



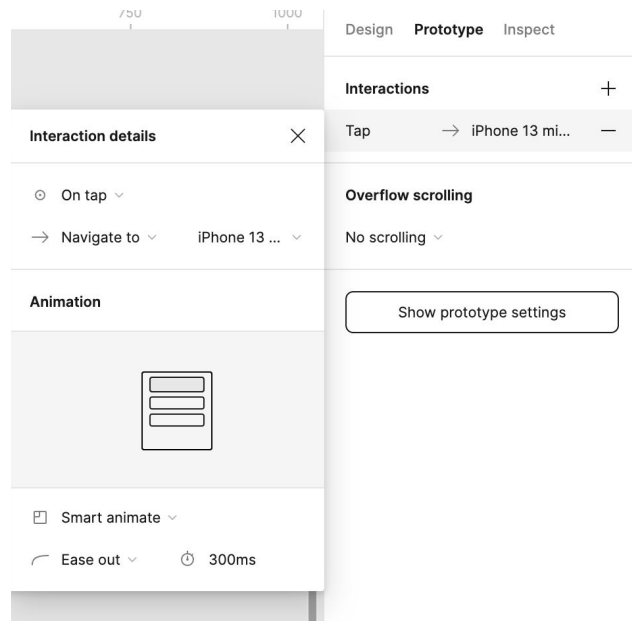
Creando interacciones en Figma

Interacciones entre elementos

En el panel lateral derecho se puede ver la pestaña de prototype donde se encuentran las herramientas de prototipado.

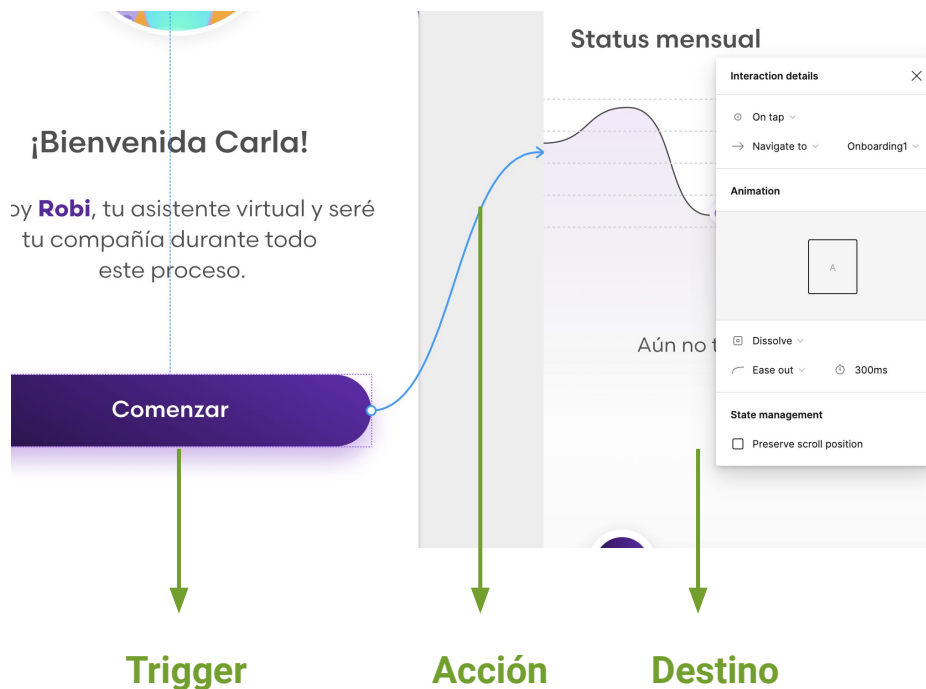
Existen dos tipos de interacciones:

- Entre elementos y frames.
- Entre instancias de un componente máster.



Fuente: ADL

Interacciones entre elementos



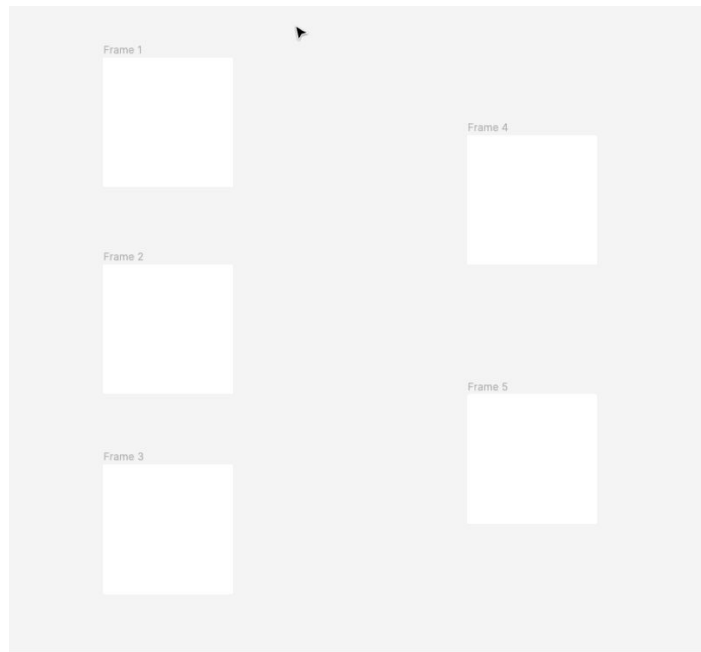
Una interacción está formada por 3 elementos: un disparador (trigger), una acción y un destino.

- **Trigger:** Se refiere a un elemento que desencadena una acción específica en un diseño o prototipo interactivo.
- **Acción:** Se define como lo que pasará una vez el disparador se ha ejecutado.
- **Destino:** Lugar al que se dirigirá el usuario luego de la acción.

/* Conexión de pantallas en Figma */

Crear conexiones

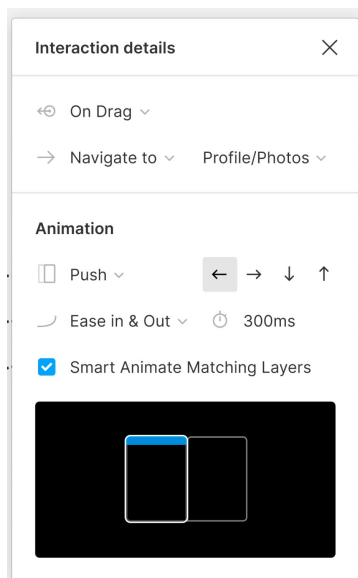
Para activar una interacción desde un elemento, debes posicionarte sobre él y aparecerá el signo de interacción, el cual puedes llevarlo al destino que desees.



Fuente: [Figma](#)

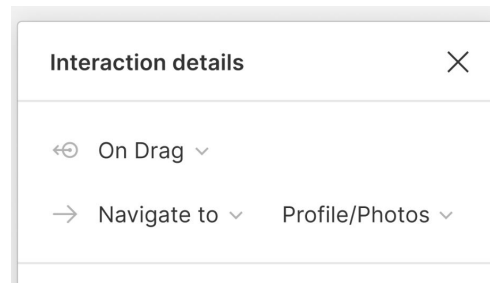
Detalles de la interacción

Una vez que creas una línea de interacción, se despliega el siguiente menú:



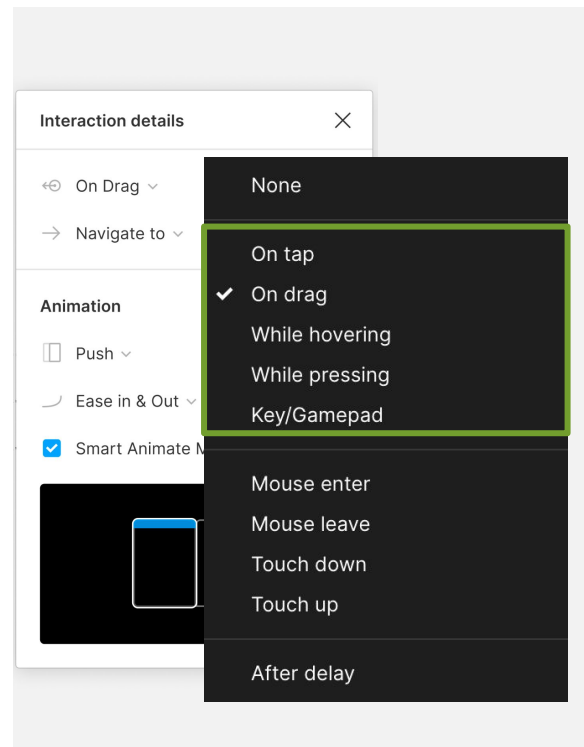
En la sección 1 se puede configurar:

- Trigger
- Acción
- Destino



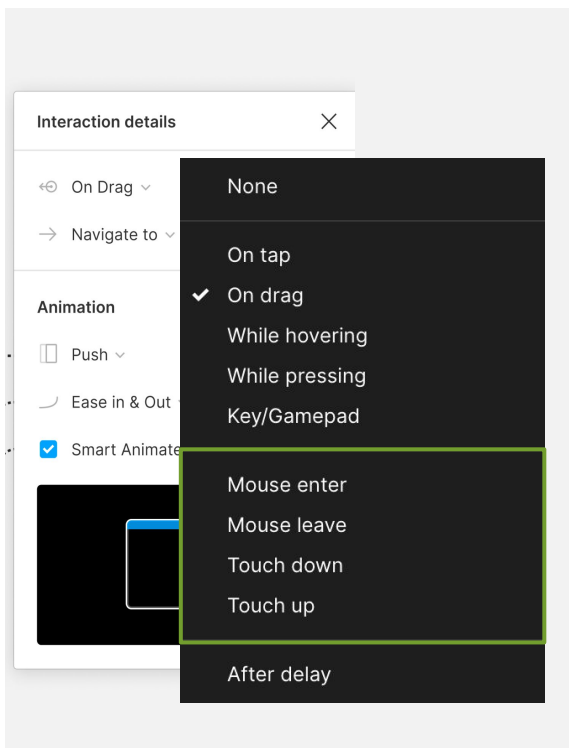
Trigger

- **On click/On Tap:** Activa la acción cuando el usuario hace clic en un punto del frame o elemento en la pantalla.
- **On drag:** Activa una acción cuando arrastra un punto del frame o elemento en la pantalla.
- **While Hovering:** Activa la acción cuando el mouse se desplaza sobre el punto de acceso.
- **While pressing:** Activa la acción cuando hace clic y mantiene presionado el mouse.
- **Key/Gamepad:** Te permite replicar interacciones con un atajo de teclado.



Fuente: ADL

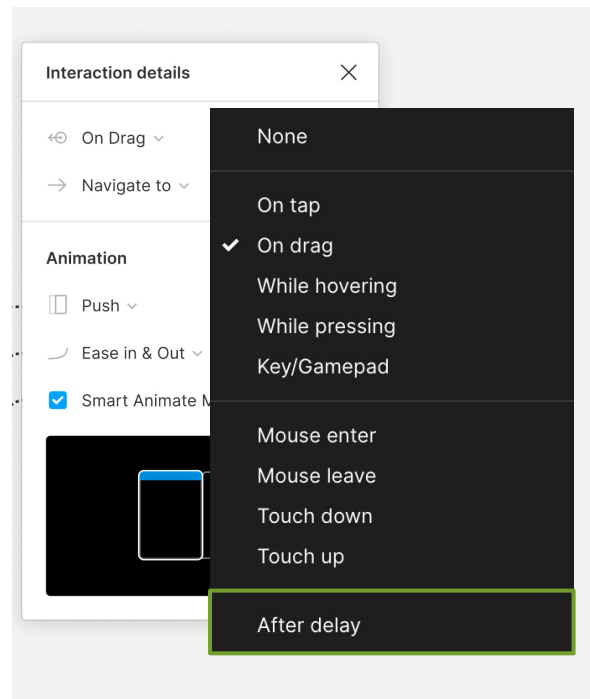
Trigger



- **Mouse enter:** Se activa al ingresar en un área específica.
- **Mouse leave:** Se activa al salir de un área específica.
- **Touch/mouse down:** Se activa al momento en que el usuario toca un elemento para iniciar una acción.
- **Touch/mouse up:** Se activa al momento en que el usuario levanta el clic/touch de un elemento para iniciar una acción.

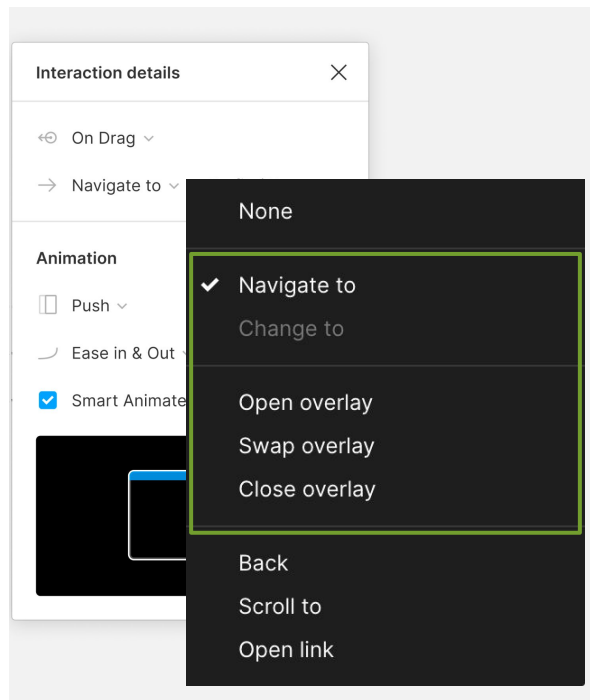
Trigger

- **After Delay:** Permite activar una acción después de que el usuario haya pasado una cierta cantidad de tiempo en un frame determinado.
Solo puede aplicar esto a un Frame de nivel superior, no a una capa u objeto específico.



Fuente: ADL

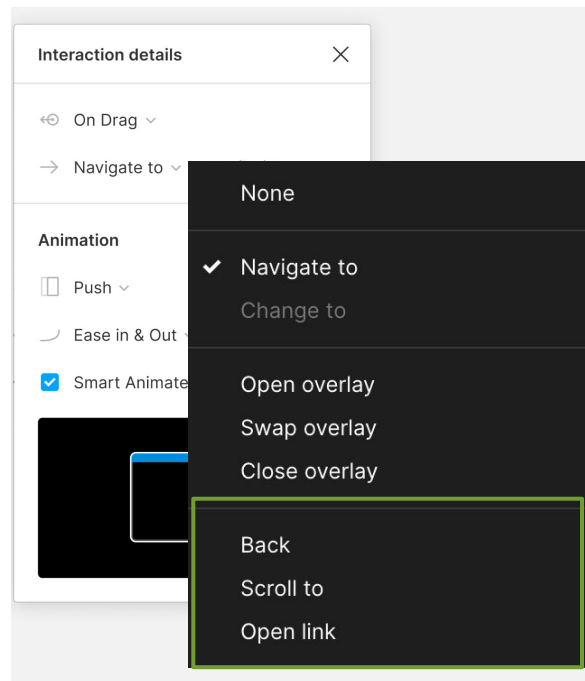
Acción



- **Navigate to:** Esta acción lo lleva de un cuadro en un prototipo a otro.
- **Open Overlay:** Esta acción abre el cuadro de destino por encima del cuadro actual.
- **Swap overlay:** Crea una animación donde la pantalla actual se desvanece mientras una nueva pantalla se desliza desde el lado opuesto.
- **Close overlay:** Se utiliza para cerrar una capa o elemento superpuesto que se ha abierto sobre la interfaz de usuario principal.

Acción

- **Back:** Esto le permite volver a la pantalla anterior, y simular el botón Atrás.
- **Scroll to:** Esta acción permite generar un desplazamiento a cualquier elemento dentro del frame.
- **Open link:** Permite linkear un enlace a cualquier elemento del frame.



Fuente: ADL

{desafío}
latam_

*Academia de
talentos digitales*

