



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
ESCUELA DE FORMACIÓN DE TECNÓLOGOS



DISEÑO DE INTERFACES (TDSD322)

ASIGNATURA:

Diseño de Interfaces

PROFESOR:

Ing. Ivonne Maldonado MSc.

PERÍODO ACADÉMICO:

2023-B

LABORATORIO 1

TÍTULO:

INTRODUCCIÓN A FIGMA



Estudiante:
Ariana Catani

PROPOSITO DE LA PRÁCTICA

- Familiarizar al estudiante con el manejo de la herramienta Figma.

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar elementos mediante el uso de la herramienta Figma.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Configurar las herramientas para el laboratorio.
- Reconocer los elementos de la herramienta Figma.
- Realizar un primer diseño con sus elementos.
- Visualizar los resultados obtenidos.

INSTRUCCIONES

1. Crear una cuenta e iniciar sesión en Figma
2. Visualizar el dashboard de trabajo de la herramienta
3. Visualiza y analiza del apartado de comunidad
4. Crea un nuevo archivo Figma para trabajar en él
5. Establece su nombre
6. Crea tu primer Frame
7. Crea tus guías y retículas (recuerda hacerlas parte de los estilos). Nosotros en clase solo mostramos en Android, investiga sobre las recomendaciones para otros dispositivos. Crea guías y retículas para diferentes dispositivos de acuerdo a las recomendaciones
8. Incluye textos en tu diseño (recuerda hacerlas parte de los estilos). Crea al menos 3 estilos de textos
9. Incluye figuras e imágenes (recuerda incluir diferentes efectos de acuerdo a la necesidad)
10. Crea tu paleta de colores y hazlos parte de los estilos.

TAREA

Revisa el material “Figma Cierre”, investiga sobre los temas que de ese material creas más interesantes y refuézalos con ejemplos sencillos. Muéstralos en este apartado. Recuerda mientras más opciones aprendas a utilizar en Figma mejor podrás ahorrar mayor tiempo en tus diseños.

DESARROLLO

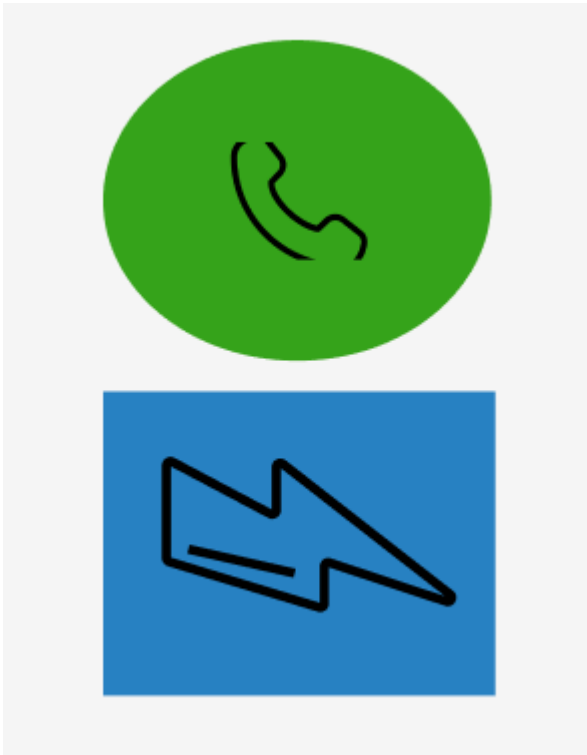
CREA UNA CUENTA EN FIGMA



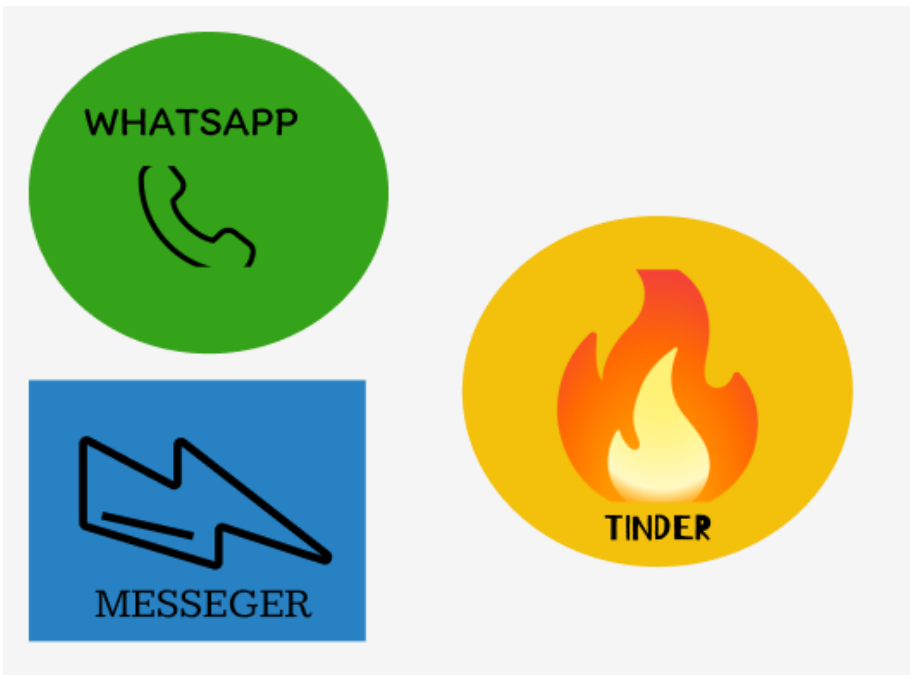
- Crea tu primer Frame



- 7. Crea tus guías y retículas (recuerda hacerlas parte de los estilos). Nosotros en clase solo mostramos en Android, investiga sobre las recomendaciones para otros dispositivos. Crea guías y retículas para diferentes dispositivos de acuerdo a las recomendaciones.



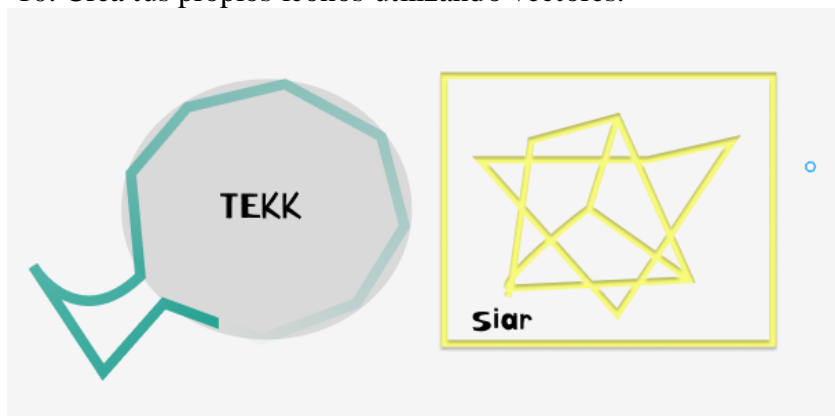
- 8. Incluye textos en tu diseño (recuerda hacerlas parte de los estilos). Crea al menos 3 estilos de textos.



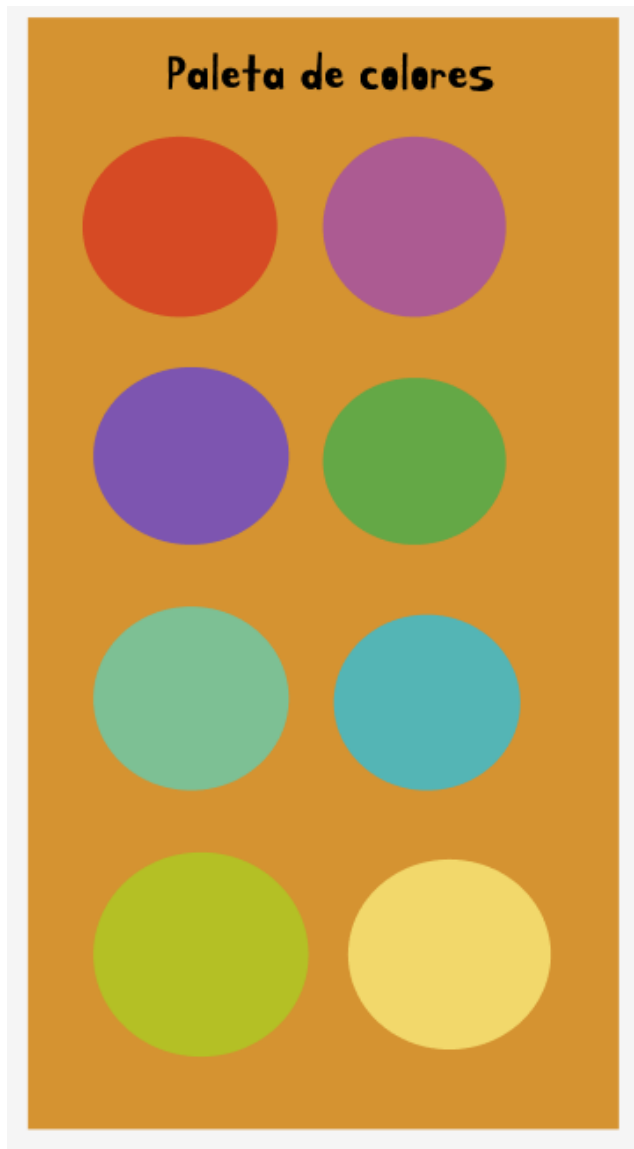
- 9. Incluye figuras e imágenes (recuerda incluir diferentes efectos de acuerdo a la necesidad).



- 10. Crea tus propios íconos utilizando vectores.



- 11. Crea tu paleta de colores y hazlos parte de los estilos. Crea tu primer Frame



PRESENTACIÓN

Al finalizar tu deber deberás subir:

- Un archivo en formato PDF con el nombre (Laboratorio1_DI_2023B_NApellido)

RECURSOS NECESARIOS

- Herramientas ofimáticas
- Internet
- Material de clase
- Imaginación

CONCLUSIONES

- Se logró hacer la creación de una cuenta para poder utilizar la herramienta sin problemas.
- Se vió algunos elementos de los cuáles forman parte de la herramienta Figma.
- Se hizo un primer diseño con algunos de los elementos que se revisaron previamente.
- Se hizo una pequeña práctica ya que ayuda a comprender como se puede llegar a utilizar cada elemento.

RECOMENDACIONES

- Practicar los conceptos vistos para realizar adecuadamente una página web si llega el caso que necesite crear una.

BIBLIOGRAFIA

- [1 M. Catani, «FIGMA,» 31 5 2023. [En línea]. Available:
] <https://www.figma.com/file/CHG4tP1mZNeegWfhWAbK2s/Laboratorio1?type=design&node-id=0%3A1&t=SdiYhapoEhGdQJDV-1>.