

**Bootcamp de Desarrollo Web**

**Clase 19**

**Figma**

1



### **¿Qué es el diseño UX?**

UX es el diseño de productos y servicios priorizando al ser humano, con el objetivo de crear experiencias agradables para nuestros usuarios.

Normalmente se piensa que el diseño UX solo se puede usar en productos digitales como sitios web o aplicaciones móviles. Sin embargo es una disciplina que se puede implementar en servicios o productos tanto digitales como físicos.

Ya sea que el usuario vaya al supermercado a hacer la despensa, o reserve una habitación de hotel desde una aplicación, en ambos casos se puede aplicar el diseño UX.

Introducción a la programación

2



## El diseño UX busca responder las siguientes preguntas:

- ¿La experiencia es fácil e intuitiva o difícil y confusa?
- ¿Qué partes del proceso son muy complejas y se podrían simplificar?
- ¿Se está entregando suficiente información al usuario para tomar decisiones en su proceso?
- ¿Se siente "natural" navegar por la aplicación o definitivamente no?
- ¿Interactuar con la aplicación les da a las personas la sensación de que están logrando de manera eficiente las tareas deseadas o se siente como una lucha?

Introducción a la programación

3



## ¿Qué es el diseño UI?

Diseño UI se refiere al diseño de la interfaz de usuario, es decir, al diseño gráfico de una aplicación.

Consiste en los botones en los que los usuarios hacen clic, el texto que leen, las imágenes, los controles deslizantes, los campos de entrada de texto y todos los demás elementos con los que interactúa el usuario.

Eso también incluye el diseño de la pantalla, las transiciones, las animaciones de la interfaz y cada microinteracción.

Introducción a la programación

4



## ¿Qué es el diseño UI?

El diseño UI es la apariencia de la interfaz de usuario de una aplicación, (es cómo se ve) por lo que involucra combinaciones de colores y formas de botones, el ancho de las líneas y las fuentes utilizadas para el texto.

El UI design busca que la interfaz de la aplicación sea atractiva, visualmente estimulante y con el estilo apropiado para que coincida con el propósito y la personalidad de la aplicación.



## El diseño UI busca responder las siguientes preguntas:

- ¿Los colores y tipografías van de acuerdo a la identidad de marca de la empresa?
- ¿Las animaciones y micro interacciones son fluidas?
- ¿La estética visual del sitio es coherente con la historia que se quiere contar?
- ¿Cómo se vera la aplicación en su versión móvil?
- ¿El diseño de la aplicación es visualmente agradable para el cliente?



## Diferencias entre UX y UI

- El diseño de UX se trata de identificar y resolver los problemas de los usuarios mientras el diseño de la interfaz de usuario se trata de crear interfaces interactivas intuitivas y estéticamente agradables.
- El diseño de UX suele ser lo primero en el proceso de desarrollo del producto, seguido de la interfaz de usuario. El diseñador de UX traza los esquemas básicos del viaje del usuario; luego, el diseñador de la interfaz de usuario lo completa con elementos visuales e interactivos.
- La experiencia de usuario puede aplicarse a cualquier tipo de producto, servicio o experiencia. La interfaz de usuario es específica para productos y experiencias digitales.

Introducción a la programación

7



## UI vs UX

### Diseñadores UI vs. UX

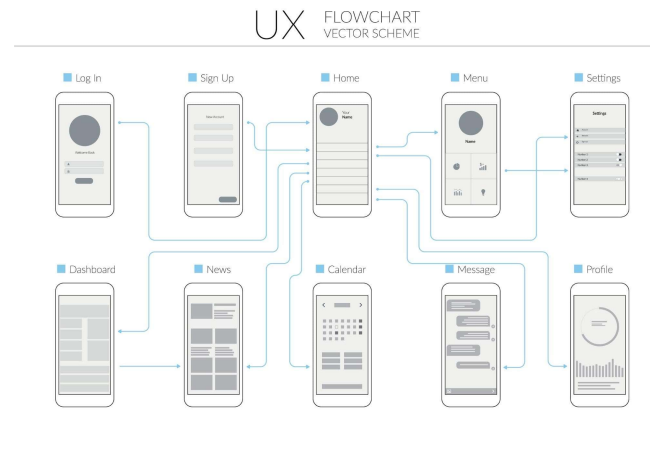
Diseñador UX	Diseñador UI
 Diseñador de interacciones	 Diseñador visual
 Traza el camino del usuario	 Escoge el color y la tipografía
 Planifica la arquitectura de la información	 Planifica la estética visual
 Experto en wireframes, prototipos e investigación	 Experto en maquetas, gráficas y diseños

Introducción a la programación

8



## ¿Qué es el flujo de usuario?



Introducción a la programación

9



## ¿Qué es Figma?

Figma es una plataforma de edición gráfica y diseño de interfaces.

Además, es una plataforma online y colaborativa. Con Figma se puede hacer un poco de todo a nivel de diseño gráfico, desde diseñar páginas web e interfaces gráficas de aplicaciones, o crear publicaciones para redes sociales, hasta la posibilidad de poder crear presentaciones.

Por este motivo, es una de las herramientas más valoradas por empresas y estudios de diseño gráfico.

Introducción a la programación

10



## Explorando el diseño con Figma

**Wireframes:** Los wireframes son diseños simplificados que carecen de cualquier estilo, como color, tipografía o imágenes. Nos permiten trazar flujos de usuarios y explorar diferentes formas en que podemos estructurar nuestra aplicación, sin tener que diseñar ningún elemento ni agregar ningún contenido.



Introducción a la programación

11



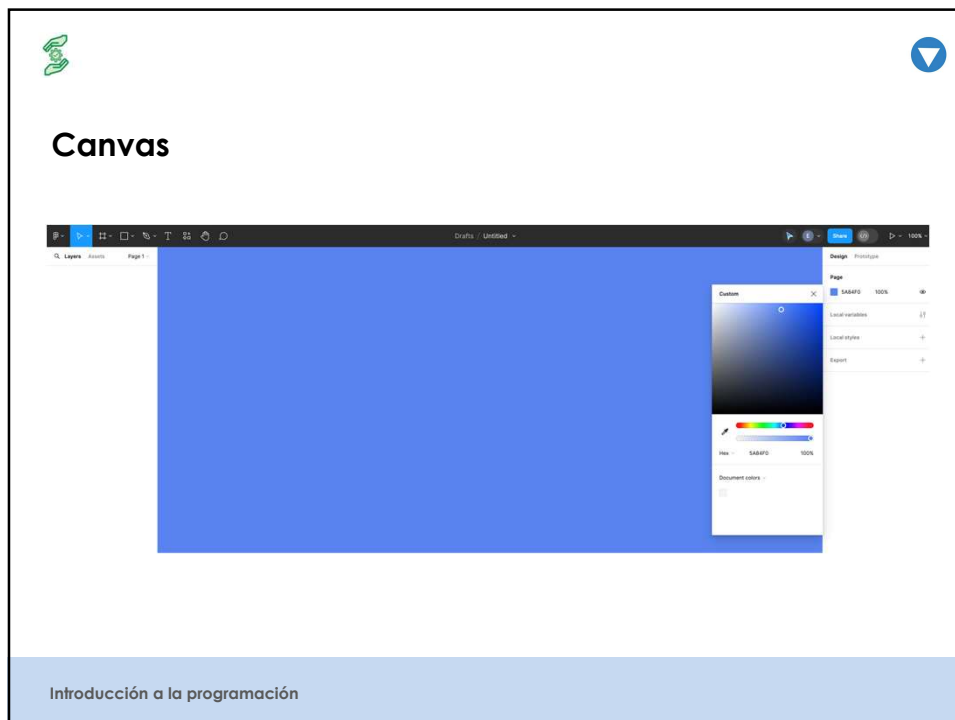
## Canvas

El lienzo es el telón de fondo de todos tus diseños: es donde agregarás todos los marcos, formas, texto e imágenes.

No hay límites para tu creatividad, pero debes saber que el lienzo se extiende aproximadamente 65.000 puntos en cada dirección.

Introducción a la programación

12



13

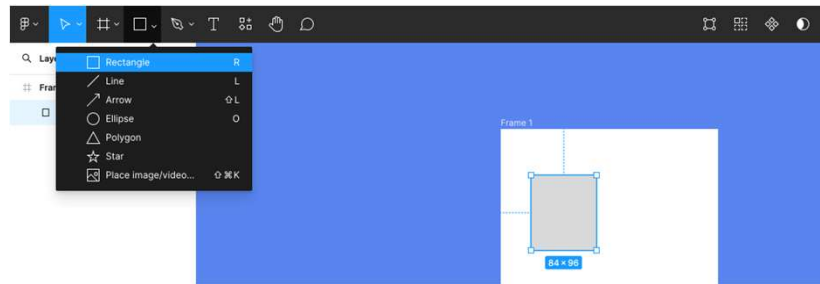


14



## Crear formas

¡Ahora estás listo para agregar algunas capas a tu marco! Como se trata de una estructura alámbrica, puedes utilizar formas, como rectángulos y elipses, para representar aspectos más complejos del diseño.



Introducción a la programación

15



## Padres e hijos

Si miras el panel de capas, puedes ver que el rectángulo está dentro del marco de inicio. Algunas capas, como los marcos, pueden contener otras capas.

Usamos la analogía de padres, hijos y hermanos para describir las relaciones entre capas. Es posible que conozca estos términos si está familiarizado con el desarrollo o la programación web.

Introducción a la programación

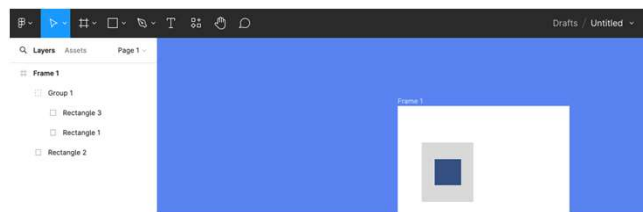
16





## Padres e hijos

- Los padres son capas que contienen otras capas. Piense en marcos, componentes y grupos.
- Los niños son capas dentro de un padre. Piense en las capas de texto y forma dentro de un componente o grupo.
- Los hermanos son capas dentro del mismo padre. Las capas deben estar en el mismo nivel en la jerarquía de capas para ser hermanas.



Introducción a la programación

17



## Propiedades de la capa

### Colores o pinturas

Las nuevas capas de formas tienen un relleno gris de forma predeterminada, pero podemos aplicar otro color o pintura a estas capas. Las pinturas pueden ser colores sólidos o degradados, así como imágenes o gifs animados.

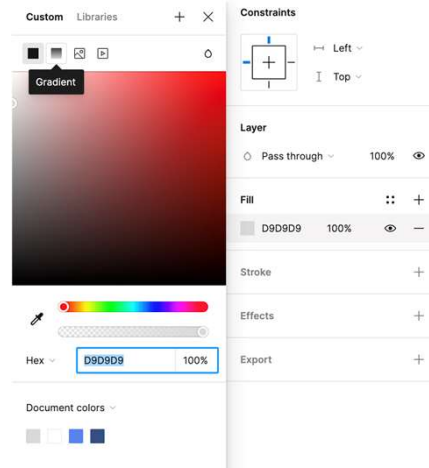
Puede aplicar pinturas a las propiedades de relleno, trazo o efecto de una capa. Incluso puedes agregar más de una pintura a una capa y usar modos de fusión para crear estilos o efectos únicos .

Introducción a la programación

18



## Propiedades de la capa



Introducción a la programación

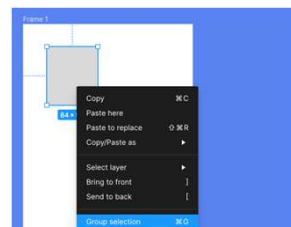
19



## Grupos y Marcos

Todas estas capas forman una sola publicación y queremos asegurarnos de que estos objetos permanezcan juntos. Hay dos formas de agrupar u organizar capas: grupos y marcos.

Si bien los marcos y grupos tienen un aspecto similar en el panel de capas, tienen funciones diferentes.



Introducción a la programación

20



## Componentes y Bibliotecas

**Componentes:** Son elementos básicos de la interfaz de usuario, como botones o íconos, o composiciones más elaboradas, como barras de herramientas y menús.

**Bibliotecas:** son colecciones de componentes y estilos. Puede usar bibliotecas en Figma para crear, compartir y usar componentes en sus archivos.

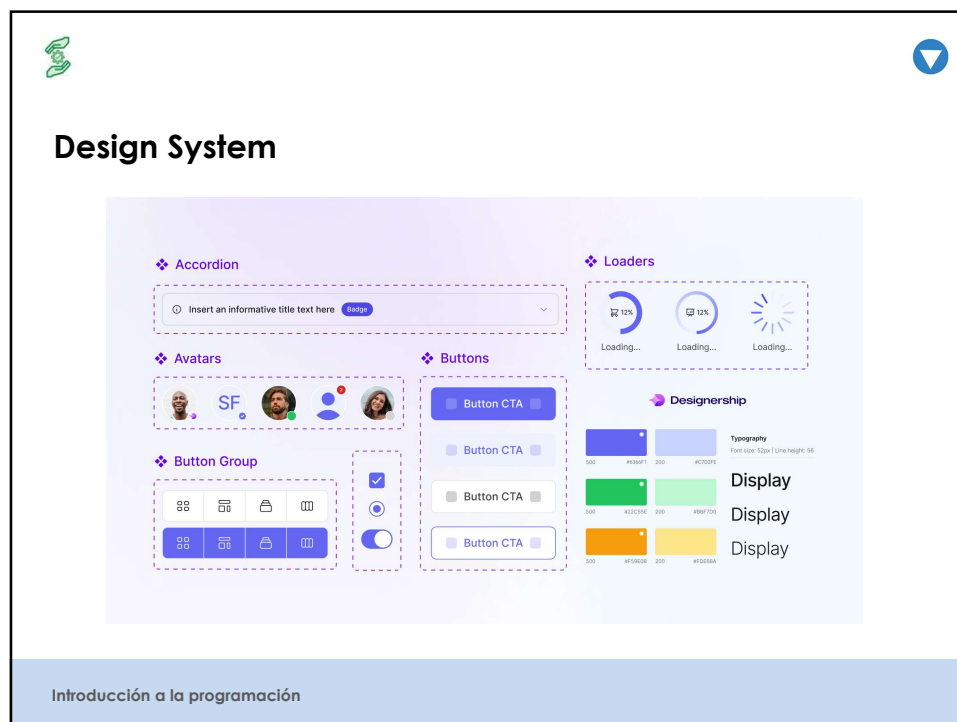


## Design System

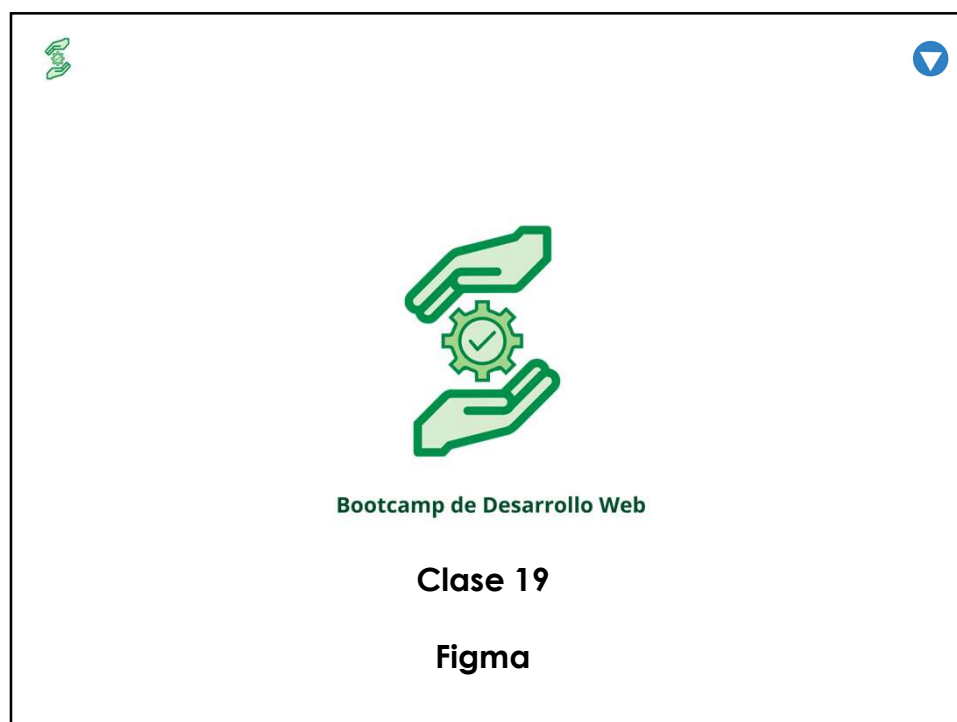
Un Sistema de Diseño o Design System es una librería o colección de componentes y códigos e información que componen un producto digital.

Los sistemas de diseño permiten desarrollar y prototipar rápidamente productos digitales manteniendo una coherencia con el resto de partes.

En un Design System no solo se agrupan elementos y componentes gráficos, en esta guía de estilo se pueden y deben incorporar también patrones y partes de la cultura de empresa y valores que se pretendan transmitir a través de los productos y servicios que se ofrecen.



23



24