



¿Qué es Figma?

Figma es una herramienta de diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) en línea que permite a los usuarios crear diseños y prototipos interactivos para aplicaciones, sitios web y otros productos digitales. Se utiliza comúnmente para diseñar y colaborar en diseños de equipos en tiempo real, lo que lo hace especialmente útil para equipos de diseño remotos o distribuidos geográficamente.

Figma se diferencia de otras herramientas de diseño en línea por su capacidad para permitir la colaboración en tiempo real, lo que significa que múltiples usuarios pueden trabajar en un proyecto simultáneamente. También es compatible con una amplia gama de dispositivos, permitiendo a los usuarios diseñar para múltiples plataformas y tamaños de pantalla. Además, también incluye funciones de prototipado para simular la interacción del usuario y las animaciones, lo que permite a los diseñadores crear experiencias de usuario más realistas y detalladas.

Primeros pasos

Antes de iniciar a utilizar Figma necesitas conocer algunos conceptos comúnmente usados:

- **Lienzo:** Es el espacio de trabajo en el que se pueden crear y diseñar elementos de interfaz de usuario.
- **Frames:** Son marcos rectangulares que se utilizan para definir el área visible de un diseño, similar a las ventanas de visualización en un sitio web o aplicación móvil.
- **Componentes:** Son elementos de diseño que se pueden reutilizar en todo el diseño para mantener la coherencia visual y reducir el tiempo de diseño.
- **Biblioteca:** Es un conjunto de componentes y estilos que se pueden utilizar en todo el diseño para mantener la coherencia visual.
- **Grillas:** Son referencias visuales de diseño que se utilizan para alinear y distribuir elementos en una página o diseño.
- **Capas:** Son elementos individuales en un diseño que se pueden apilar, agrupar y organizar en diferentes niveles.
- **Máscaras:** Se utilizan para ocultar o revelar partes de una imagen o elemento de diseño. En Figma, se pueden crear máscaras con formas personalizadas, lo que permite crear diseños más creativos y visualmente interesantes.
- **Vectores:** Son elementos de diseño basados en formas geométricas como líneas, curvas y polígonos que se utilizan para crear diseños escalables.

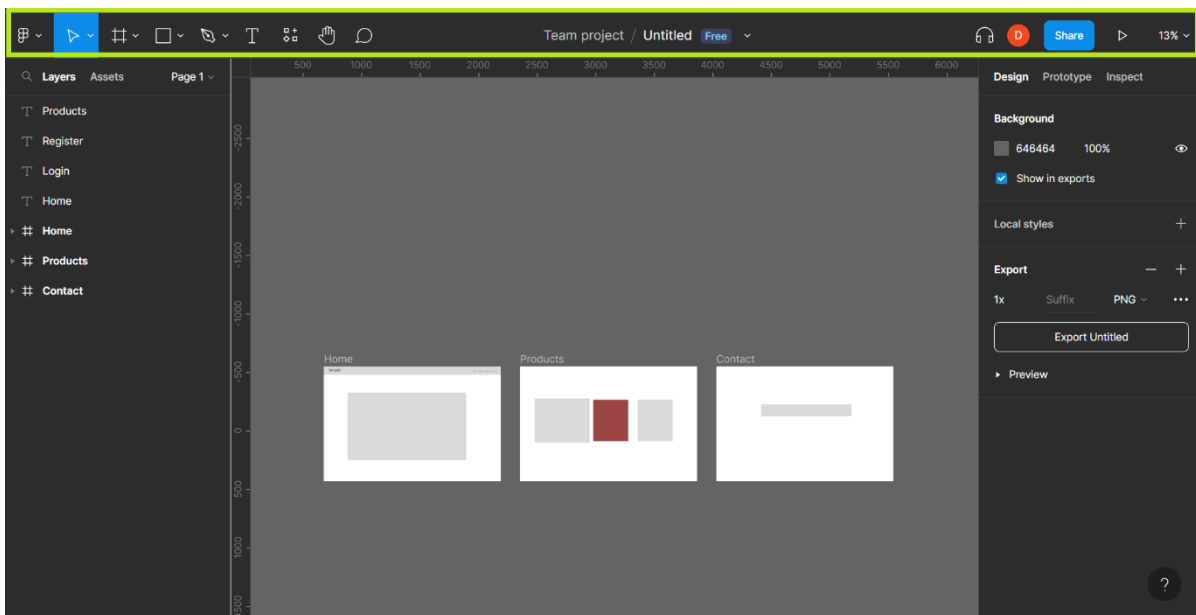
- **Exportación:** Es el proceso de guardar un diseño en un formato de archivo específico para compartir o enviar a un desarrollador para su implementación.
- **Comentarios:** Son notas y discusiones que se pueden agregar a un diseño para comunicar cambios y sugerencias entre los miembros del equipo.

Conociendo la interfaz

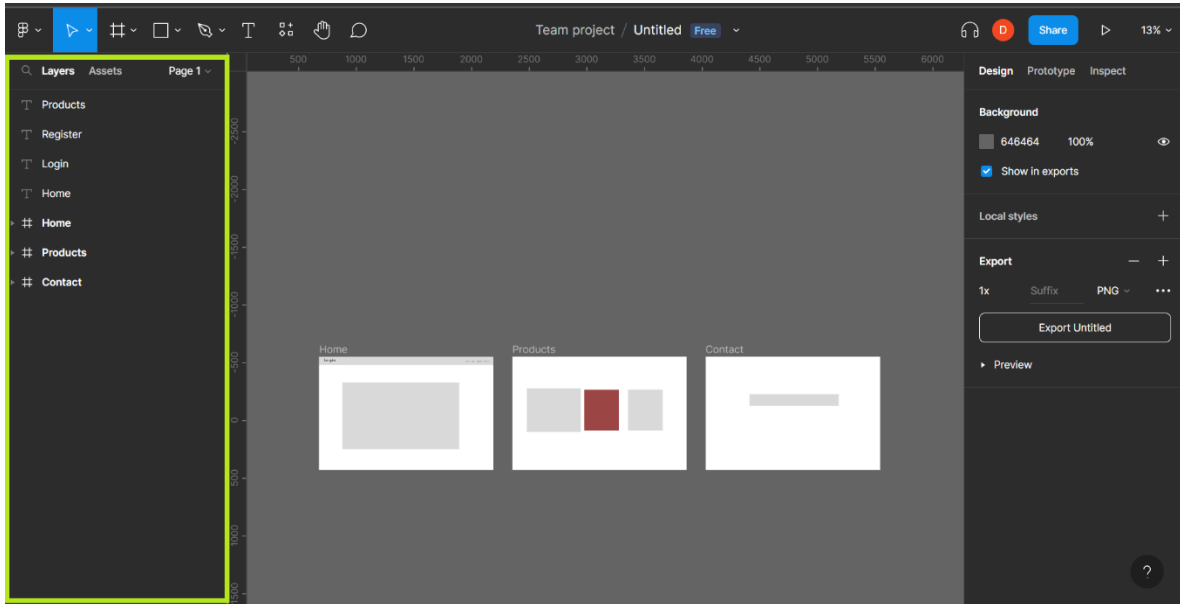
En la interfaz de Figma, encontrarás una serie de herramientas y paneles que te permitirán crear y editar tus diseños.

Elementos que puedes encontrar en la interfaz de Figma:

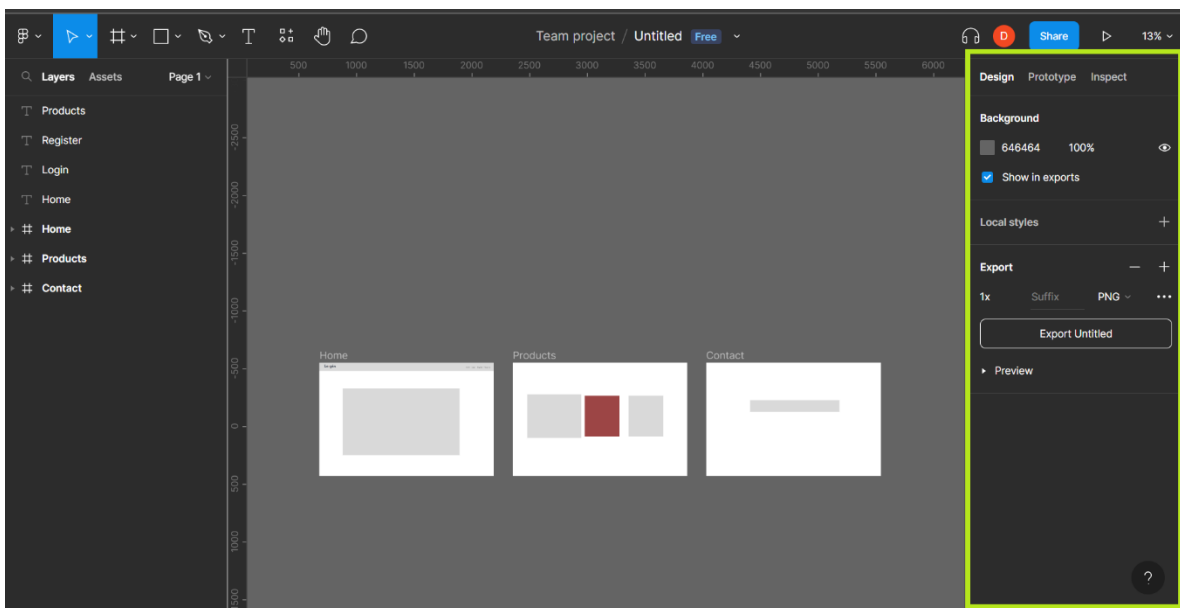
- **Barra de Herramientas:** En la barra de herramientas, que se encuentra en la parte superior de la interfaz encontraras como su nombre lo indica, las herramientas básicas de Figma: insertar un frame (espacio de trabajo, que delimita el diseño), figuras geométricas, dibujo libre vectorial, textos y comentarios, opciones para compartir el archivo, visualizar los prototipos y el zoom.



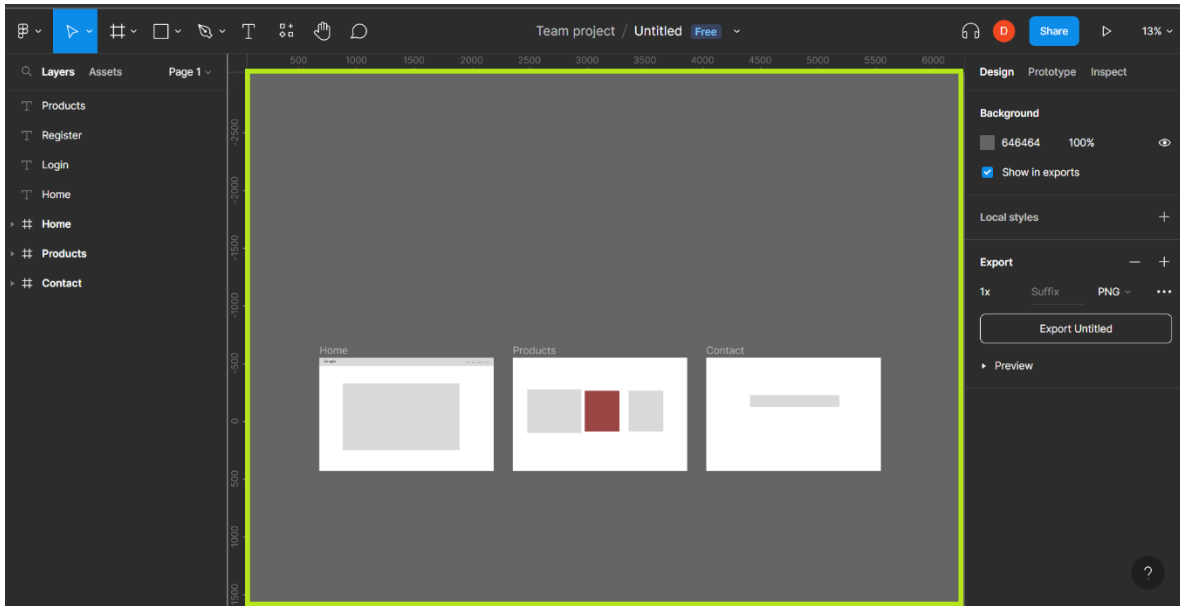
- **Panel de capas:** el panel de capas se encuentra en la parte izquierda de la interfaz y muestra la lista de las capas del diseño actual. Las capas se pueden organizar, bloquear, ocultar, apilar y agrupar en este panel.



- **Panel de estilos:** el panel de estilos se encuentra en la parte derecha de la interfaz y permite crear y guardar estilos para textos, formas y otros elementos de diseño. Los estilos se pueden aplicar a elementos individuales o a varias capas.

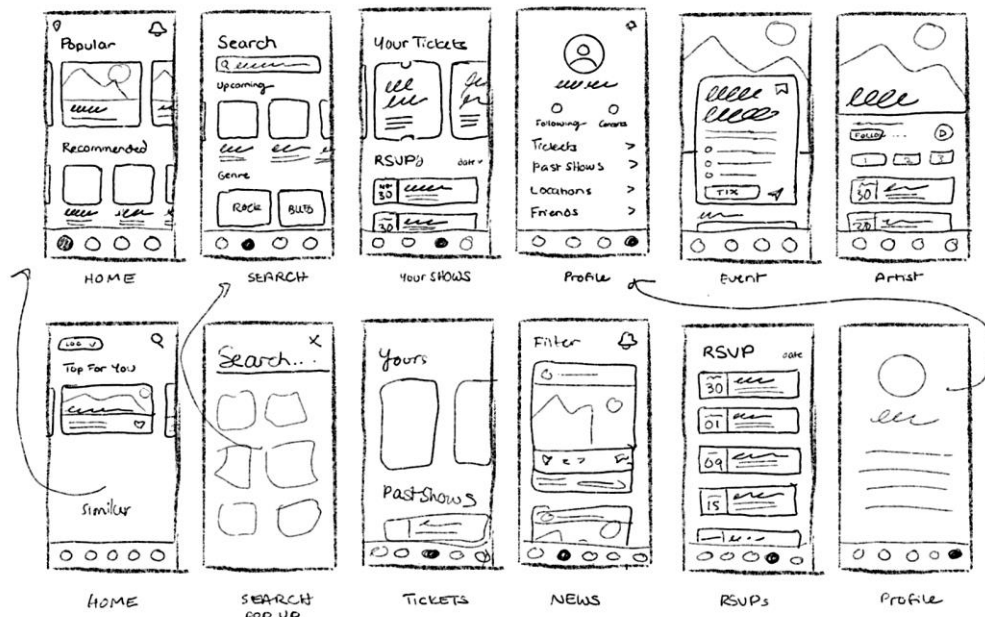


- **Lienzo:** el lienzo es el espacio de trabajo principal en la interfaz y es donde puedes crear y diseñar elementos de IU.

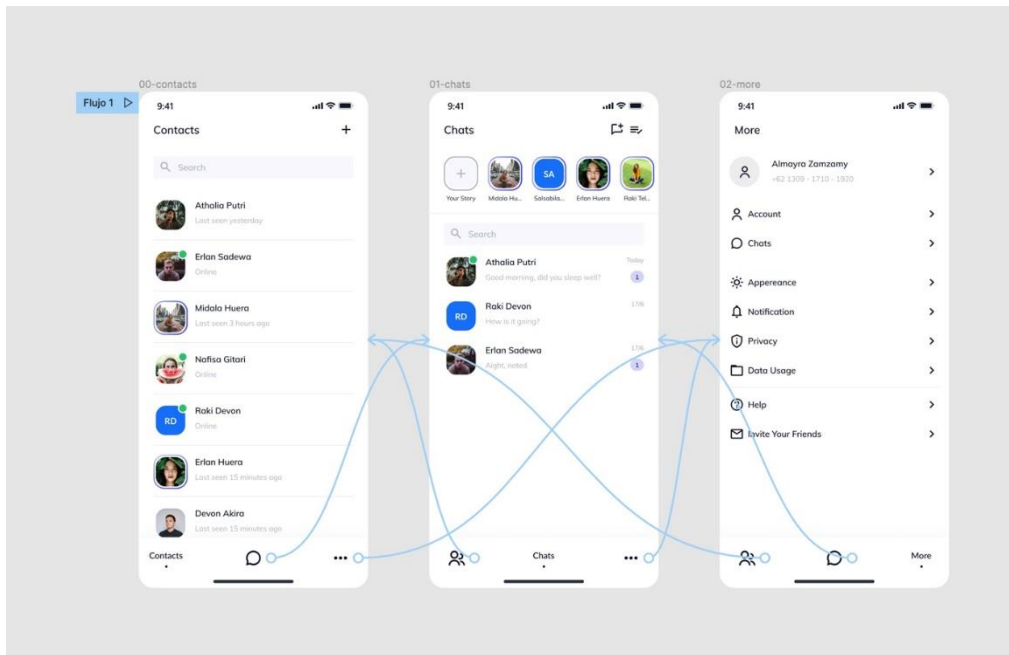


¿Qué es Wireframe, Prototipo y Mockup?

Wireframe: Es una representación visual básica y esquemática de la estructura y el diseño de una página o aplicación. Por lo general, se utiliza para planificar y esbozar la distribución de los elementos de una interfaz, como el contenido, los botones, los menús y los campos de entrada de texto.



Prototipo: Es la creación de un diseño interactivo para mostrar cómo se utilizará y se sentirá el diseño final. Figma permite crear prototipos de alta fidelidad para simular la experiencia del usuario final.



Mockup: Es una representación visual más detallada y avanzada de un diseño de interfaz de usuario, incorpora elementos de diseño visual y estilo, como colores, tipografía, iconos y gráficos. Puede tratarse como la vista previa final de un diseño en su implementación.

