

«Talento Tech»

Diseño UX / UI

Clase 05





Clase N° 5 | Conceptos básicos

Temario:

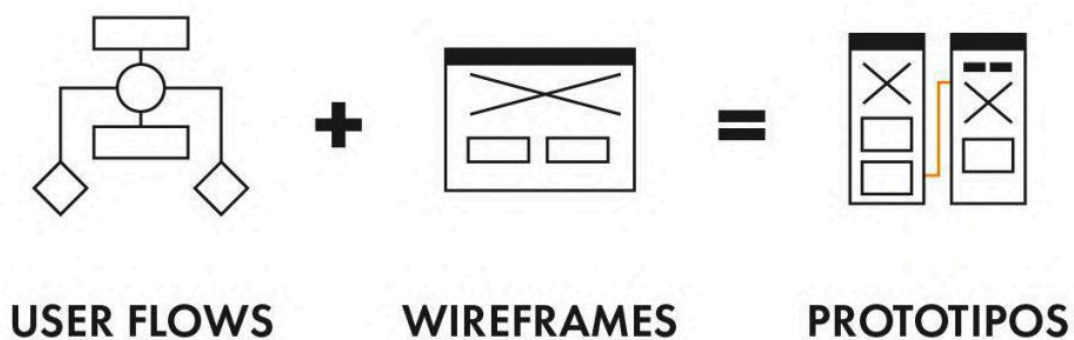
- Qué es un prototipo y su importancia.
- Tipos de prototipos y cuándo usarlos.
- Herramientas de prototipado y cómo utilizarlas.
- Pasos para crear un prototipo UX.

¿Qué es un Prototipo?

Un **prototipo** es una simulación de prueba de un producto. En los prototipos se hace tangible una idea para poder ser **validada y probada** por usuarios reales.

Para que podamos llamar a algo prototipo UX este **debe tener un flujo con acciones e interacciones** las cuales poner a prueba.

Podríamos decir que **el prototipo de un producto digital** serían los wireframes enlazados con los que se buscará **probar la interacción y experiencia** por parte de los usuarios a testea



Utilidad de los prototipos

El objetivo de crear prototipos en UX es **conseguir la máxima información y conocimiento de la experiencia** con nuestro producto invirtiendo lo mínimo posible.

Los prototipos UX sirven para **testear y validar** posibles **hipótesis y funcionalidades** que puedan aportar valor al usuario final.

Las utilidades por las que crear habitualmente un prototipo en UX son:

- Comprobar si un diseño tiene lógica.
- Detectar y probar errores.
- Visualizar el diseño en un formato más real.
- Hacer test con usuarios.
- No perder tiempo en desarrollar features sin probar ni validar.

¿Cuándo y por qué prototipar?

Generar prototipos **debería estar siempre en el proceso de creación** de cualquier producto, ya que **generan mucha comprensión y entendimiento** sobre el producto que se está trabajando.

Además en etapas en las que hay varias hipótesis planteadas crear prototipos nos permitirá detectar qué solución es más válida.

Para que los prototipos tengan éxito y **sean de utilidad** debemos crearlos:

- Como mecanismos para desarrollar **test de usabilidad**.
- Para **comparar alternativas** de diseño entre distintos prototipos.
- Como **prueba de las hipótesis** de interfaces propuestas.
- Para detectar e **identificar necesidades** de los usuarios.
- Como manera de **involucrar a usuarios** en el proceso de diseño.
- Para modelar un **sistema enfocado en la experiencia** de usuario.
- Para modelar “fácilmente” un sistema relativamente grande y complejo.

- Con el fin de **facilitar la comunicación** entre diseñadores y desarrolladores.

No es recomendable desarrollar un prototipo cuando no se haya establecido un criterio con el que evaluar el resultado de las iteraciones, ya que si no estaremos perdiendo el tiempo en muchos casos.

¿En qué etapas de un proyecto prototipar?

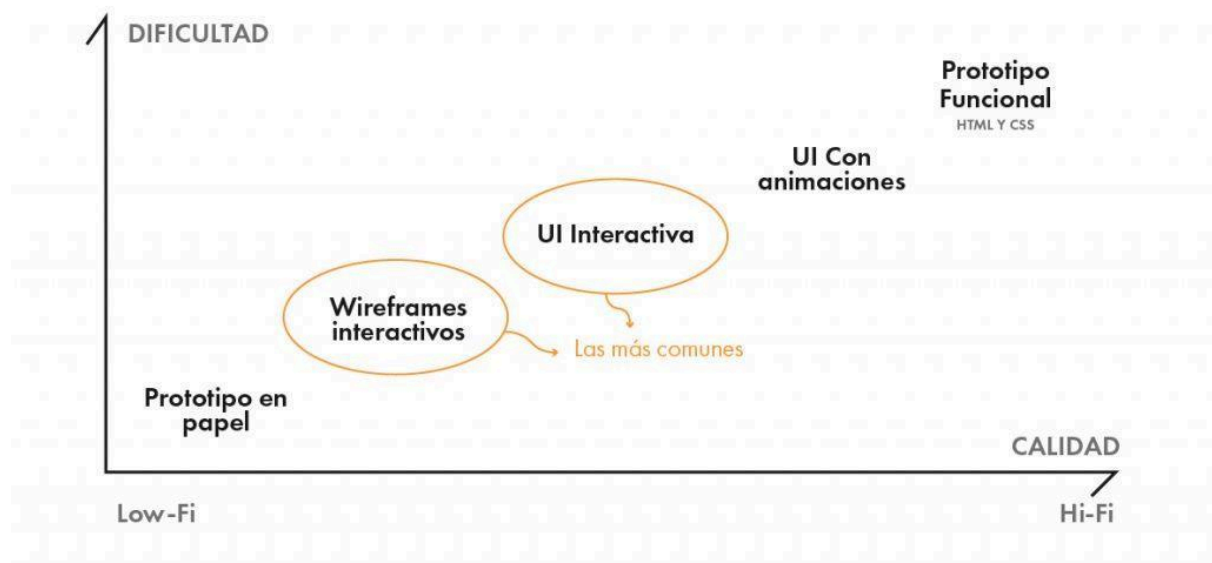
No hay un momento ideal en el que crear un prototipo, ya que si estás creando un producto o servicio enfocado en **aportar valor al usuario** has de seguir haciendo pruebas constantemente.

Pero podemos crear prototipos:

- Antes de arrancar **para mostrar la idea** o concepto a los stakeholders.
- Comenzando un proyecto, para **conseguir los requerimientos iniciales** que demanden los usuarios.
- Después de empezar el proyecto para **validar el diseño y las funcionalidades** con los usuarios.
- En etapas intermedias y finales para **validar especificaciones** y detectar errores comunes.
- En fases finales del producto para **detectar problemas de usabilidad** con el diseño.

Tipos de prototipos UX:

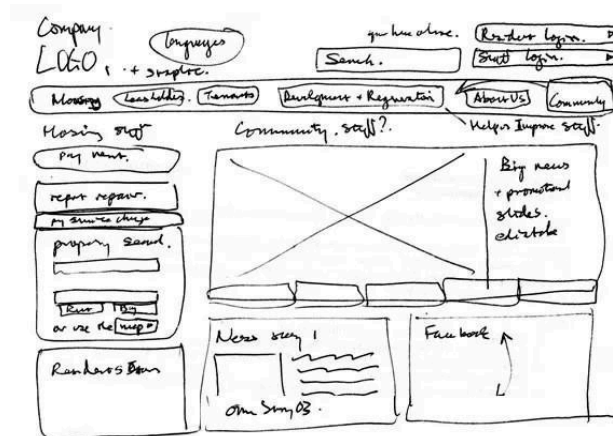
Disponemos de varias maneras crear prototipos, pudiendo crearlos de una calidad baja y únicamente ideativa (**con papel y lápiz**) para validar un concepto inicial, o crear prototipos **de alta fidelidad** (en html y css) en los que el usuario pueda introducir datos e interactuar con todas las **funciones del producto**.



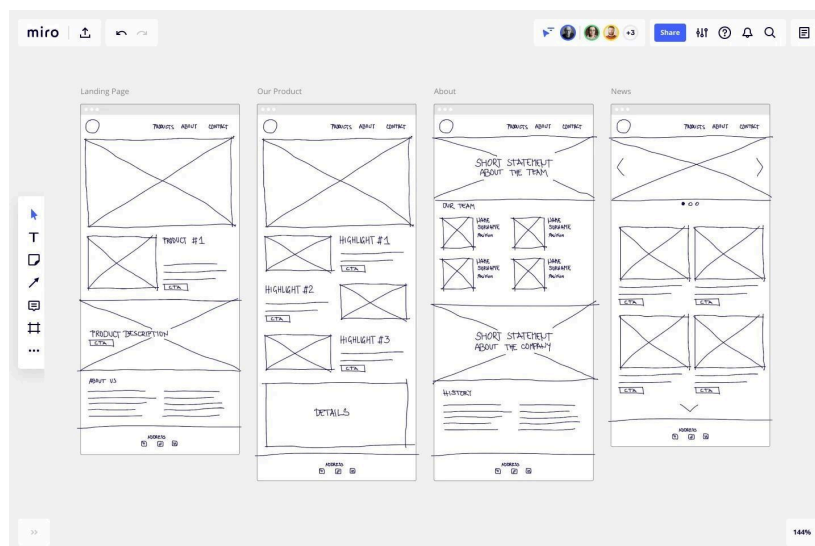
Hay que aprender a **detectar qué prototipo conviene crear** ya que la creación de un prototipo **conlleva un gasto en tiempo y recursos**, y dependiendo de la fase en la que se encuentre el proyecto nos convendrá más crear unos u otros.

Existen varios tipos de prototipos, pero de manera general, podemos clasificarlos en 5 según su complejidad y fidelidad:

- Sketch (nivel idea): es un bosquejo a mano sobre papel, estático y de baja calidad para reflejar la primera idea o concepto, y es el punto de partida de lo que será el producto final.

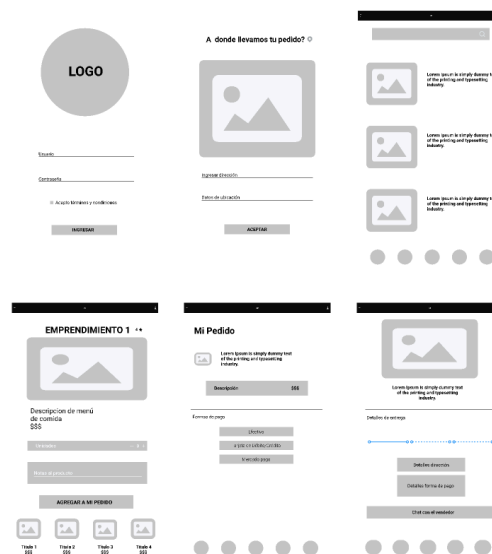


- Wireframe de baja calidad (low-fi, nivel layout):** es una representación de baja fidelidad de la interfaz del usuario, y la utilizamos para crear el esqueleto de nuestro diseño. Su objetivo es presentar de forma esquematizada los conceptos claves de cada una de las pantallas del producto final y crear el flujo de navegación.



- Wireframe de media calidad (mi-fi, nivel componente):** en este diseño de wireframe ya comenzamos a trabajar en los detalles de la funcionalidad y el contenido final.

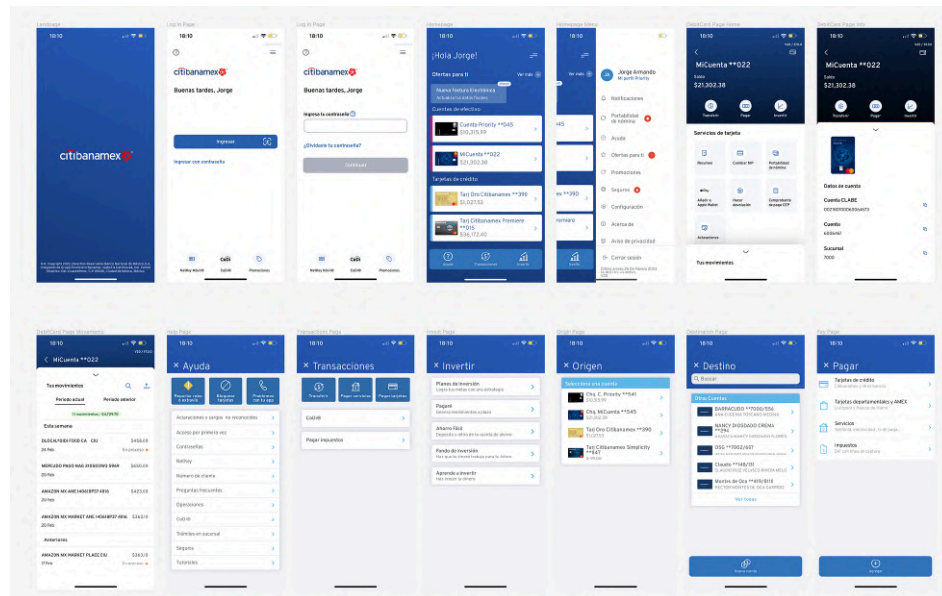
Una de las grandes ventajas de trabajar en wireframes mi-fi es que se pueden realizar cambios más rápidos ya que aún no hemos aplicado en esta fase el diseño visual (colores, fotografías, tipografía final, etc.).



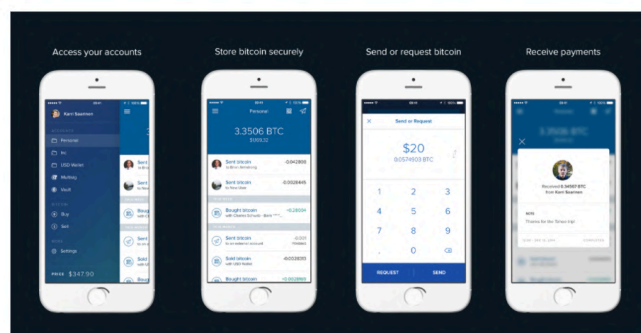
- Mockup (Hi-fi, nivel estilo):** una vez tenemos el esqueleto creamos mockups, que son una representación estática de alta fidelidad. Vestimos el esqueleto creado previamente, por lo que aquí ya comenzaremos a manejar los colores, las tipografías, las imágenes, etc. Su objetivo principal es conseguir una apariencia visual lo más cercana posible a nuestro producto final y la idea general de cómo funcionará.

Buenos Aires aprende

Agencia de Habilidades para el Futuro



- Prototipo interactivo (Hi-fi, nivel interacción):** es la representación en alta fidelidad del producto final, que simula las interacciones principales de la interfaz de usuario, aunque realmente son imágenes conectadas entre sí para dar la sensación de ser un producto digital real. Nos ayudan a testar el flujo de navegación e interacciones similares al producto final para encontrar posibles errores de usabilidad antes de entrar en la fase de desarrollo.



En resumen y para no liarte demasiado, un prototipo de alta fidelidad requiere esfuerzo y tiempo. Entonces... ¿cuándo debemos diseñar un prototipo de alta fidelidad?

- Para testar una línea de diseño de producto, y así conocer la opinión de usuarios y stakeholders sobre elementos del diseño visual o incluso el copy.
- Para obtener pistas sobre el comportamiento de la navegación o de otros elementos interactivos.
- Para comprobar exactamente los flujos de navegación del usuario.
- Para conocer cómo se sienten los usuarios al utilizar el producto.



Pasos para crear un Prototipo UX

Antes de ponerse a prototipar se deberían realizar unos pasos previos como:

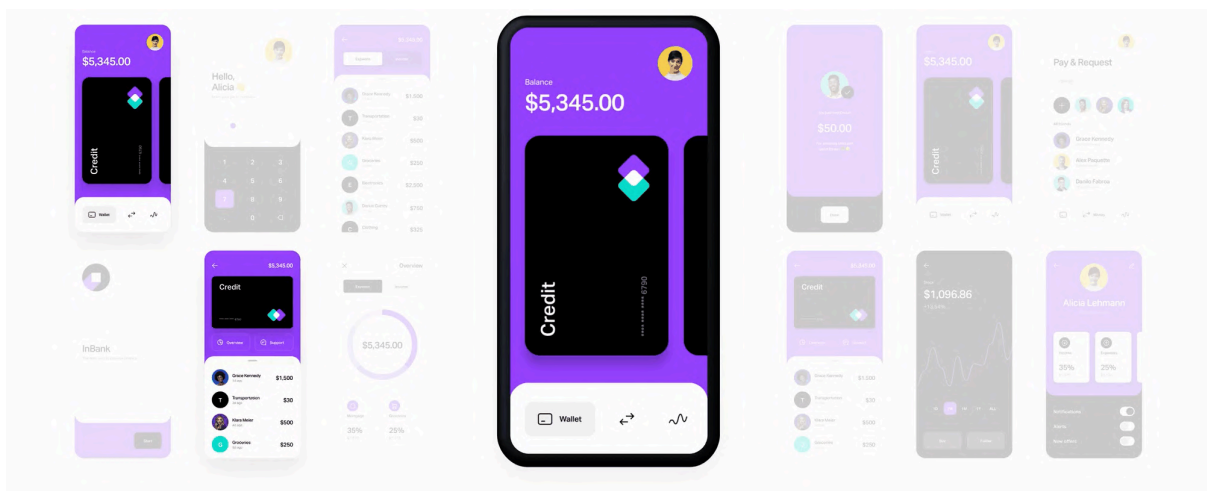
- Definir la **profundidad de la funcionalidad** a prototipar.
- Seleccionar la **herramienta** de prototipado.
- Crear unos **criterios de conclusión** para el ciclo de iteración.

- Seleccionar el **equipo** de prototipado (diseñadores, desarrolladores, stakeholders y usuarios)
- Definir el **nivel de fidelidad** requerido en el prototipado
- Determinar la **longitud de las iteraciones**.
- Definir el **propósito o solución** que pretendemos validar con el prototipo.
- Definir qué **datos o situaciones validarán** la eficiencia del prototipo.

Herramientas de prototipado UX y UI

Hoy en día y gracias a la tecnología de la que disponemos lo más recomendable para prototipar es utilizar **herramientas de prototipado digital**, estas disponen de muchas funcionalidades con las que crear prototipos casi **tan reales como un producto final**.

Las herramientas más eficaces dependerán de si vas a **diseñar y prototipar flujos** por los que avanzar el usuario (*Figma, Sketch, Invision, Adobe XD*) o si dispones de las pantallas ya diseñadas y quieres **crear animaciones y un prototipo algo más funcional**



Figma

Figma revoluciona el diseño colaborativo con una plataforma basada en la nube que permite a equipos trabajar simultáneamente en proyectos de diseño. Más allá de su accesibilidad en línea, Figma es conocida por su capacidad de colaboración en tiempo real, lo que le permite a los diseñadores e interesados en el proyecto contribuir y comentar de manera sincronizada.

Su versatilidad destaca en la creación de prototipos interactivos, diseño de interfaces y flujos de trabajo ágiles. Con funciones como componentes reutilizables y bibliotecas compartidas, Figma se ha convertido en la opción predilecta para equipos que buscan eficiencia y cohesión en el diseño de experiencias digitales. Es, sin duda, una de las herramientas de UX y UI que no te puedes perder.

En este curso, utilizaremos Figma como nuestra herramienta principal para el desarrollo de prototipos y diseño de interfaces.



Descargar la aplicación de escritorio de Figma

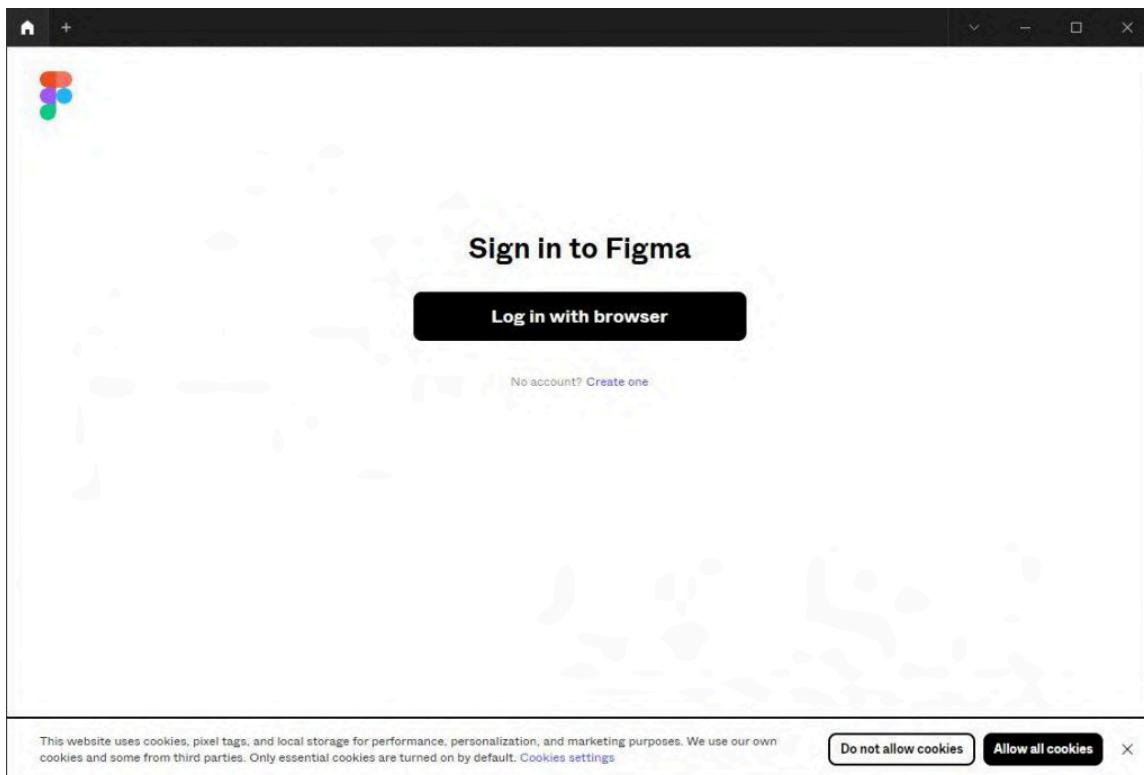
Si no contamos con un buen sistema en tu dispositivo (computadora) podemos utilizar versión online para evitar descargas

<https://www.figma.com/login>

Descargar e instalar aplicaciones de escritorio

Los pasos para descargar e instalar la aplicación en nuestro equipo son los siguientes:

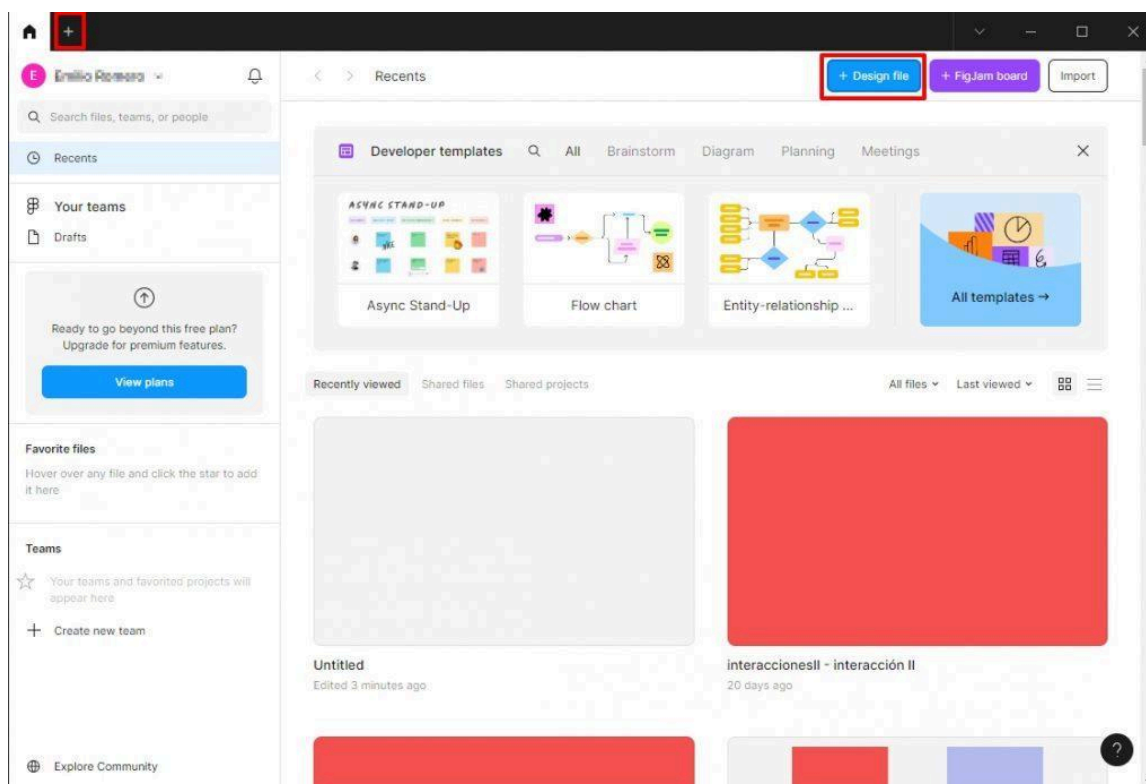
- Si aún no descargaste **Figma** para escritorio en tu computadora puedes hacerlo desde [aquí](#).
- Hacer clic en el archivo descargado para ejecutar el instalador. Una vez instalado se abrirá la siguiente ventana.



- Seguidamente, pulsamos en Create one, se abrirá una pestaña en su navegador para poner su email y contraseña y más tarde su nombre y la finalidad para la que usará la aplicación. Se deberá verificar su cuenta desde su correo electrónico y ya estará la cuenta lista para comenzar a usar Figma.

Crea un nuevo proyecto

- Después de iniciar sesión, puedes crear un nuevo proyecto. Para ello solo tienes que hacer clic sobre el botón + que tienes situado en la parte superior izquierda o bien hacer clic sobre el botón + Design File situado en la parte superior derecha.



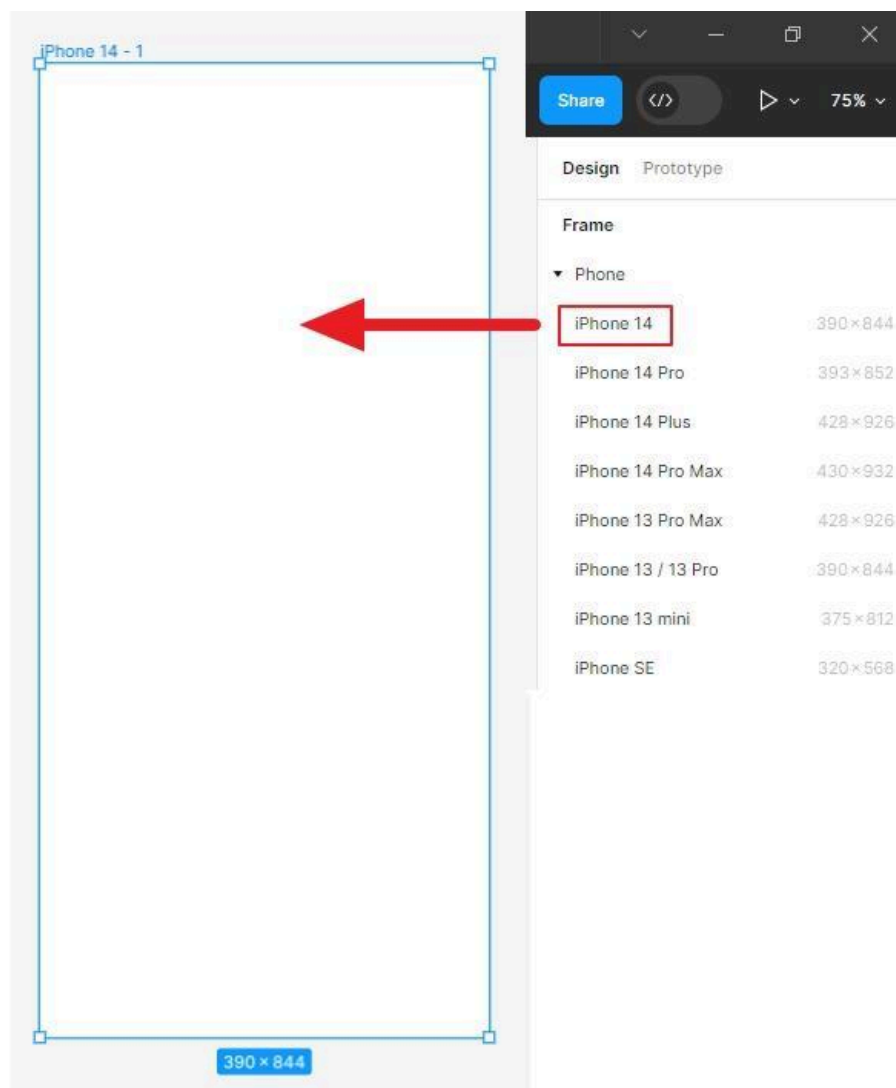
Diseña tus pantallas

Antes de crear un prototipo, necesitas diseñar las pantallas individuales de tu aplicación o sitio web. Utiliza las herramientas de diseño de Figma para crear elementos como botones,



imágenes, campos de texto, etc. Cada grupo de pantallas deberá estar en una página separada dentro de tu proyecto para crear proyectos con orden.

Para crear una nueva pantalla solo tenemos que dirigirnos a la herramienta Frame disponible en la barra de herramientas o bien pulsamos la tecla F del teclado. Al activar esta herramienta seguidamente en la barra lateral derecha podemos seleccionar los tamaños preestablecidos. Por ejemplo podemos seleccionar Iphone 14 si es que nuestro diseño va destinado a este dispositivo.



A partir de aquí, ya solo tenemos que insertar textos, imágenes y demás elementos para componer nuestro prototipo.

Explorar las propiedades del texto



Las propiedades de texto le permiten controlar todo, desde la apariencia y la posición del texto hasta el comportamiento de cambio de tamaño y las funciones OpenType.

En este artículo, le mostraremos todas las propiedades disponibles para texto. Como hay varias propiedades disponibles, las hemos agrupado por ubicación en este artículo, seguidas de secciones con detalles adicionales.

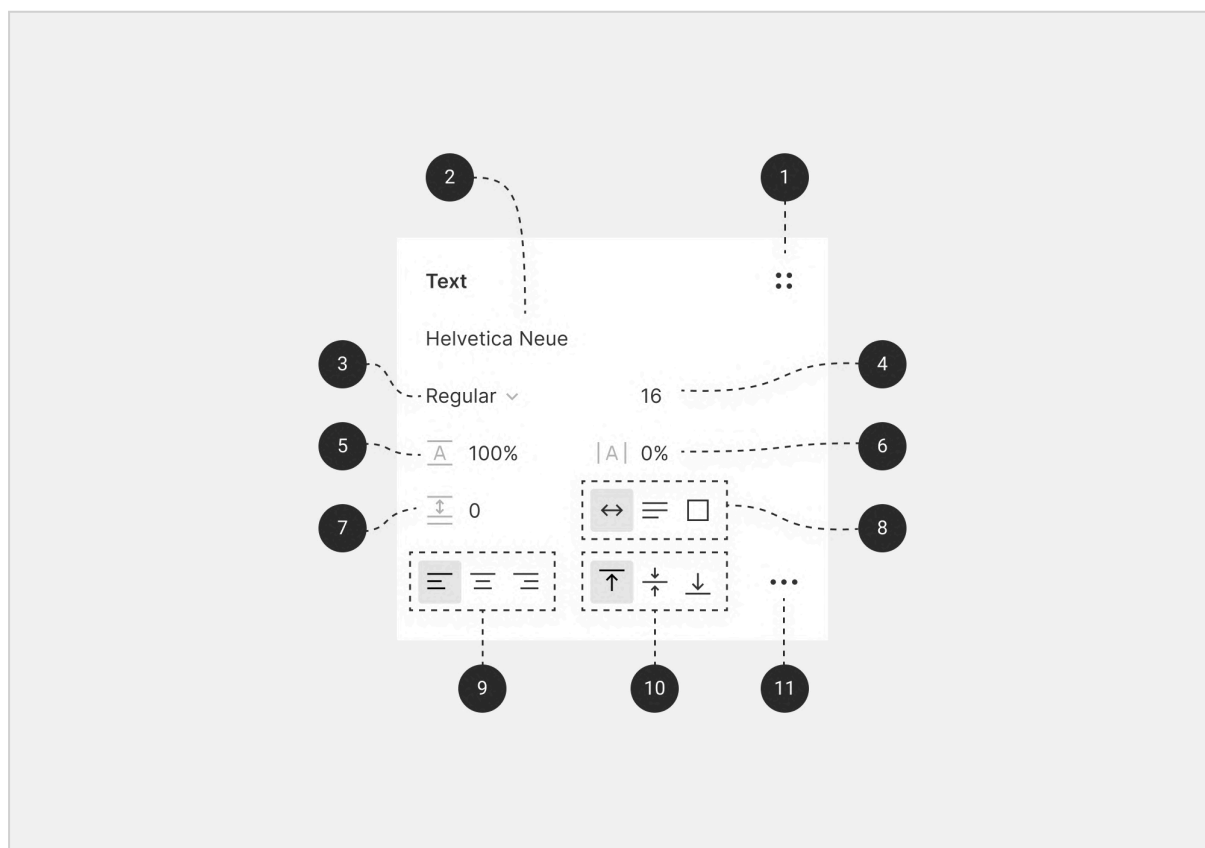
Acceder a las propiedades del texto

Las propiedades del texto se pueden encontrar en la barra lateral derecha y en el panel de configuración de tipo .

Barra lateral derecha

Aplique y ajuste las propiedades del texto en la sección Texto de la barra lateral derecha.

Utilice la imagen comentada que aparece a continuación para identificar cada propiedad en el panel de propiedades. Haga clic en el enlace para obtener más información sobre cada propiedad.



1. Haga clic en el Icono para ver, crear y aplicar estilos de texto
2. Haga clic en el nombre de la fuente para explorar una lista de fuentes web, locales y compartidas para encontrar un tipo de letra o una familia de fuentes.
3. Utilizar la flecha para seleccionar un peso o estilo de fuente.
4. Utilizar la Flecha para ajustar el tamaño del texto
5. Ajuste la distancia vertical entre líneas de texto utilizando el campo de altura de línea .
6. Ajuste la distancia horizontal entre letras con espaciado de letras
7. Ajuste la distancia vertical entre párrafos con el espaciado entre párrafos .

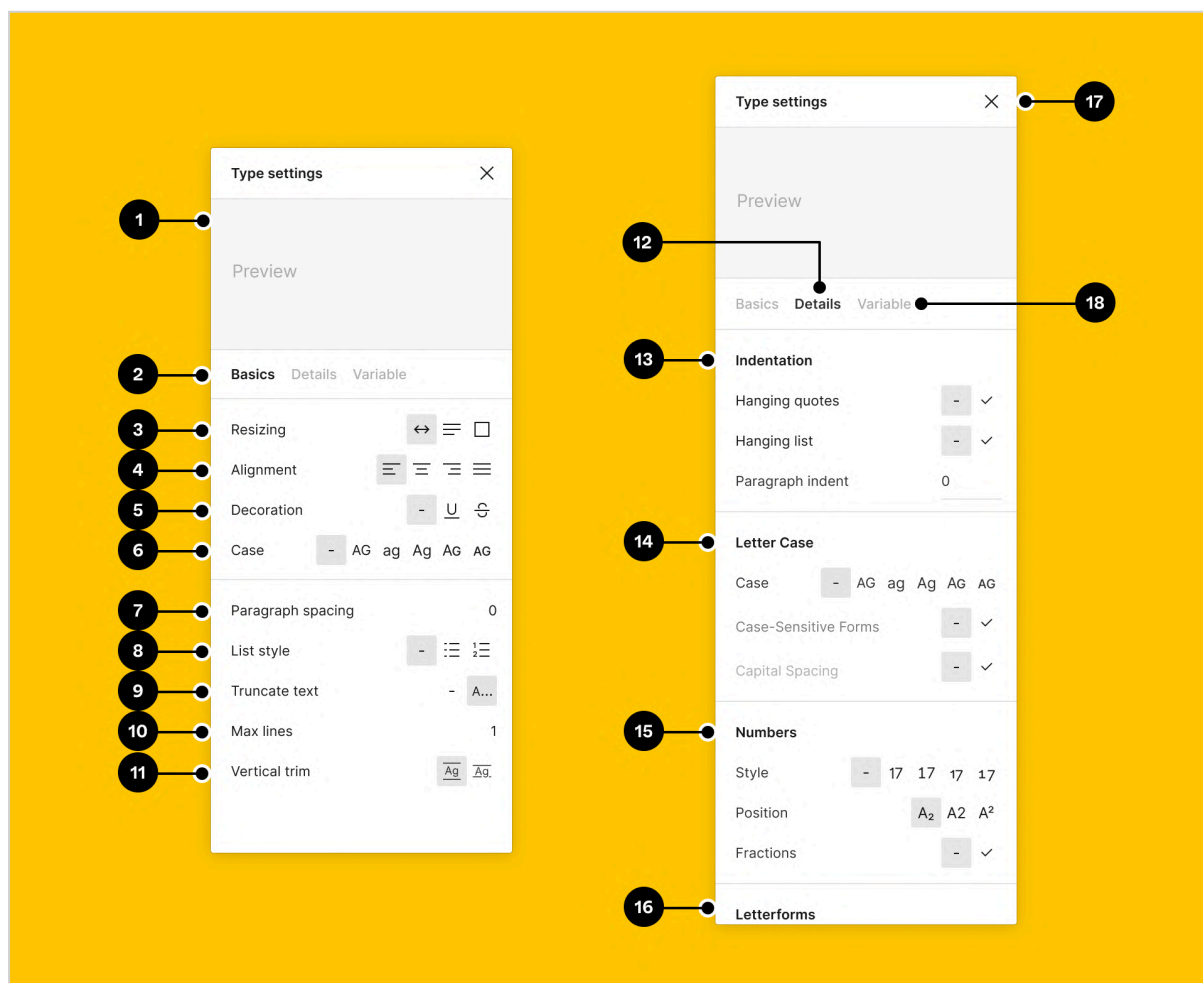


8. Seleccione cómo se desborda o se ajusta el texto con el comportamiento de cambio de tamaño .
9. Ajuste la alineación horizontal del texto dentro del cuadro de texto.
10. Ajuste la alineación vertical del texto dentro del cuadro de texto.
11. Hacer clic para abrir el panel de configuración de tipo y explorar más propiedades de texto.

Panel de configuración de tipo

El panel de configuración de Tipo le brinda acceso a propiedades de texto adicionales y funciones OpenType.

Para abrir el panel de configuración de tipo, haga clic en los tres puntos en la esquina inferior derecha de la sección Texto .



1. Vea una vista previa de cualquier propiedad de texto
2. Pestaña de conceptos básicos
3. Elige cómo quieres que se redimensione horizontalmente tu texto
4. Ajustar la alineación horizontal del texto
5. Aplicar decoración al texto, como tachado y subrayado.
6. Ajuste el uso de mayúsculas y minúsculas . Elija entre mayúsculas, minúsculas, mayúsculas, mayúsculas y versalitas.

7. Cambiar el espaciado entre párrafos de texto
8. Crear listas numeradas o con viñetas →
9. Truncar texto para ocultar el contenido desbordado
10. Establezca el máximo de líneas para determinar cuándo se produce el truncamiento del texto
11. Activar o desactivar el recorte vertical
12. Pestaña de detalles
13. Ajuste la configuración de sangría. Desplace la primera línea de texto con sangría de párrafo . También puede alternar entre citas colgantes y listas colgantes .
14. Ajuste el uso de mayúsculas y minúsculas . Elija entre mayúsculas, minúsculas, mayúsculas, mayúsculas y versalitas. Si está disponible, también puede alternar entre mayúsculas y minúsculas y espaciado entre mayúsculas y minúsculas.
15. Aplique cualquier configuración numérica , como estilo , posición (superíndice y subíndice) , fracciones y más.
16. Acceda a cualquier función OpenType , como formas de letras, conjuntos estilísticos, variantes de caracteres, espaciado horizontal y más
17. Hacer clic para cerrar el panel de configuración de tipo.
18. Pestaña Variable (disponible solo para fuentes variables). Ajuste la configuración de los ejes variables de una fuente.

Avance:

Utilice la vista previa en la parte superior del panel de detalles de tipo para ver cómo se ve una propiedad o característica OpenType en particular. Pase el cursor sobre cualquier característica o propiedad para ver la vista previa.

Figma mostrará un texto de muestra que se adapte mejor a la función que estás previstualizando. Esto incluye:

- Bloques de texto para alineación, espaciado y sangría.



- Números para propiedades de números.
- Letras (o combinaciones de letras) afectadas por ligaduras o alternativas estilísticas.

Familia de fuentes, peso, tamaño.

Familia tipográfica:

Hay algunos términos asociados con una fuente:

- Un tipo de letra es un conjunto de formas de letras y glifos con características de diseño similares.
- Una fuente es un archivo que contiene los detalles visuales que conforman el diseño de cada glifo o letra de ese tipo de letra.
- Una familia tipográfica es el conjunto de estilos que componen un tipo de letra. Por ejemplo: Helvética, Times New Roman y Roboto son familias tipográficas.

Figma utilizará Inter como fuente predeterminada para las nuevas capas de texto de una sesión. Puede seleccionar otra familia de fuentes mediante el selector de fuentes . Haga clic en la flecha para explorar los estilos de la fuente seleccionada.

Tamaño de fuente:

El tamaño de fuente controla la escala del texto. Figma representa el tamaño de fuente en píxeles independientes de la densidad.



Ajuste el tamaño de la fuente mediante el campo que se encuentra junto al estilo de fuente. Hay varias formas de ajustar el tamaño de la fuente:

- Haga clic en la flecha para seleccionar un tamaño de fuente predeterminado.
- Introduzca su propio número en el campo.
- Utilice los atajos del teclado:
 - Mac: Mantenga presionada la tecla Shift ⌘ Commandy <para aumentar o >disminuir.
 - Windows: Mantenga presionada la tecla Ctrl Shifty <para aumentar o >para disminuir.
- Figma representa tamaños de texto de diferentes maneras.

Si traduce sus diseños a código, la resolución de su pantalla determinará el tamaño real de cualquier texto. Puede ver el valor de píxel CSS (px) de cualquier texto en la sección Tipografía en el modo de desarrollo.

También puede ver estos valores en el panel Propiedades si tiene acceso de visualización al archivo y no usa el Modo Dev.

Si está exportando sus diseños a PDF, Figma renderizará el tamaño de fuente utilizando puntos de impresión tradicionales (pt).

Alineación

Alineación horizontal:



La alineación determina cómo distribuimos el texto dentro de su cuadro delimitador. La alineación horizontal define cómo se alinea el texto a lo largo del eje x (horizontal) .

El texto alineado a la izquierda se suele utilizar para textos de párrafos, mientras que el texto alineado al centro suele utilizarse para líneas de texto más cortas, como los títulos.

Utilice los iconos para seleccionar la alineación horizontal. Elija entre:

- Izquierda
- Centro
- Bien
- Justificar*

Justificar alinea la primera palabra de cada línea de texto con el borde más a la izquierda y la última con el borde más a la derecha. Figma espacia uniformemente cada palabra de una línea de texto justificado.

Alineamiento vertical:

La alineación determina cómo distribuimos el texto dentro de su cuadro delimitador. La alineación vertical alinea el texto a lo largo del eje y (vertical) .

Utilice los iconos de alineación para seleccionar una alineación vertical. Elija entre:

- Arriba
- Medio
- Abajo



Nota: Solo es posible alinear verticalmente el texto en capas de texto con un tamaño fijo .
Las capas con el ajuste de tamaño establecido en Ancho automático o Alto automático ignorarán la alineación.

Decoración

Aplice decoración de texto a una capa de texto completa o al texto seleccionado. Tiene dos tipos de decoración disponibles:

- Tachado
- Subrayar

Tachado

El tachado agrega una línea horizontal a través del centro del texto.

Utilice el tachado para indicar información obsoleta o inexacta. Esto le permite transmitir su estado sin censurar ni oscurecer el texto original.

Haga clic en el Icono para aplicar tachado al texto seleccionado.

Subrayar

El subrayado agrega una línea horizontal a lo largo de la línea base del texto. Use el subrayado para enfatizar una sección particular del texto o para mostrar que incluye un enlace.

Subrayar enlaces se considera una buena práctica en el diseño web. Si se aplica de forma sistemática, puede ayudar a mejorar la accesibilidad del diseño.

Haga clic en el Icono para aplicar subrayado al texto seleccionado.

Consejo: Aplique un subrayado al texto seleccionado usando el atajo de teclado:

- Mac: Option U
- Ventanas: Ctrl U

Letra mayúscula

La función de mayúsculas y minúsculas le permite cambiar el texto seleccionado. Esto es muy útil cuando desea cambiar entre mayúsculas y minúsculas sin tener que borrar y volver a escribir el texto. Elija entre:

- Mayúsculas : transforma el texto UPPER CASE
- Minúsculas : transforma el texto lower case
- Capitalizar : convierte el primer carácter de cada palabra en mayúscula. Es posible que lo conozcas como Title case.
- Versalitas : transforma el texto en . Esto muestra las letras mayúsculas en línea con las letras minúsculas. Si bien esto parece una transformación a MAYÚSCULAS, es un poco diferente. Los caracteres en versalitas suelen tener proporciones diferentes (por ejemplo, peso o relación de aspecto). SMALL CAPS



Liza

Las listas son una excelente manera de organizar y enfatizar información relacionada. Los elementos de lista en Figma pueden ordenarse o desordenarse en forma de lista numerada o con viñetas.

Números

La sección de números incluye todas las propiedades o características de las cifras numéricas. Las propiedades de esta sección dependerá de la familia de fuentes que esté utilizando.

Estilo

Las opciones de estilo incluyen figuras proporcionales y figuras monoespaciadas. Las figuras proporcionales tienen un espaciado variable según el ancho del carácter que se utilice. Las figuras monoespaciadas, también conocidas como figuras tabulares, tienen el mismo ancho independientemente del carácter que se utilice.

Ambas figuras se ofrecen en mayúsculas (también llamadas estilo de línea) o minúsculas (también llamadas estilo antiguo).

- Mayúsculas/líneas proporcionales
- Minúsculas proporcionales/estilo antiguo
- Monoespaciado mayúsculas/líneas
- Monoespaciado en minúsculas/estilo antiguo



Posición (subíndice y superíndice)

Usar subíndice o superíndice para compensar la posición de números y caracteres.

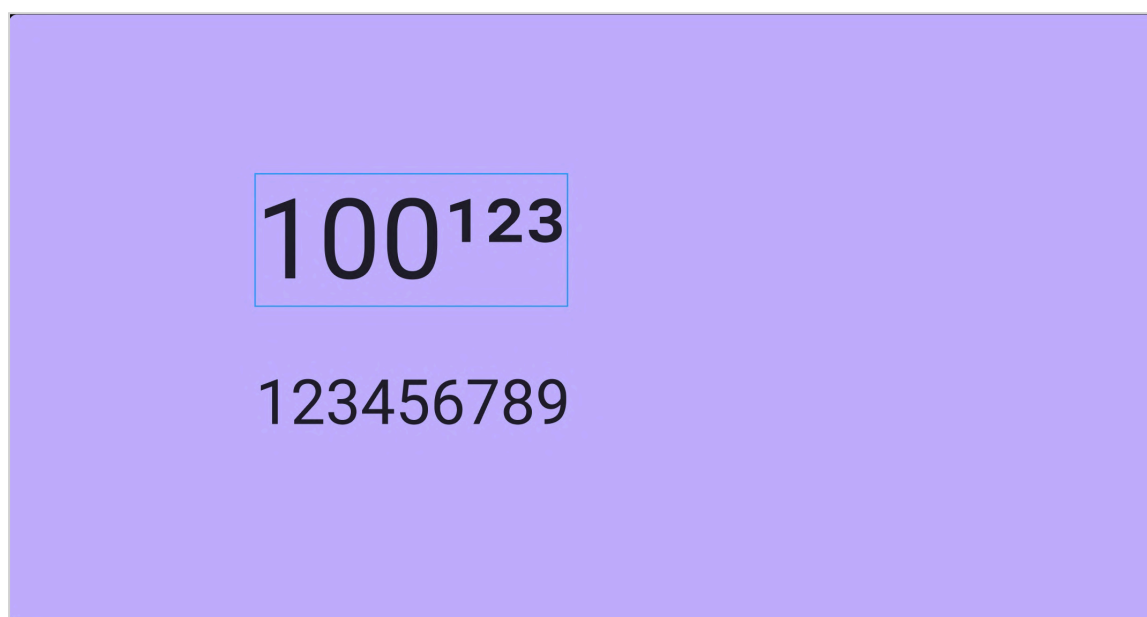
Los caracteres subíndice se ubican debajo de la línea del texto. Los caracteres superíndice se ubican encima de la línea del texto. Ambos tienen un tamaño predeterminado más pequeño que el resto del texto.

Nota: Cuando se aplica superíndice/subíndice al texto, Figma intenta utilizar cualquier glifo de superíndice/subíndice proporcionado por la fuente. Si no se proporciona, Figma dibuja una versión sintetizada utilizando la versión estándar del carácter de la fuente, reduciéndose y posicionándose en consecuencia.

A esto a menudo se le llama “ tipografía falsa ”.



Además, si mezclas glifos superíndice/subíndice disponibles y no disponibles en la misma capa de texto, todos se actualizarán a la forma sintetizada para lograr coherencia.



Fracciones

Crea fracciones a partir de números. Introduce una fracción como X/X y haz clic en el botón para convertirlo en una fracción.

Cero cortado

Utilice el cero con barra para mostrar el número entero cero con una barra atravesándolo. Esta es otra forma de distinguirlo de la letra O.



Características de OpenType

OpenType puede hacer referencia a un formato o a un conjunto de características o funciones disponibles en una fuente. En este artículo, nos referimos a las características de OpenType.

Figma admite funciones OpenType en todas las fuentes. No todas las fuentes admiten las mismas funciones OpenType.

Las funciones admitidas incluyen formas de letras, conjuntos estilísticos, variantes de caracteres, espaciado horizontal y más.

Cambio de tamaño

La propiedad de cambio de tamaño controla cómo se encoge o se agranda una capa de texto para acomodar su contenido. Hay varias configuraciones disponibles:

- Ancho automático
- Altura automática
- Tamaño fijo

Nota: Cuando haces clic en el lienzo para crear una capa de texto, Figma utiliza el ancho automático . Si haces clic y arrastras en el lienzo, Figma utilizará el tamaño fijo . Si ajustas el tamaño de una capa de texto después de crearla, Figma actualiza el cambio de tamaño a tamaño fijo .

Ancho automático



Con ancho automático el ancho de la capa de texto aumenta para que todo su contenido quepa dentro de los límites de la capa. Figma creará nuevas líneas de texto cuando utilices la tecla Retorno o Enter.

Altura automática

Con altura automática La capa de texto crece para adaptarse a su contenido. Figma ajustará las líneas que se extiendan más allá del ancho original de la capa de texto a una nueva línea.

Tamaño fijo

Tanto el ancho como la altura de la capa de texto permanecerán iguales, independientemente del contenido de la capa. Figma ajustará cualquier texto adicional que se extienda más allá de los límites horizontales de la capa. El texto aún puede extenderse más allá de los límites verticales de la capa de texto sin recortarse. Esto puede dificultar la alineación con otras capas.

Espaciado y formato

Espaciado de letras:

Espaciado de letras Permite definir el espacio entre caracteres de una palabra, línea o párrafo. Esto puede determinar la facilidad de lectura del texto.

Esto no debe confundirse con el kerning , que se refiere al proceso de ajustar el espacio entre caracteres individuales en un tipo de letra.

Ajuste el espaciado entre letras de una capa de texto completa o de una selección de texto. Para replicar el kerning, coloque el cursor entre dos letras y ajuste el espaciado entre letras.

Utilizar el campo para ajustar el espaciado entre letras para su selección, o utilice los atajos del teclado:

- Mac : Mantenga presionadas las teclas ⌘ Option y <para aumentar o >disminuir.
- Windows : Mantenga presionada la tecla Alty <para aumentar o >disminuir.

Si selecciona texto con diferentes valores de espaciado entre letras, Figma escalará el espaciado entre letras proporcionalmente.

¡Consejo! El tracking describe el proceso de espaciado entre letras en la impresión manual y normalmente se representa en 1/1000 em. Una unidad de tracking (1/1000 em) equivale aproximadamente a 0,001 em de espaciado entre letras (CSS). Puede utilizar esta fórmula para convertir el tracking en espaciado entre letras: $\text{letter spacing} = \text{tracking}/1000$.

Altura de la línea

La altura de la línea permite controlar la distancia vertical entre las líneas de texto de un párrafo. Esto puede ayudar a equilibrar los diseños y mejorar la legibilidad del texto. Es lo mismo que el interlineado .

Las alturas de línea pequeñas pueden dificultar la lectura del texto. Las alturas de línea grandes pueden hacer que el texto se vea desordenado y desorganizado.

Utilizar el campo para ajustar el espacio vertical entre líneas de texto, o utilice los atajos de teclado:

- Mac: Mantenga presionada la tecla ⌘ Shift ⌥ Option Y <para aumentar o >disminuir.
- Windows: Mantenga presionada la tecla Alt Shift Y <para aumentar o >para disminuir.

Figma le permite establecer una altura de línea fija en píxeles (px) o una altura de línea que es un porcentaje del tamaño de la fuente (%).

Figma utiliza la altura de línea intrínseca de una fuente como valor predeterminado (Auto), que varía según la tipografía. Puede cambiar entre alturas de línea fijas y porcentuales y Figma convertirá el valor por usted al píxel más cercano.

Traducción de la altura de línea: cada plataforma tiene una forma diferente de representar la altura de línea. Figma incluye valores y medidas para cada plataforma en el modo de desarrollo.

También puede ver unidades de medida alternativas. Para la altura de línea, esto significa una altura de línea fija en píxeles y un porcentaje del tamaño de fuente.

También puede ver estos valores en el panel **Propiedades**, en **Tipografía**, si tiene acceso de visualización al archivo y no usa el Modo Dev.

Espaciado de listas

El espaciado de listas le permite controlar la distancia entre cada elemento de línea en una lista numerada o con viñetas. De forma predeterminada, el espaciado de listas se establece en 0 cuando se crea una nueva lista y para cualquier estilo de texto existente. Figma representa el espaciado de listas en píxeles (px).

Para ajustar el espaciado de los elementos de la lista:

1. Seleccione texto en una lista o una capa de texto con solo texto de lista.
2. Utilizar el campo para ingresar un valor px. O pase el cursor sobre el ícono y arrastre para disminuir (izquierda) o aumentar (derecha) el valor.

También puede ajustar el espaciado de la lista desde el panel de detalles de tipo haciendo clic en la sección Texto de la barra lateral derecha.

Sangría de párrafo

La sangría de párrafo desplaza el texto de la primera línea hacia la derecha. Solo se puede aplicar la sangría de párrafo a texto que utilice Text-Align Left .

Una buena regla general es evitar sangrías mayores a 4 veces el tamaño de la fuente. También recomendamos tener en cuenta el ancho de la capa de texto: cuanto más ancha sea la capa, mayor será la sangría.

Figma representa la sangría de párrafo como un valor de píxel (px) . Utilice el campo Sangría de párrafo para ajustar la sangría de párrafo.



Consejo: la sangría de párrafos se aplica a todos los párrafos de una capa de texto. Si desea sangrar un solo párrafo, deberá crear una capa de texto independiente para él.

Espaciado entre párrafos

Espaciado entre párrafos Le permite controlar la distancia entre párrafos. Esto puede aumentar o reducir el espacio en blanco alrededor del texto en su diseño. El espacio en blanco puede ayudar a centrar la atención del espectador, así como a aumentar la legibilidad.

Figma representa el párrafo en píxeles (px) . Ingrese un valor en px en el campo de espaciado entre párrafos o pase el cursor sobre el ícono y arrástralo para disminuir (izquierda) o aumentar (derecha) el valor.

Nota: Figma creará un nuevo párrafo cuando utilices las teclas Enter o Return. Esto es algo que debes tener en cuenta si el cambio de tamaño del texto está configurado en Ancho automático .

Truncamiento de texto y líneas máximas

Truncar texto Oculta el texto que sobrepasa el cuadro delimitador. Se agregan puntos suspensivos ...al final del texto para indicar que el texto que sobrepasa el cuadro delimitador está oculto.

Líneas máximas le permite establecer el número de líneas de texto antes de que se trunque.



El número máximo de líneas sólo está disponible si está habilitado el truncamiento de texto y:

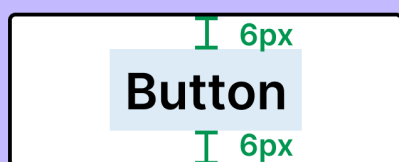
- El cambio de tamaño del texto se establece en altura automática o ancho automático
- El cambio de tamaño vertical está configurado para adaptarse al contenido (para el texto que se encuentra en marcos de diseño automático)

Recorte vertical

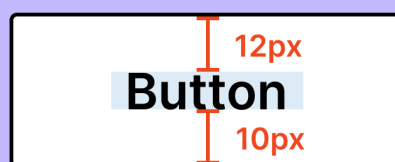
Utilice el recorte vertical para eliminar el espacio adicional por encima y por debajo del texto. Esto permite que las capas de texto se comporten como otros componentes de su diseño al eliminar la ambigüedad alrededor del cuadro delimitador del contenido de texto.



Is the text vertically centered?



Yes, it is.



No, it's not.

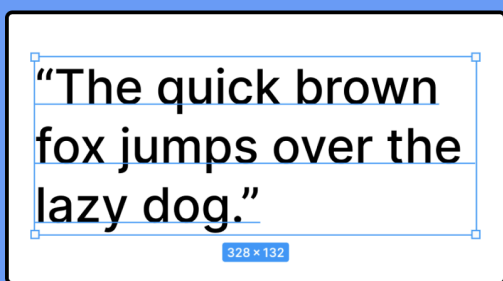
Esto puede ayudar con la transferencia al facilitar el análisis de los valores de margen y relleno CSS con medidas de píxeles precisas que coincidan con sus diseños.

Citas colgantes

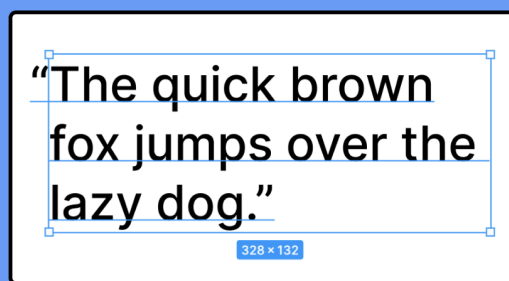
Activa o desactiva las comillas colgantes para mover las comillas de apertura de una capa de texto fuera del cuadro delimitador.



Toggle off



Toggle on



Listas colgantes

Activa o desactiva las listas colgantes para mover las viñetas o los números de cada elemento de la lista fuera del cuadro delimitador. Esto alinea el contenido del texto con el cuadro delimitador.

Fuentes variables

Una fuente variable ofrece una variedad de variaciones de fuente dinámicas para un tipo de letra en un solo archivo. Mientras que las fuentes estáticas solo pueden contener una fuente por archivo, una fuente variable puede contener muchas.

Las fuentes variables también contienen una amplia gama de personalizaciones de propiedades, como peso, ancho, tamaño óptico e inclinación, pero los autores de fuentes también pueden proporcionar personalizaciones adicionales para más opciones de estilo.

Agregar imágenes y vídeos a los archivos de diseño

Agregue imágenes y videos a sus archivos de diseño para incorporar fotografías, capturas de pantalla u otros recursos visuales a sus diseños.

Los tipos de archivos admitidos incluyen:

- Archivos de imágenes rasterizadas JPG, PNG, HEIC, WebP, TIFF (solo disponible en Safari) y GIF
- Archivos de vídeo MP4, MOV y WebM

Nota: Cuando se importa un gráfico vectorial escalable (SVG) a un archivo de diseño de Figma, el SVG ya no se trata como una imagen. Mientras que las imágenes rasterizadas se aplican a las capas como propiedades de relleno, las imágenes vectoriales se convierten en capas vectoriales que se pueden editar, al igual que otras formas dibujadas en Figma.



Figma no tiene un tipo de capa específico para imágenes rasterizadas y videos. En cambio, son un tipo de relleno . Esto le permite agregar imágenes y videos a cualquier forma o red vectorial.

Vea y actualice los rellenos de imágenes y videos en la sección Relleno de la barra lateral derecha. Figma mostrará una miniatura en la muestra y una etiqueta Image, Video, o GIF.

Las imágenes y los vídeos rasterizados añadidos al lienzo crean un rectángulo con el recurso configurado como relleno del objeto. Se pueden identificar en la barra lateral izquierda con lo siguiente:

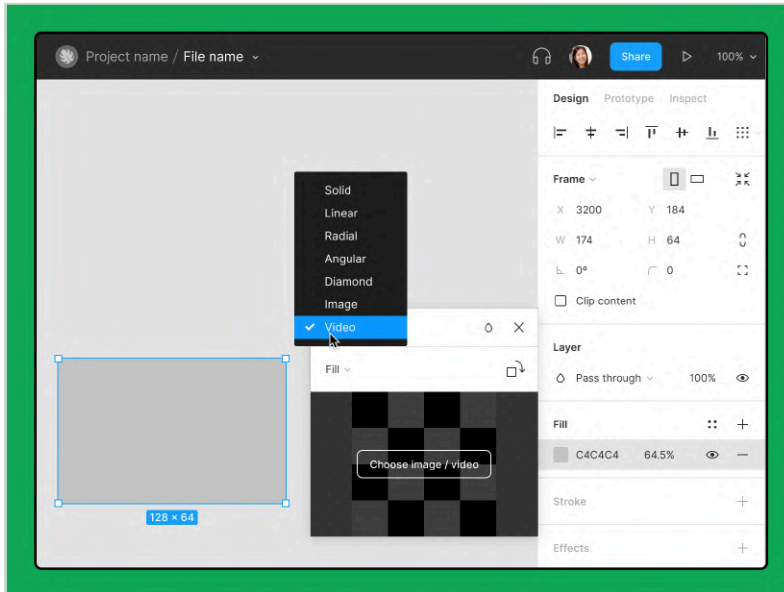
- Las imágenes estáticas tendrán un icono de imagen junto al nombre de su capa
- Los videos y GIF tendrán un icono de video junto al nombre de su capa

Si los agrega a un objeto existente, Figma usa el ícono de capa y la descripción de la capa original.

Nota: Figma reduce el tamaño de las imágenes con un ancho o alto *mayor a 4096 píxeles* . Esto escala las dimensiones originales de la imagen proporcionalmente, de modo que el borde más largo sea menor a 4096 píxeles.

A veces, Figma necesita decodificar y convertir una imagen antes de agregarla al archivo. Por este motivo, no podemos garantizar que Figma conserve todos los metadatos del archivo.

Agregar imágenes y vídeos a los archivos



Como las imágenes y los vídeos rasterizados son rellenos, puedes añadirlos a cualquier vector o forma. Esto te ofrece mayor flexibilidad y control.

Hay varias formas de agregar imágenes a los archivos de diseño:

- Arrastre y suelte archivos de imagen desde su computadora al lienzo
- Importa imágenes estáticas al explorador de archivos . Figma crea un nuevo archivo de diseño en el proyecto con la imagen agregada como un rectángulo.
- Añade imágenes y vídeos en bloque . Elige a qué capas quieres añadir imágenes.
- Utilice el selector de color para cargar una imagen o un vídeo
- Copiar y pegar una imagen entre objetos y desde el portapapeles
- También puedes agregar videos y GIF animados a tus prototipos. Los GIF solo se reproducen cuando se visualizan diseños y prototipos en la vista de presentación.



Editar imágenes

Hay muchas formas de editar o ajustar imágenes:

- Escalar, rotar y ajustar las dimensiones de cualquier capa con imágenes
- Recortar y posicionar imágenes aplicadas a capas
- Ajuste las opciones de imagen, incluido el modo de relleno, la rotación y los modos de fusión.
- Incluye imágenes en estilos y componentes.
- Aplicar máscaras para mostrar solo una parte de la imagen
- Realizar ajustes a las imágenes como cambiar el tono, la saturación o el contraste.



Desafío N° 5:

Siguiendo con la problemática elegida deberás:

- Crear el prototipo partiendo de la idea (sketch),
- Deberás crear la primera pantalla de tu prototipo en Figma.



Buenos Aires
aprende
Aprende de Buenos Aires para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad