

# UI-Design 02. Avanzado

Uso de Figma para Diseño Interfaces Gráficas de Usuario

---

# Retícula

La retícula en el mundo del diseño gráfico **es un sistema de racionalización del espacio**. Es decir un sistema de proporciones y divisiones que nos permite **relacionar los elementos tipográficos, imágenes, formas** con el formato o entre sí.

En el caso de **Diseño de interfaces gráficas el formato será el tamaño del viewport** o en nuestro caso el tamaño de un Frame.



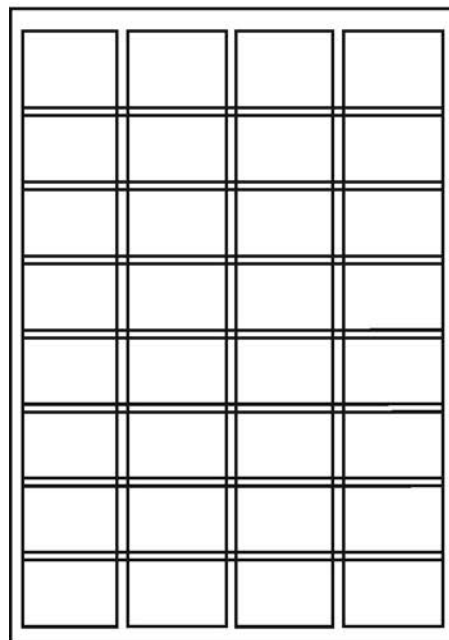
Imagen tomada de <https://www.uxabilidad.com/>

# Tipografía

El sistema de proporciones en diseño gráfico siempre se establece con el **tamaño de la tipografía**, para ser más concreto, **con el tamaño del interlineado**. Este tamaño va a ser el que nos marque los ritmos para generar las proporciones.

Si nosotros **decidimos que tenemos un interlineado de 24px**, conviene que **todo sea relacionado** con este tamaño: **márgenes, espacios** entre columnas, **sangrías, espacios entre párrafos**, etc...

Sobre esto **hay bastante información general** tanto para maquetación y edición impresa como información sobre diseño de retículas.



<https://tiposformales.files.wordpress.com/2014/08/usogrilla1.jpg>

## Ritmo vertical

---

Se suele **crear como hemos comentado con el tamaño del interlineado**, y con este ritmo vertical podemos decidir los tamaños de márgenes, paddings, otros tamaños de letra o interlineado de otros tipos de párrafo.

Si **tomamos un texto de 16px y 24px de interlineado veamos como funciona**. Vamos a crear algunos tamaños alternativos.

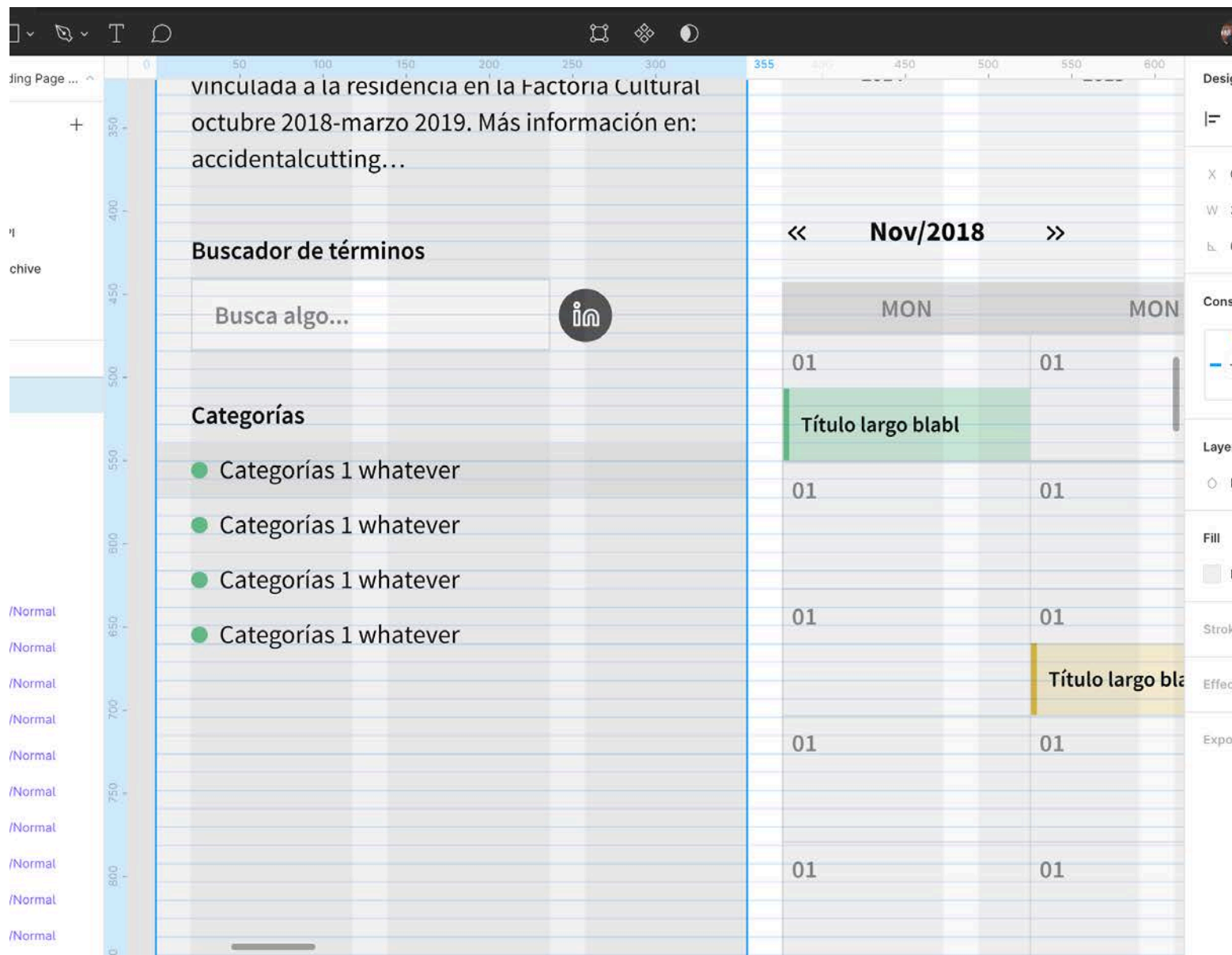
Nos damos cuenta en seguida que los bloques de 24px son poco manejables. **Podemos usar submúltiplos: 12px o incluso de 8px**

# Línea base

Cuando hemos decidido que tipo de submúltiplos queremos usar para todos los párrafos y demás elementos, **podemos crear una línea base que es hacer una división del formato en espacios de línea base para tenerlos de referencia y comprometernos a que todo elemento respete esta línea base.**

En diseño UI, **el módulo de 8px es muy habitual o el de 4px.**

Usando el **Layout Grid**, creamos un nuevo y lo editamos. Explicamos cómo.



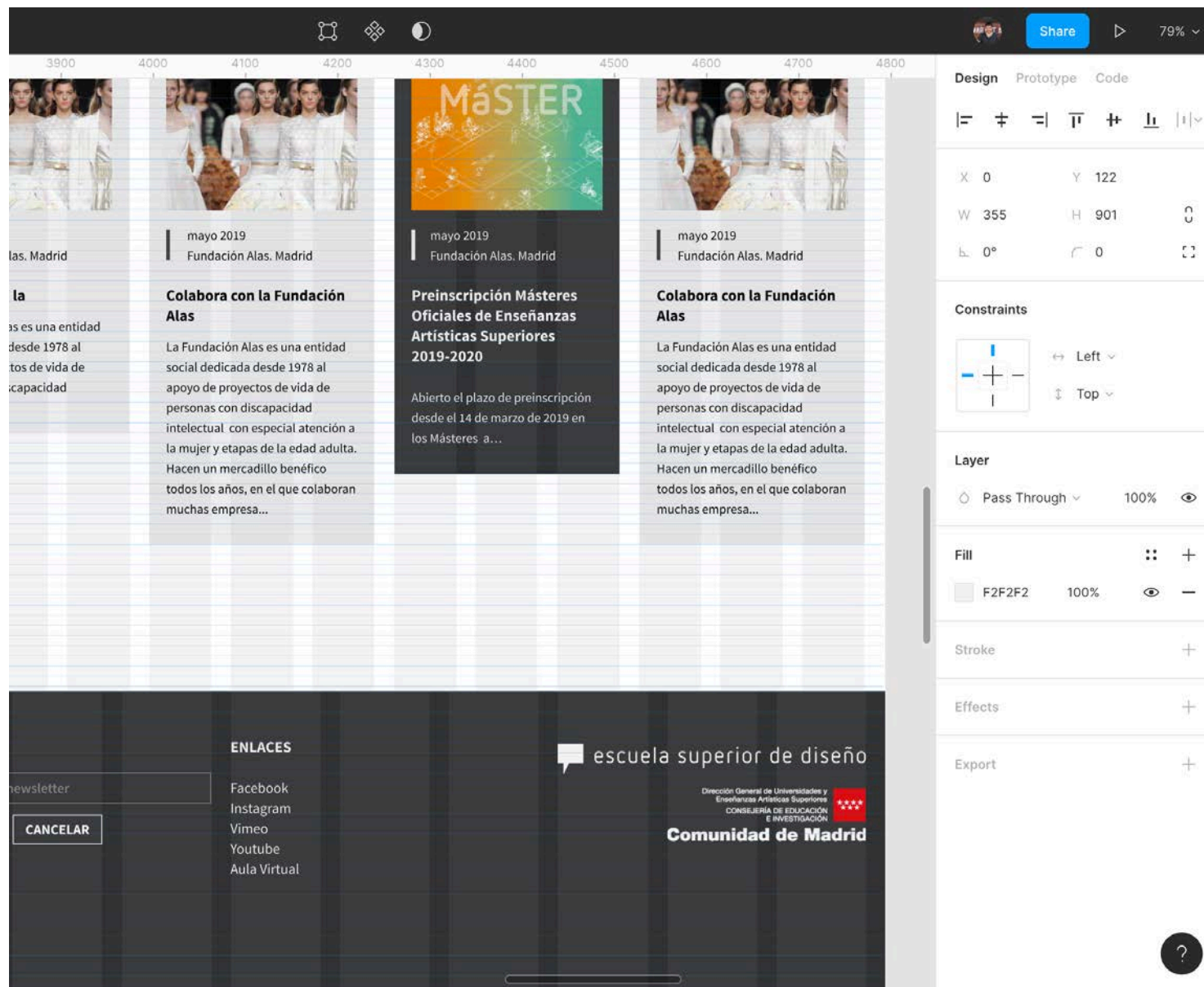


# Ritmo horizontal

Para la creación de ritmo horizontal también jugamos con la retícula en este caso creando **columnas cuyo tamaño desconocemos**.

Donde **metemos la proporcionalidad con el módulo de la línea base es en la medianil** o gutter, es decir en el espacio entre columnas.

Creamos **un nuevo layout grid** para ello en el construimos tantas columnas como queramos, en función del tamaño del viewport, y con la medianil con un tamaño proporcional a nuestro módulo.



## Conclusión de retículas

---

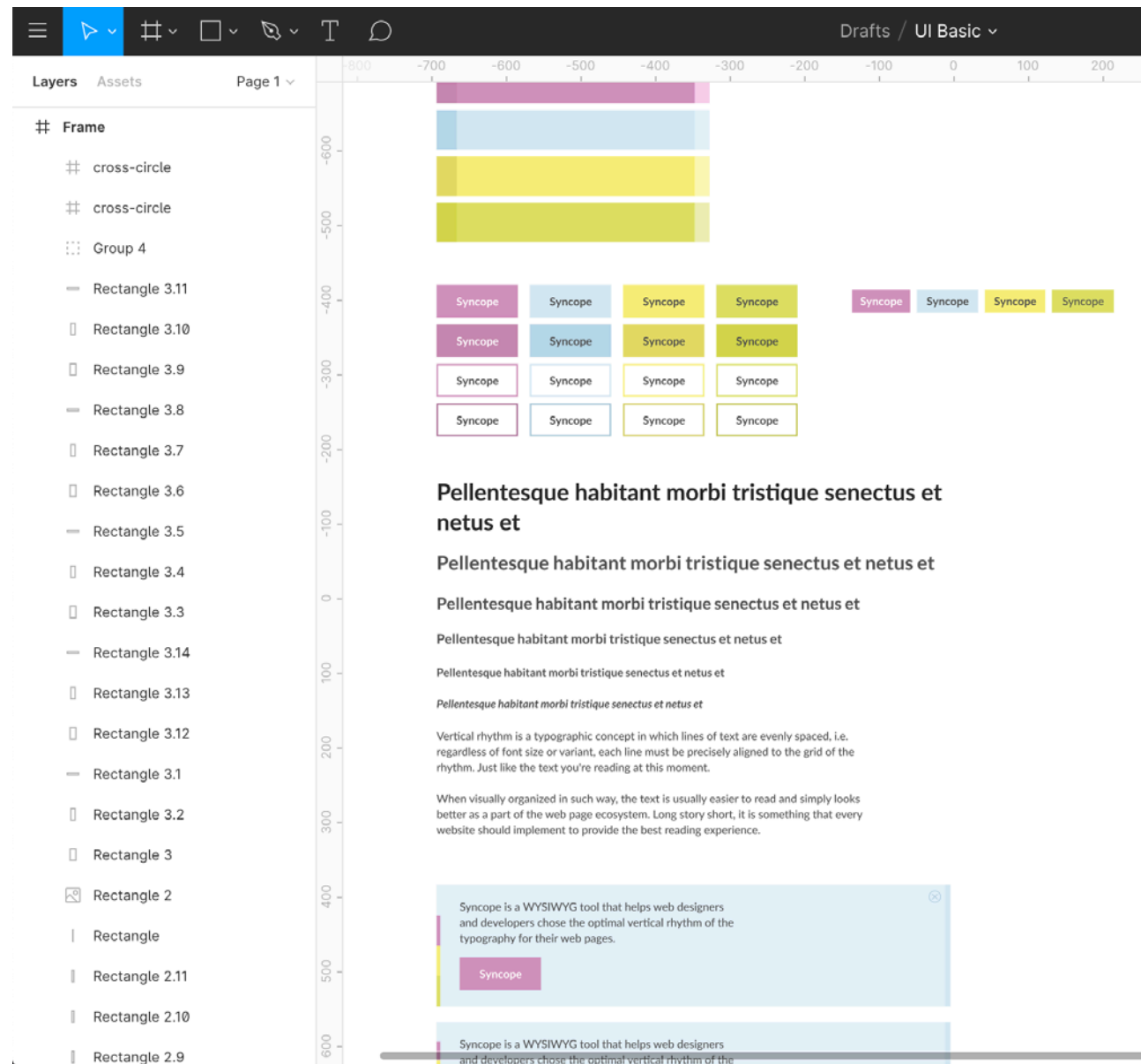
Vemos que de este modo **somos capaces de generar relaciones espaciales sólidas entre elementos** y conformamos un criterio de maquetación más interesante para analizar otras webs o crear las nuestras propias.

La **creación de retículas, estilos de párrafo**, decidir la **forma de los botones** y los **espaciados**, los **tamaños** de imágenes y espaciados, tamaños de **formularios**, **componentes**, etc... **es parte del trabajo del UI Designer**, y como vemos marca la diferencia en el diseño.

# Estilos

Cuando hemos decidido **qué tipo de retículas vamos a usar**, y **qué tipo de párrafos**, qué tipo de **colores**, **strokes**, **sombras**, etc... **conviene siempre guardarlos** para ir **conformando una pequeña librería** que podamos usar, modificar, cambiar y compartir.

Para ello en cualquiera de las secciones que hemos visto previamente: layout grid, textos, fills, sombras, etc...





# Design System

---

Hoy en día se habla mucho de **Design System**, o de cómo **crear sistemas de diseño**.

En realidad lo que estamos haciendo es un sistema de diseño sencillo, que es **crear aquellos estilos básicos que vamos a usar en toda nuestra web o nuestra app**, va a resultar sencilla de crear de esta manera y de que **escale de manera coherente**.

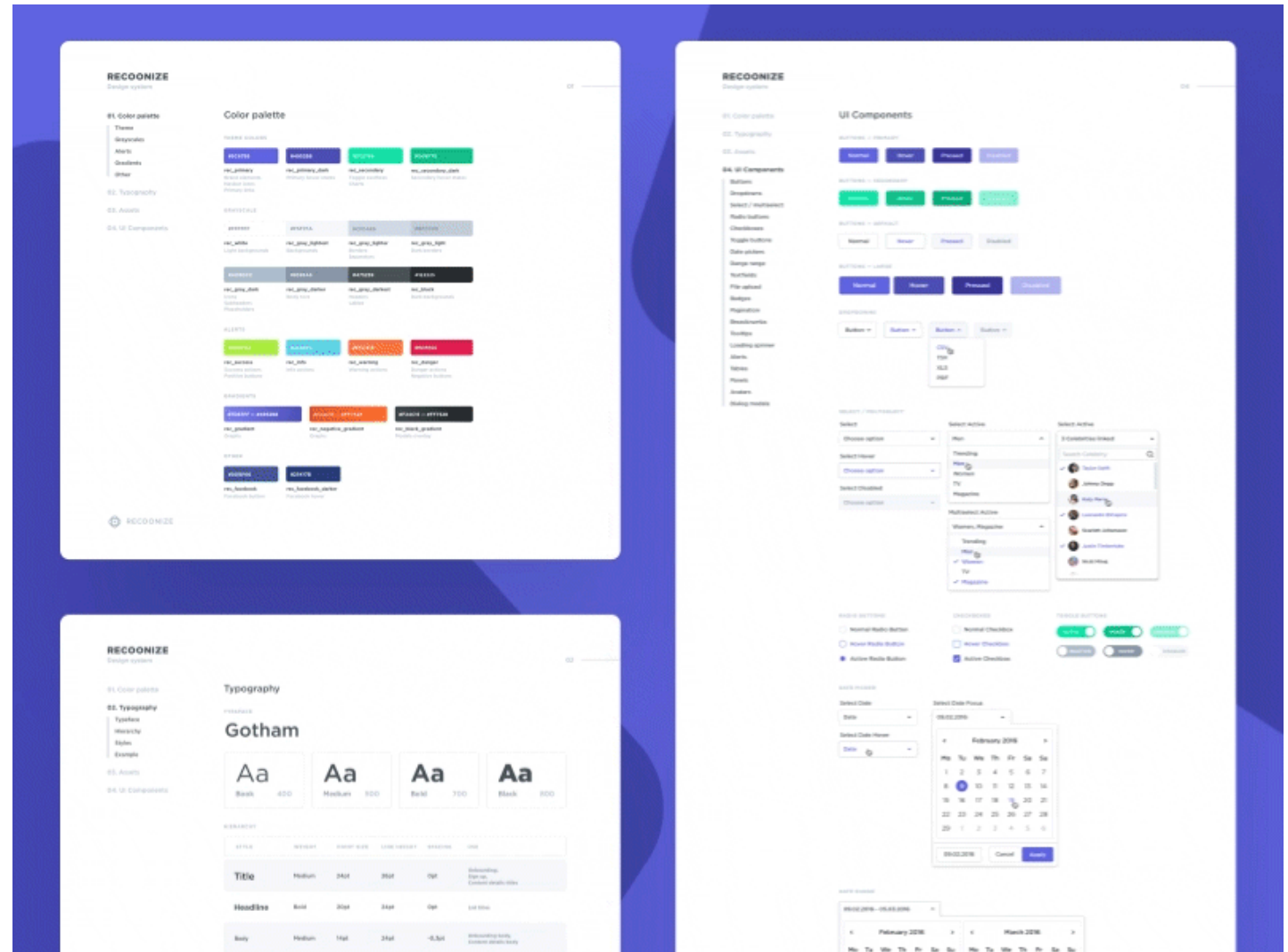
Un sistema de diseño suele tener:

- **Sistema de tipografía**
- **Retículas y espaciados**
- **Colores y degradados**, así como **tintas** de ese color
- Efectos como **sombras, overlays**, etc...
- **Animaciones** (no lo vemos)
- **Componentes diseñados** a partir de lo anterior

# Dirección de arte digital

Antes de nada comentar que **todo esto define el look and feel** de la web o la aplicación, así como las **decisiones de tipo de imágenes y vectores** o ilustraciones que vamos a usar.

Todo esto define la dirección de arte digital.



Design System by Adam Kalin

<https://dribbble.com/shots/3892022-Design-System>

# Componentes

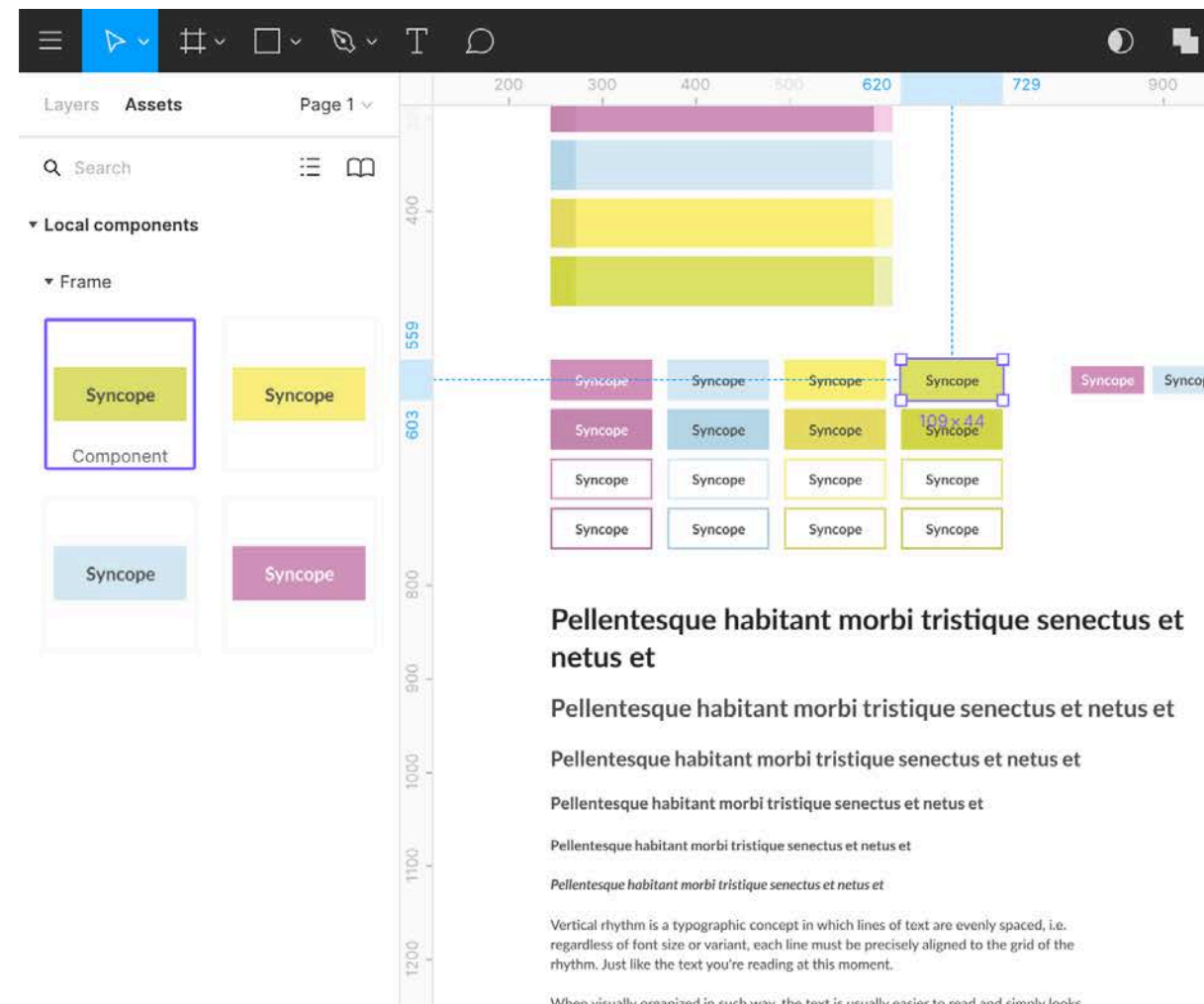
Un componente es una **pieza reusable que diseñamos una vez y que copiamos una y otra vez**. Si modificamos el original, se modifican las copias.

Veamos un **caso de un botón**. Creamos el boton y lo copiamos, y siempre que cambiemos este botón se cambia todo.

La creacion de un componente se hace seleccionando sus elementos y clickando a **Create Component**, que está en el header o con click derecho.

Estos componentes **quedan guardados en la barra lateral de Assets y podemos usarlos siempre**.

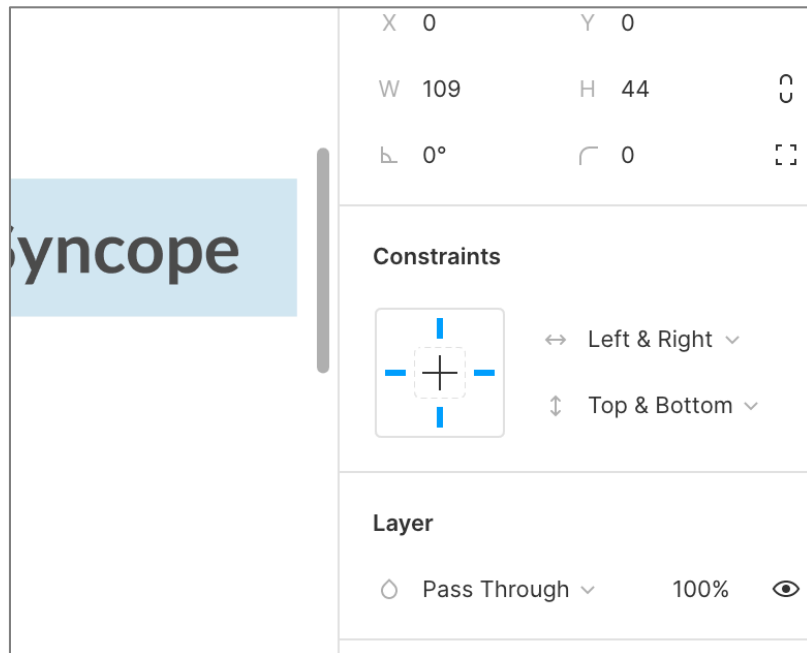
Si queremos que la copia (o instancia) del componente sea independiente, podemos hacer click derecho y darle a detach instance.



## Componentes con Constraint

En algunos casos los componentes son complejos con varios elementos y queremos tener un **control sobre el posicionamiento de los elementos internos del componente**.

Veamos por ejemplo un botón con un icono.



**Scale:** Se relaciona proporcionalmente con el tamaño del componente entero como fue diseñado en el componente.

**Left, Right, Top, Bottom:** Respeta las distancias a los bordes tal cual fue diseñado

**Center:** Respeta la distancia al centro

**Left-Right, Top-Bottom:** Respeta la distancia a izquierda y derecha al mismo tiempo sin escalar los elementos que pueda contener. Se usa mucho para componentes complejos que contengan otros componentes.

Recomiendo mirar la información de Figma.

## Más información sobre Figma

---

Recomiendo mirar los videotutoriales de Figma en Youtube donde amplían contenidos como Estados en Componentes, etc...

Os animo a que sigáis trabajando y formándoos en esta parte tan interesante del diseño.

### **Componentes en Figma:**

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLXDU\\_eVOJTxE5LSjOmeBYMuvaa4UayfMe4](https://www.youtube.com/playlist?list=PLXDU_eVOJTxE5LSjOmeBYMuvaa4UayfMe4)

### **Prototipado avanzado:**

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLXDU\\_eVOJTxE7aqRW3Sklp1aRT9ktC3ctqA](https://www.youtube.com/playlist?list=PLXDU_eVOJTxE7aqRW3Sklp1aRT9ktC3ctqA)