



DigitalHouse>

Hand off en Figma



**Certified Tech
Developer**

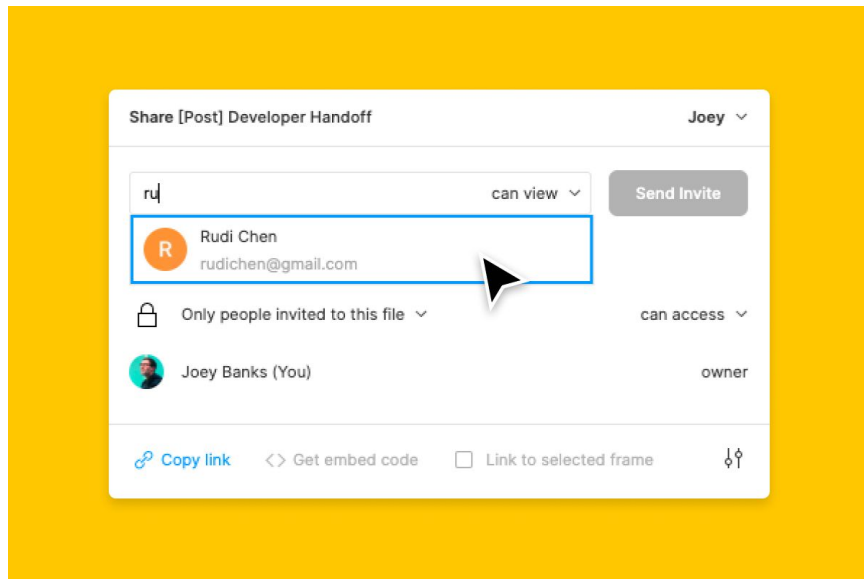
The Ultimate Degree

Hand off: permisos

Abrí la puerta para ir a jugar.

Invitá a los devs al proyecto y asegurate que tengan permisos de edición.

Hacer una “visita guiada” por el espacio de trabajo no está de más en caso de que nunca hayas trabajado con Figma.



Agregá personas al proyecto y asignales los permisos correspondientes.

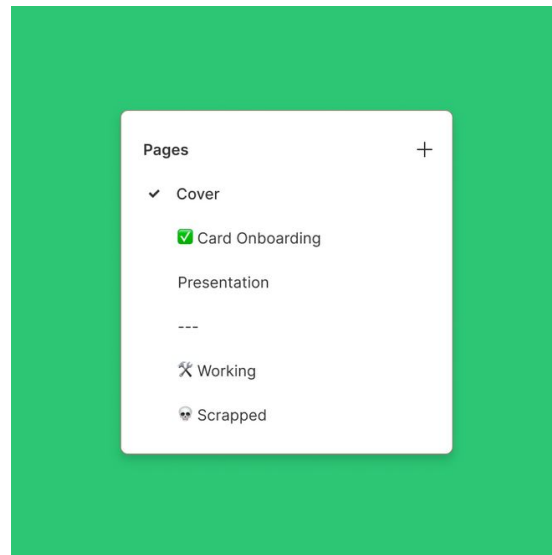
Hand off: organizar archivos

Orden y progreso.

Usá nombres claros para las páginas de tus archivos.

El equipo de devs viene “de afuera” y tiene que poder entender todo.

También podés establecer algún **sistema de íconos o emojis** para marcar qué cosas están listas para desarrollo y qué cosas aún en revisión.



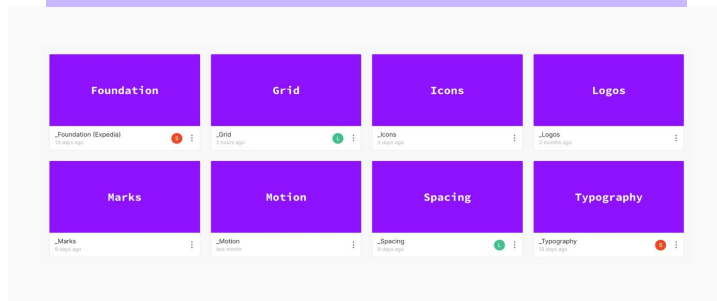
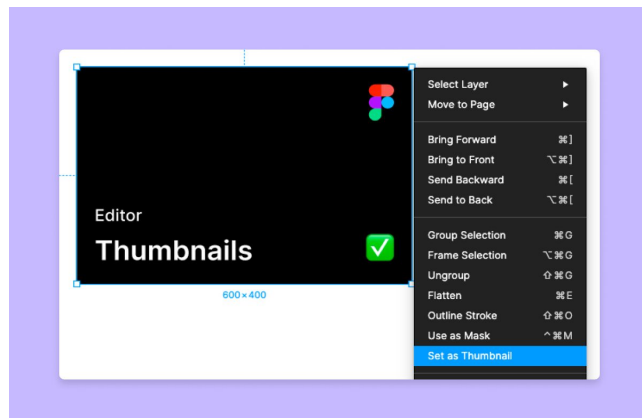
Sumá íconos o emojis para crear tu propio sistema de comunicación.

Hand off: thumbnails

Una cara visible para tu archivo.

Un buen thumbnail que funcione como imagen de portada para cada archivo ayuda mucho a ver un proyecto de manera organizada.

Cualquier elemento puede convertirse en un thumbnail: dentro de un canvas podés seleccionar el indicado y con la función *Set as Thumbnail* dejarlo listo.



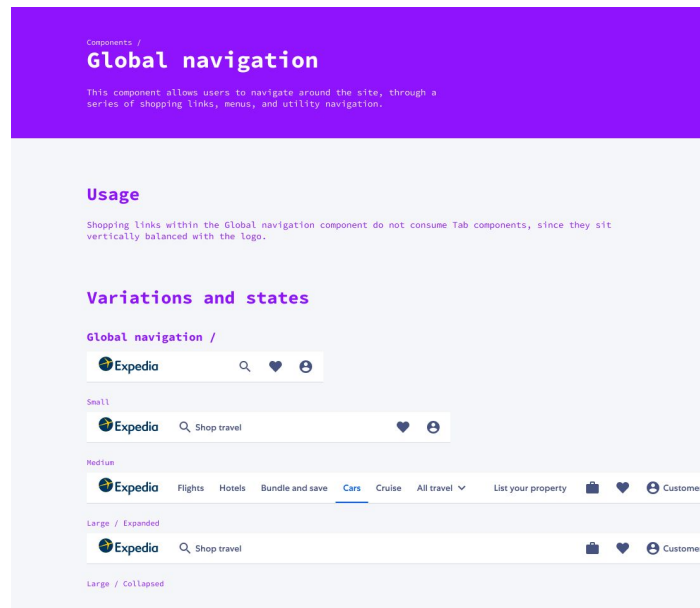
Los thumbnails explicativos hacen la diferencia.

Hand off: componentes

Componentizar es pensar en el otro.

Crear **componentes reutilizables** es fundamental para agilizar el trabajo y lograr un diseño consistente.

Habilitar el acceso a los devs al “maestro” de cada componente (**master component**) ofrece una mejor interpretación del comportamiento de los mismos dentro de la solución digital. Sumar notas y aclaraciones facilita la comunicación.



Diversos componentes reutilizables de Expedia.

Hand off: nomenclatura

Si lo nombrás, existe.

Tomarse el tiempo para **asignar nombres relevantes** a los estilos de color, tipo y efecto, tales como nombres de tokens o variables, puede facilitar que los devs hagan coincidir mejor lo que hay en Figma con lo que está en el código.

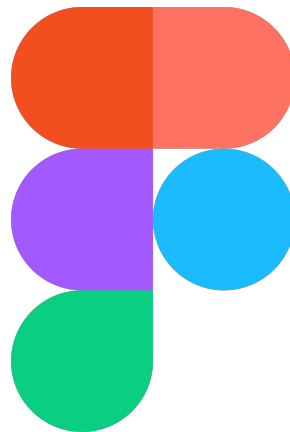


El uso de estilos hace que sea más fácil combinarlos en el código.

Conclusión

Comunicación, la clave de todo.

Todo proyecto de Diseño UX apunta a soluciones centradas en las personas; al momento del hand off podemos aplicar la misma lógica y empatizar con los desarrolladores: **el equipo de devs es nuestro usuario final**. Ordenar el proyecto para que otras personas lo entiendan es la esencia de esta etapa. **Comunicate, aportá claridad y mantené una actitud abierta al feedback.**



[Ver el caso completo](#)

DigitalHouse>