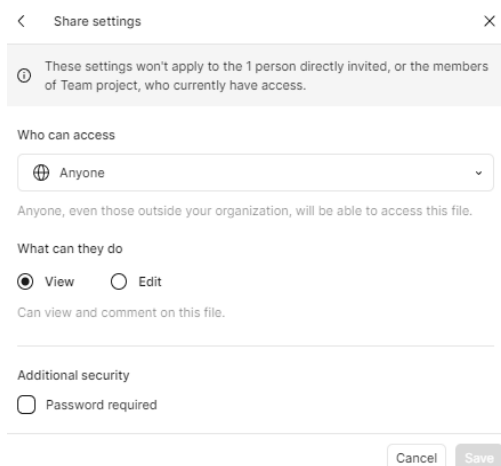
→ No deja ni publicar nuestra librería ni obtener ninguna de otro equipo


Para compartir nuestro proyecto sólo tenemos que pulsar en **Share** e introducir el correo de nuestros colaboradores con las propiedades deseadas (lectura / edición), también podemos mandar el enlace a las personas deseadas. La persona que ha sido invitada, le sale una alerta en su figma para aceptar o no la invitación.

Cuando varias personas estén activas en el mismo proyecto, aparecen notificadas  y cada una puede observar quién modifica y que cambio está realizando.

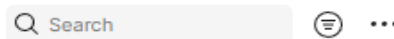
Podemos dar permiso a qué cualquiera pueda ver nuestro proyecto con el uso del link, para ello pulsamos en **Share** y a continuación hacemos click en  Only those invited

y seleccionamos



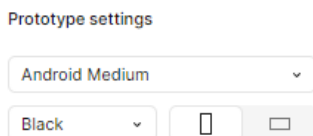
Podemos obtener comentarios de otros usuarios que podemos contestar y resolver. Para poner un comentario o duda, pulsamos en  y realizamos la pregunta; el autor le llegará la notificación (le


aparecerá en el lateral derecho) y nos podrá resolver las dudas. En la parte superior derecha, podemos configurar que tipo de mensajes queremos visualizar



Prototipado

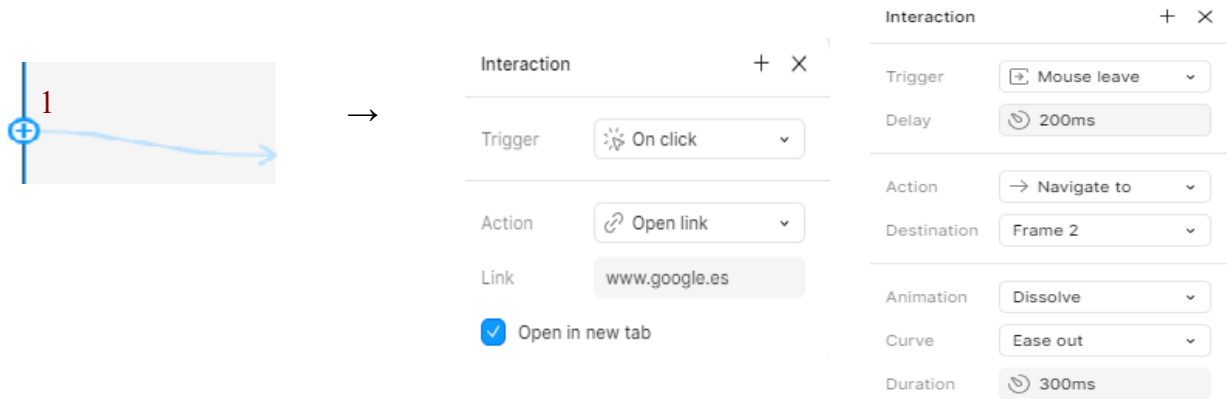
Podemos configurarlo para un dispositivo (móvil, tablet, ...) con una orientación determinada (horizontal o vertical) y con un fondo acorde a nuestro gusto, para ello pulsamos en **Design** **Prototype** y luego



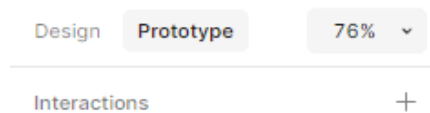
Al darle a *play* vemos nuestro proyecto en el dispositivo seleccionado, y al pulsar en  nos sale más opciones de visionado.

Interacciones

Si queremos hacer transiciones entre los distintos frames o elementos de nuestro proyecto, pulsamos Prototype (lateral derecho) y elegimos que tipo de transición queremos con el evento deseado. Para ello podemos seleccionar tanto los frames como los elementos. Pulsando en la parte central del objeto nos aparece el símbolo +, como se puede mostrar a continuación, junto con dos ejemplos:

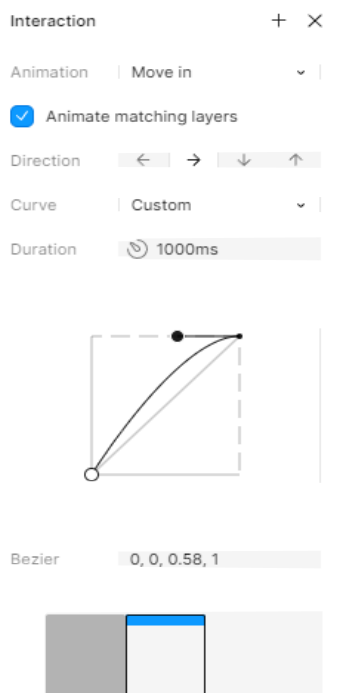


También podemos elegir un objeto y poner una interacción sin pulsar en el + indicado anteriormente, sólo seleccionando la opción que se activa debajo del diseño:



Animaciones

Una vez puesta la interacción deseada, en la parte inferior, podemos también definir animaciones, por defecto se pone Dissolve, aunque podemos jugar con un montón de opciones posibles:



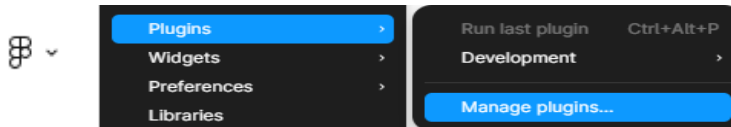
Tipo de animación, dirección del movimiento, si queremos definir el movimiento que queremos que haga la animación seleccionamos Custom y ya lo definimos (en la parte inferior podemos ver una previsualización), el tiempo que queremos que dure la animación.

3. Probar las distintas opciones de interacciones y animaciones que existen, sobre tu proyecto.

Plugins

Se puede añadir plugins para añadir a nuestro proyecto, hay varias opciones:

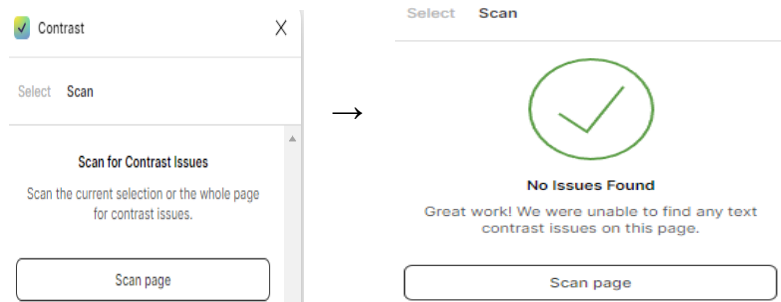
1. Menú izquierdo → Manage plugins. Al seleccionar un plugin, nos indica su funcionalidad.



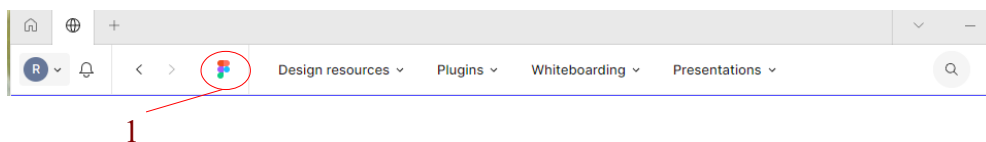
- Unsplash, se usa mucho → tiene una amplia variedad de imágenes.
- Iconify → nos facilita una amplia variedad de iconos. Una vez instalado, nos aparece en el menú:



- Contrast → Nos informa si la página está bien realizada con los colores elegidos:




2. También desde la comunidad. Para ello nos tenemos que dar de alta en la página inicial, y una vez dados de alta puedo acceder a ella pulsando en 1:



Comunidad

Desde la comunidad puedo coger cualquier proyecto y realizar una copia de manera gratis, y a partir de ahí hacer los cambios deseados. Si nos gusta, podemos darle al like para que se posicione más alto.

4. Bajarse algún recurso desde la comunidad, y cogerlo como base de tu proyecto, modificando colores, introduciendo iconos, jugar con las imágenes que figma nos ofrece, etc.

En la parte inferior derecha, hay un icono de ayuda , que nos permite acceder a la documentación sobre cualquier elemento que no sepamos desarrollar, incluso podemos visualizar vídeos sobre distintas explicaciones / cursos que pueda haber en Youtube relacionado con figma.