



# DISEÑO DE **INTERFACES WEB**

Lorena Martin Piñero  
2ºDAW

# INDICE

## Contenido

Documentación de Figma: Guía Paso a Paso .....	3
Introducción a Figma.....	3
Características principales de Figma: .....	3
1. Crear una cuenta en Figma .....	3
2. Interfaz de Figma.....	3
Primer Proyecto en Figma .....	4

# *Documentación de Figma: Guía Paso a Paso*

## Introducción a Figma

Figma es una herramienta de diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) basada en la nube. Permite a los equipos de diseño trabajar juntos en tiempo real, facilitando la colaboración y revisión de proyectos. Es ideal para crear interfaces web y móviles, prototipos interactivos y sistemas de diseño.

## Características principales de Figma:

Colaboración en tiempo real: varios usuarios pueden editar un archivo de diseño a la vez

Basado en la nube: no es necesario descargar la aplicación, puedes acceder desde cualquier navegador.

Prototipos interactivos: crea conexiones entre pantallas para simular la navegación y funcionalidades de una aplicación o sitio web.

Sistemas de diseño: organizar componentes reutilizables (botones, íconos, etc.) en bibliotecas compartidas.

Cómo empezar con Figma

## 1. Crear una cuenta en Figma

Ve al sitio web de Figma.

Haz clic en "Get Started" o "Sign Up" y completa el formulario para crear una cuenta con tu correo electrónico, o usa tu cuenta de Google para registrarte.

## 2. Interfaz de Figma

Al acceder a Figma, te encontrarás con la siguiente interfaz:

**Barra lateral izquierda:** Aquí se encuentran los proyectos y archivos recientes. También puedes crear nuevos archivos y carpetas.

**Área de trabajo:** Donde se muestran los archivos de diseño. Aquí puedes trabajar en tus proyectos.

**Menú superior:** Accede a herramientas como crear formas, agregar texto, insertar imágenes, etc.

**Panel de capas y assets:** Organiza las capas de tu diseño y accede a los componentes reutilizables.

## Primer Proyecto en Figma

### 3. Crear un nuevo archivo de diseño

En el dashboard, haz clic en "New File" o "Drafts" y luego en "New File".

Se abrirá un lienzo en blanco donde podrás empezar a diseñar.

### 4. Herramientas básicas

**Move Tool (V):** Permite seleccionar y mover objetos en el lienzo.

**Frame Tool (F):** Crea frames (marcos) o contenedores, que suelen representar las pantallas de aplicaciones o páginas web.

**Shape Tool (R, O):** Herramientas para crear formas básicas como rectángulos, círculos, líneas, etc.

**Text Tool (T):** Añadir texto en el diseño.

**Pen Tool (P):** Dibuja formas personalizadas utilizando puntos y curvas.

**Prototype (Shift + E):** Herramienta para conectar diferentes pantallas y simular interacciones.

### 5. Crear un Frame

Selecciona la Frame Tool (F) desde la barra de herramientas.

Haz clic y arrastra en el lienzo para crear el frame. Puedes usar las dimensiones predefinidas (por ejemplo, iPhone X, Desktop, etc.).

Cambia el tamaño arrastrando los bordes del frame o introduciendo medidas específicas en el panel derecho.

### 6. Añadir Formas

Selecciona la herramienta Rectangle (R) para dibujar un rectángulo, o selecciona otras formas desde el menú de herramientas (líneas, elipses, polígonos, etc.).

Personaliza el color, los bordes y el relleno desde el panel derecho.

### 7. Añadir Texto

Selecciona la herramienta Text Tool (T).

Haz clic en el área del frame y empieza a escribir.

Ajusta la fuente, tamaño y alineación desde el panel derecho.

### 8. Organizar Capas

Cada elemento que agregues (formas, texto, imágenes) se convierte en una capa. En el panel izquierdo, puedes ver la lista de todas las capas. Puedes agruparlas, renombrarlas o reorganizarlas para un diseño más limpio.

## 9. Conectar Pantallas (Prototipo)

Para crear un prototipo interactivo, primero crea varios frames que representen diferentes pantallas de la aplicación.

Selecciona el frame desde el cual quieres iniciar la interacción.

Cambia a la pestaña Prototype en el panel derecho.

Haz clic en el borde del frame y arrastra una flecha hacia el frame al que deseas conectar.

Ajusta la animación (transición, tiempo, etc.) desde el mismo panel.

## 10. Previsualizar el Prototipo

Haz clic en el botón de Play (arriba a la derecha) para abrir una ventana de previsualización.

Prueba la navegación entre las pantallas conectadas en tu prototipo.

## 11. Compartir tu proyecto

Haz clic en el botón Share en la parte superior derecha.

Elige los permisos de acceso (solo ver o editar) y comparte el enlace con tu equipo o gente que quieras

## 12. Añadir comentarios

En la vista de prototipo o diseño, puedes seleccionar el icono de comentario en la barra de herramientas.

Haz clic en cualquier lugar del diseño para dejar comentarios específicos.

Otros usuarios pueden responder y resolver los comentarios, facilitando la colaboración.

## 13. Crear Componentes

Selecciona cualquier elemento o grupo de elementos.

Haz clic derecho y selecciona Create Component.

Los componentes pueden reutilizarse en todo el proyecto, permitiendo actualizaciones. Si modificas el componente original, los cambios se aplicarán a todas las instancias del componente.

## 14. Usar Bibliotecas de Componentes

Figma permite crear bibliotecas de componentes que pueden compartirse con todo el equipo.

Para acceder a una biblioteca, abre el panel de Assets en la barra izquierda y selecciona los componentes que desees usar.

## 15. Exportar tu diseño

Selecciona cualquier elemento que quieras exportar (puede ser un frame completo o una imagen específica).

En el panel derecho, en la sección Export, selecciona el formato que desees (PNG, JPG, SVG, PDF).

Haz clic en Export para descargar el archivo.

## Atajos Útiles de Figma

V: Herramienta de selección.

F: Frame.

R: Rectángulo.

T: Texto.

Ctrl + G :Agrupar capas.

Ctrl + Shift + G :Desagrupar capas.

Ctrl + D :Duplicar objetos.