

# Curso de Figma: Técnicas Avanzadas de Diseño

En este workbook encontrarás algunos aspectos a tener en cuenta durante el prototipado con Figma y sus herramientas Avanzadas. No encontrarás material de todas las clases, ya que algunas se centran en la práctica.

Recuerda que si tienes alguna duda puedes dejar tu pregunta en el sistema de comentarios, y con la comunidad Platzi continuaremos aprendiendo juntos.

Empezaremos este workbook con el tema de [Atomic Design](#).

# Atomic Design en Figma

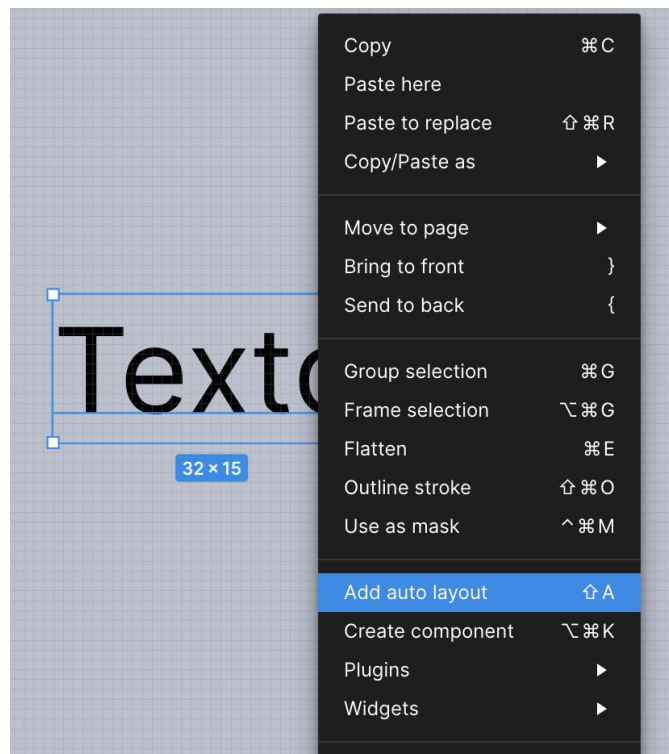
## Clase 2

Te compartimos algunos aspectos a tener en cuenta para la creación de la card en la clase 1, teniendo en cuenta **Atomic Design** (ir de pequeño a grande).

- ***Para usar Figma de manera correcta, usa autolayout; que te permite tener elementos que se acomoden al contenido y no al continente.***

Así, para crear el botón:

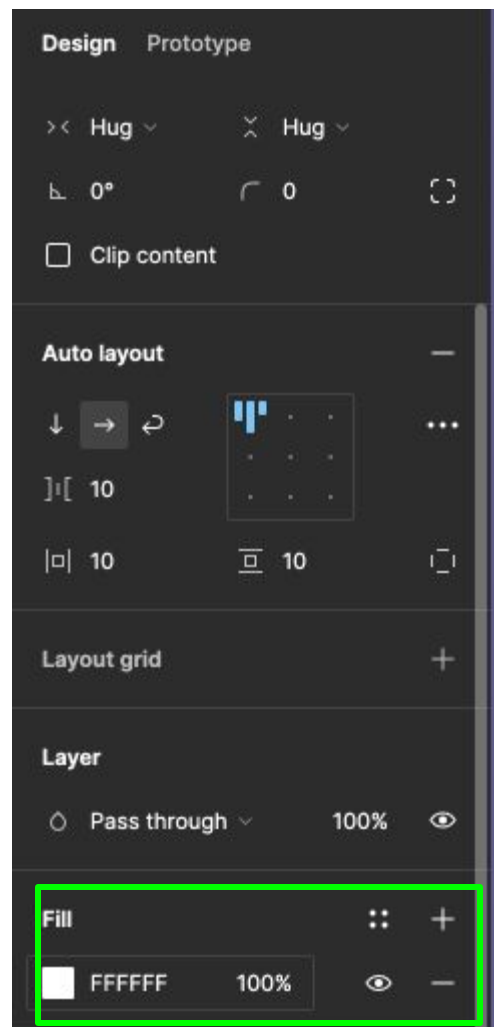
1. Usa la tecla **T** para crear el texto.
2. Oprime las teclas **Shift + A** para activar **autolayout**. También puedes hacer click derecho sobre el texto y seleccionar **Add Auto Layout**



# Atomic Design en Figma

## Clase 2

3. En el panel de la derecha, puedes seleccionar el color de tu preferencia para el fondo, en la opción **Fill**.

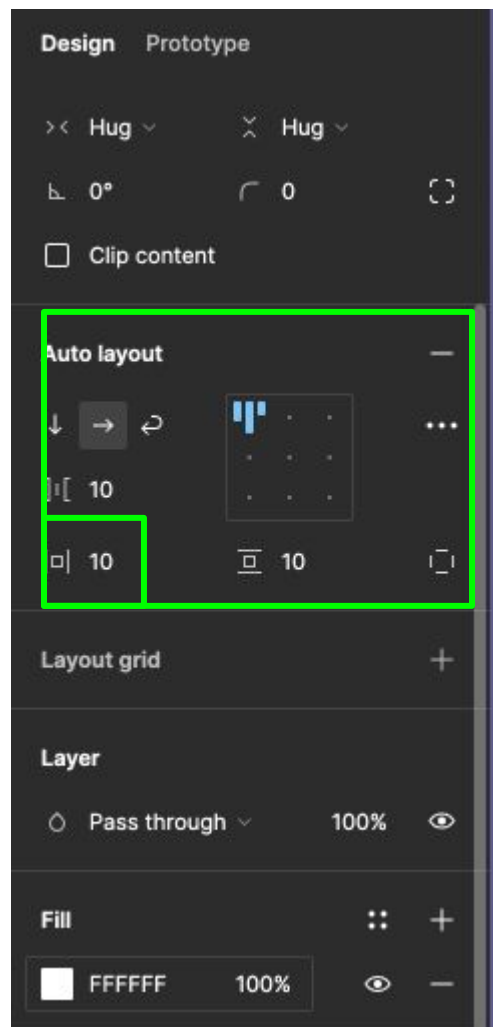


**NOTA:** No olvides el contraste entre el texto y el fondo

# Atomic Design en Figma

## Clase 2

4. Selecciona el margen en la opción **Auto layout**.

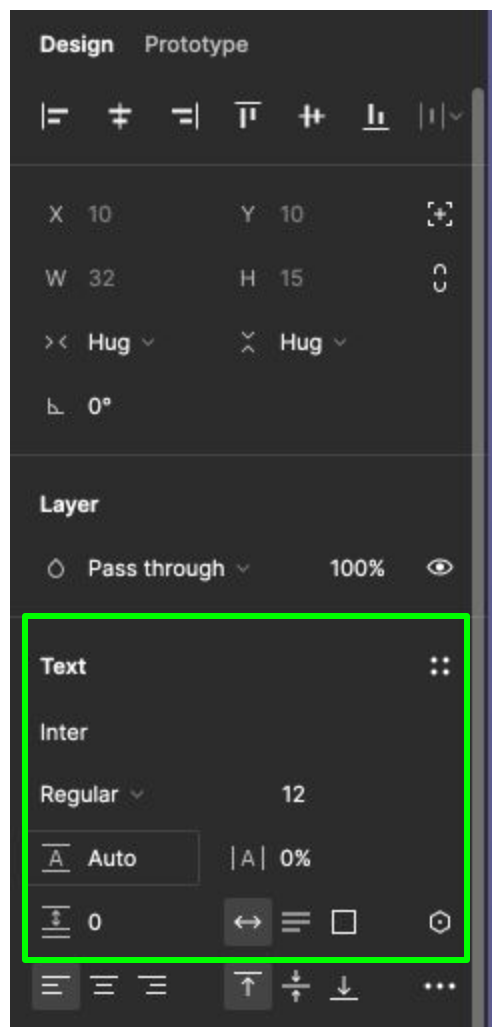


# Atomic Design en Figma

## Clase 2

Ahora, crea el contenido del texto de tu primera card:

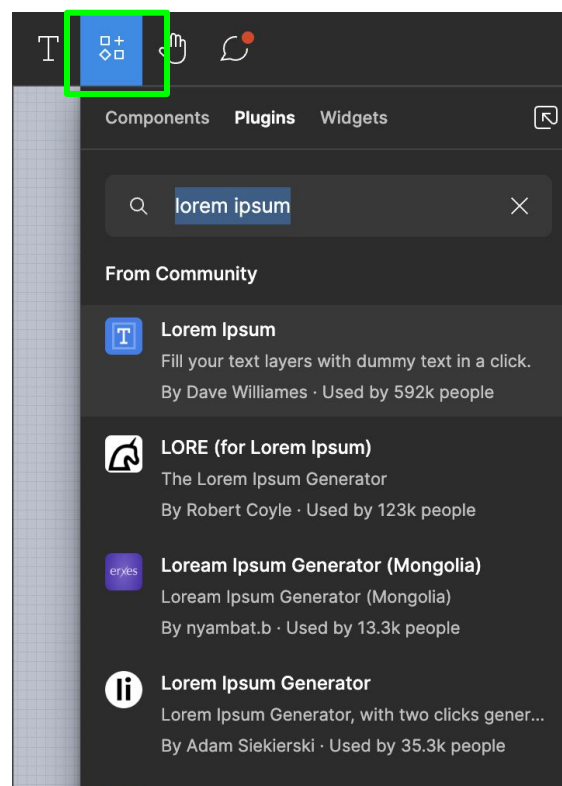
1. Selecciona en el panel de la derecha el tamaño del texto: haz click en el texto y selecciona la fuente y tamaño.



# Atomic Design en Figma

## Clase 2

2. Para crear el contenido del texto puedes crear un lorem ipsum, usando un plugin. Lo encontrarás en uno de los íconos en el panel superior.



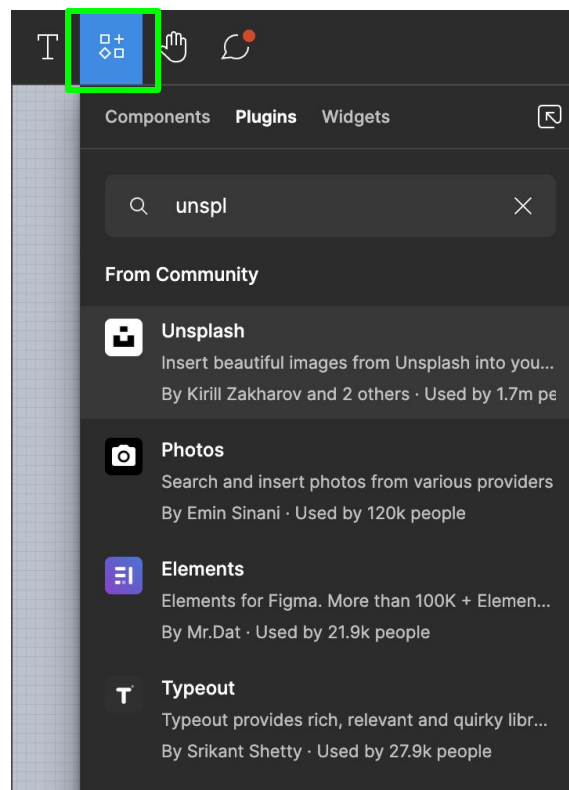
**Nota:** No olvides aplicar autolayout al contenido

# Atomic Design en Figma

## Clase 2

Crea la imagen que hará parte de tu primera card:

1. Puedes tenerla guardada en tu computador, o usar un plugin para elegir alguna. Puedes seleccionar el ícono para desplegar los **plugins** disponibles como **unsplash**.



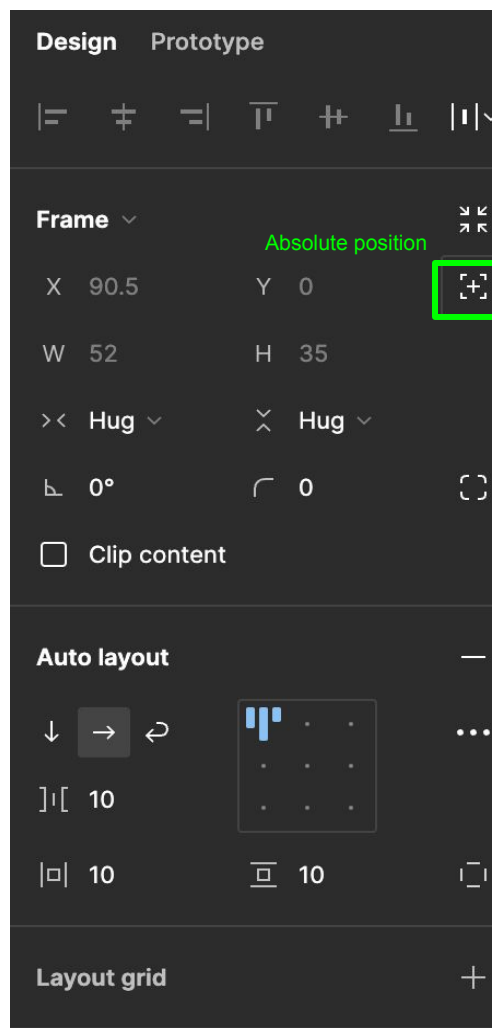
**Nota:** Oprime la tecla *i* para que aparezca el selector de colores.

Finalmente, para unir todos los elementos que creaste (botón, contenido, imagen) usa **Autolayout**; selecciona todos los elementos que quieres unir y luego oprimes las teclas **Shift+A**.

# Atomic Design en Figma

## Clase 2

Para **dejar un elemento fijo** en una posición y que no entre dentro del flujo de Autolayout; haz click en la opción del panel de la derecha **Absolute position** dentro de la opción frame:





# Uso de Librerías en Figma

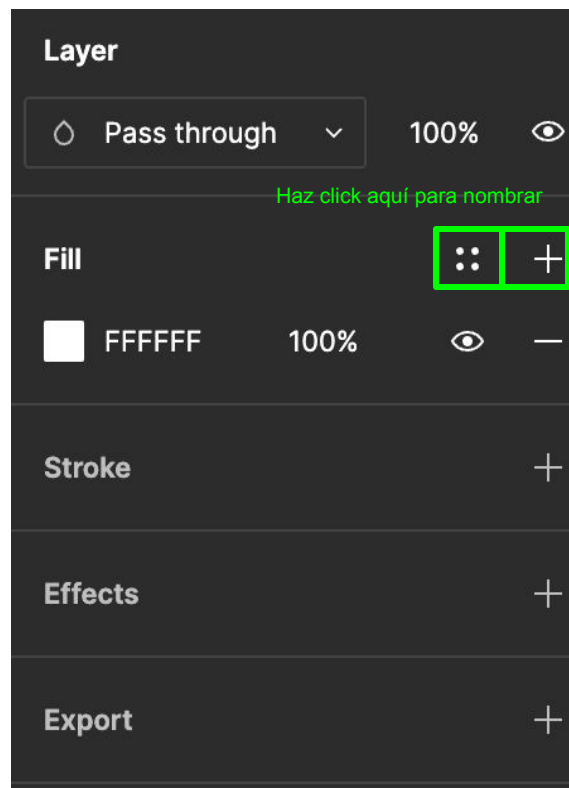
## Clase 3

Para trabajar con estilos en figma lo más interesante es trabajar con librerías compartidas. Cualquier estilo que crees (colores, iconos, entre otros) puedes guardarlos en una librería o también a nivel global.

Recuerda que cada estilo lo puedes crear y los puedes llevar a otro archivo.

**Ejemplo:** Para crear un estilo nuevo, como puede ser un color:

- Crea un frame oprimiendo la tecla F
- Elige el color desde el panel lateral derecho, en la opción **Fill**
- Selecciona el color hexadecimal
- Guarda el color asignándole un nombre

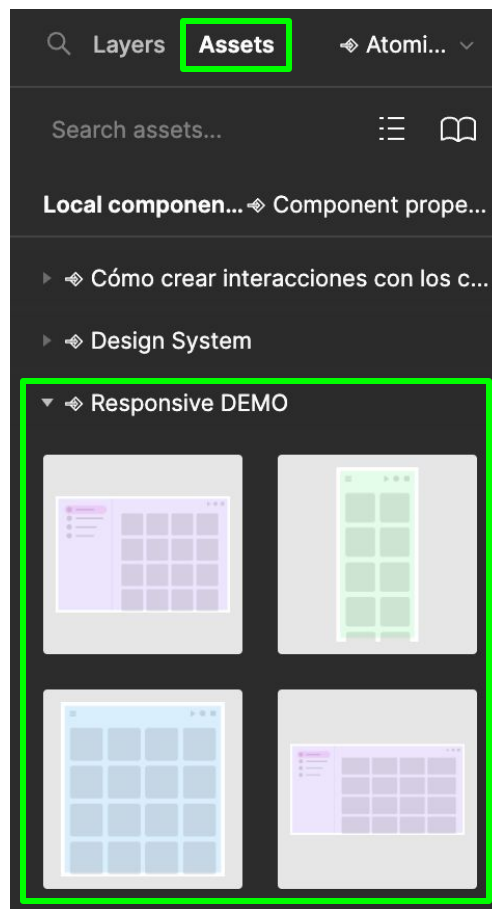


**¿Por qué esto es importante?** Porque esa variable se guardará con el nombre y si necesitas usarlo en otro lugar lo tendrás disponible. En caso que debas modificar el color, todos los elementos que lo contengan se modificarán automáticamente. Es una manera de reutilizar colores como si fueran un componente.

# Uso de Librerías en Figma

## Clase 3

Cuando se crea un componente o un estilo, puedes dar click en en panel derecho en la opción **Assets** y podrás ver todas las páginas con sus respectivos componentes, que los podrás publicar en una **librería** que puede estar disponible para el resto de archivos de tu equipo.



También puedes acceder a las librerías desde el ícono de **Team Library** que está en el panel derecho o desde el ícono de **Figma/Librerías**.

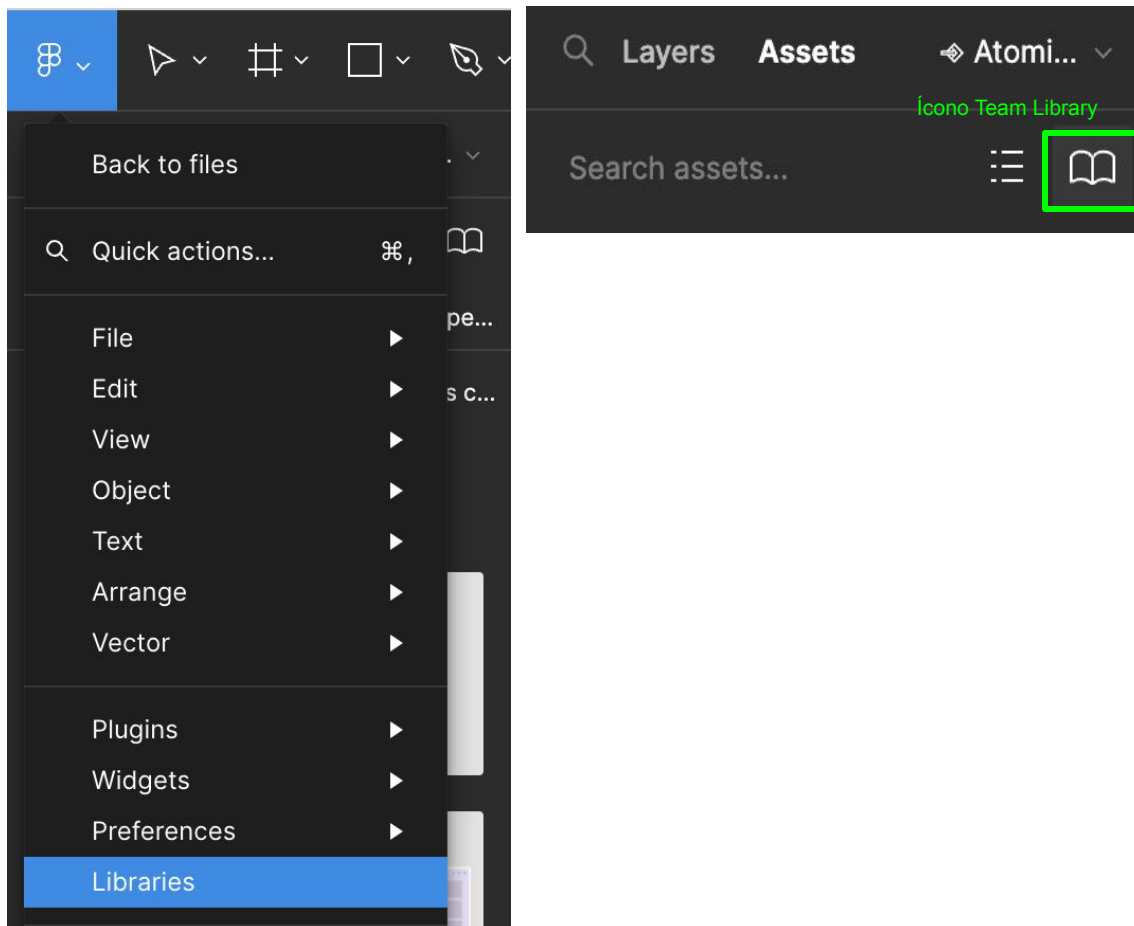


**Ventajas de utilizar librerías:** Si cambias el contenido de cualquier variable (por ejemplo un color) se replicará en todos los sitios donde esa librería esté actuando.

# Uso de Librerías en Figma

## Clase 3

También puedes acceder a las librerías desde el ícono de **Team Library** que está en el panel derecho o desde el ícono de **Figma/Librerías**.



**Ventajas de utilizar librerías:** Si cambias el contenido de cualquier variable (por ejemplo un color) se replicará en todos los sitios donde esa librería esté actuando.

# Uso de Variants

## Clase 4

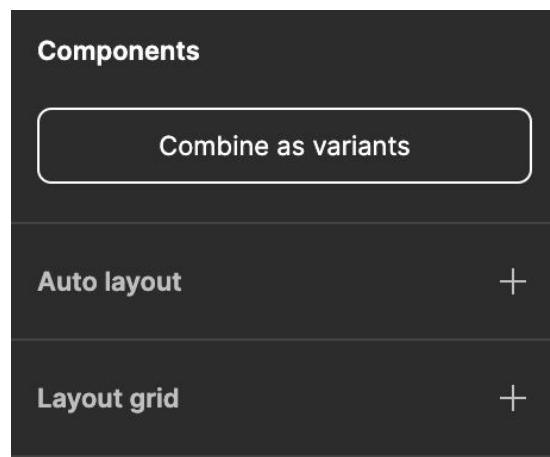
En esta clase aprenderás cómo crear variantes (**variants**), te dejamos algunos aspectos para tener en cuenta.

1. Separa cada uno de los elementos de la card y crealos como componentes, para hacerlo, haz click en el ícono en forma de rombo ubicado en la parte central del panel superior.



***Es muy importante tener todo a nivel de Atomic Design como componente, para que cuando desees hacer alguna modificación puedas hacerla y que eso se vea reflejado en componentes más complejos.***

2. Indica a Figma que todo estos elementos son parte de un componente más grande. Para esto, antecede el nombre del componente más grande (en este caso card) al nombre de cada elemento. Haz esto para cada uno de los elementos que quieres que sean parte del componente más grande.
3. Una vez hecho lo anterior, selecciona todos los elementos y en el panel de la derecha, en la opción **Components** haz click en el botón **Combine as a variants**.



# Uso de Variants

## Clase 4

4. Aparecerá un marco que agrupará cada uno de los elementos seleccionados, este marco será tu componente más grande, en el caso del ejemplo, será la card.
5. Así podrás hacer uso de cada uno de esos elementos como una asset del tu archivo. Puedes buscarlos (con el nombre que les has asignado) en el panel derecho en la opción **assets**.

Ahora publica estos elementos en tu librería para tener disponible el componente en otro archivo.

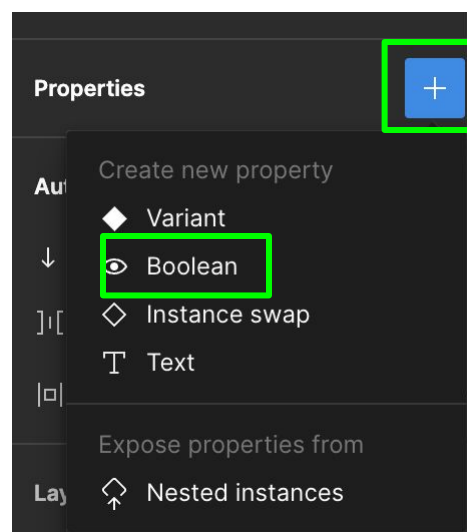
# Component Properties I

## Clase 5

Al nombrar las capas (frames), te recomendamos que sean semánticas para que se facilite encontrar los elementos que estás usando entre capas.

En esta clase incluirás los **component properties**, es decir, tener todas las variables dentro de un mismo componente. Te dejamos algunos aspectos para tener en cuenta:

1. Añade las propiedades al componente principal. Para hacerlo hay diferentes maneras, te compartimos la primera:
  - a. Añade desde la opción properties haciendo click en el + teniendo seleccionado el componente principal y selecciona la opción **Boolean**.

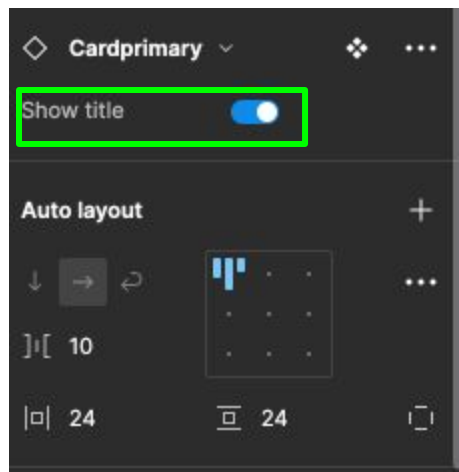


- b. Asigna la propiedad a algún elemento del componente (ejemplo: show título).
  - c. Crea una instancia y en esta es donde se verán reflejadas las propiedades. No aparecerán en el componente principal.

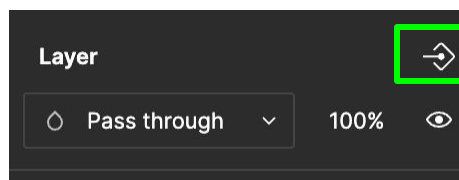
# Component Properties I

## Clase 5

- d. A continuación en el panel lateral, podrás ver el toggle que te permite activar o desactivar el elemento en la nueva instancia.



2. La segunda forma para añadir las propiedades al componente principal es:
- Selecciona el elemento del componente principal.
  - Haz click en el ícono frente a la opción layer del panel derecho, crea la propiedad y nombrala.



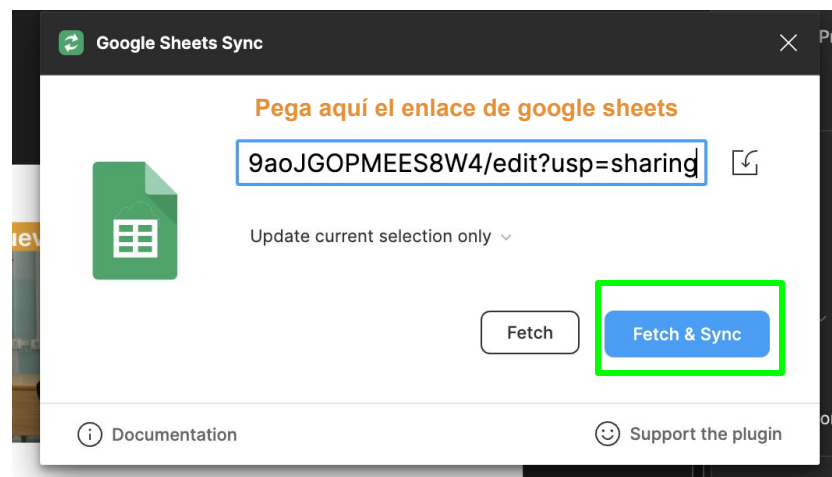
**Nota:** Para ver las propiedades o variantes que tiene un elemento (aspecto útil para equipos o perfiles diferentes al diseño) puedes hacer uso del **plugin EightShapes Specs**.

# Component Properties II

## Clase 6

Para generar copias dinámicos necesitas una página de **Google Sheets** y el **plugin Google Sheets Sync**. Te compartimos el paso a paso

1. Crea una página Google Sheets y selecciona la opción compartir para que cualquier persona pueda utilizar el archivo.
2. Copia el enlace de la página de Google Sheets.
3. En figma abre el plugin Google Sheets Sync.
4. Te debe aparecer una ventana en la que podrás agregar el enlace de la hoja de google sheets que creaste.
5. Haz click en el botón Fetch & Sync.
6. Y así tu archivo estará conectado con figma.



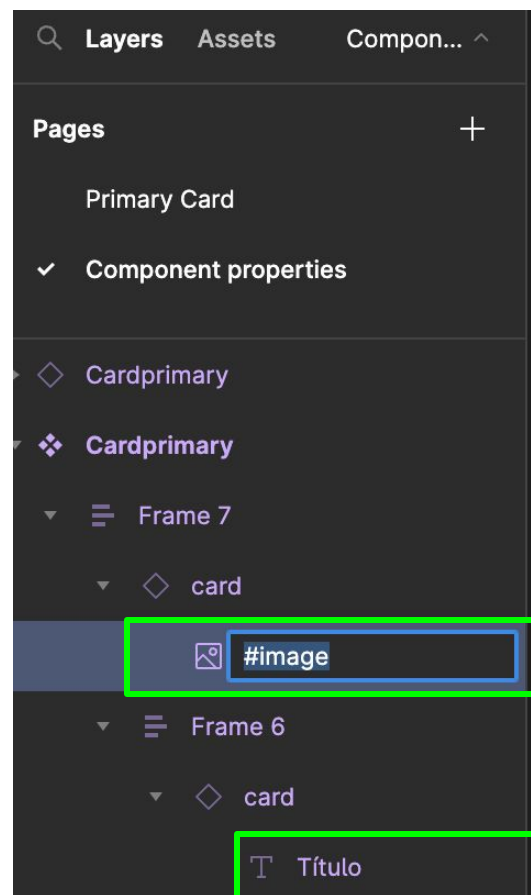
7. En la hoja de google sheets nombra cada una de las columnas con el nombre de la capa que vas a usar del componente (imagen, badge, title, content, boton)



# Component Properties II

## Clase 6

8. En figma, en el panel izquierdo, busca la capa de cada uno de los elementos y **nombralos de la misma forma que están en la columna de la google sheets**, antecedido por el signo hashtag (#). Ejemplo: #imagen, #título



9. Crea una instancia del componente principal y ahí recuperarás los copies que tendrás el google sheets.
10. En el archivo de google sheets, rellena con información cada una de las columnas (la columna de imagen puedes copiar el enlace de una imagen).

# Component Properties II

## Clase 6

- 11.** Selecciona tu card, busca el plugging Google Sheets Sync, haz click en Run, aparecerá nuevamente la ventana del plugin, ahora haz click en Fitch & Sync y verás reflejada la información de google sheets en tu card.

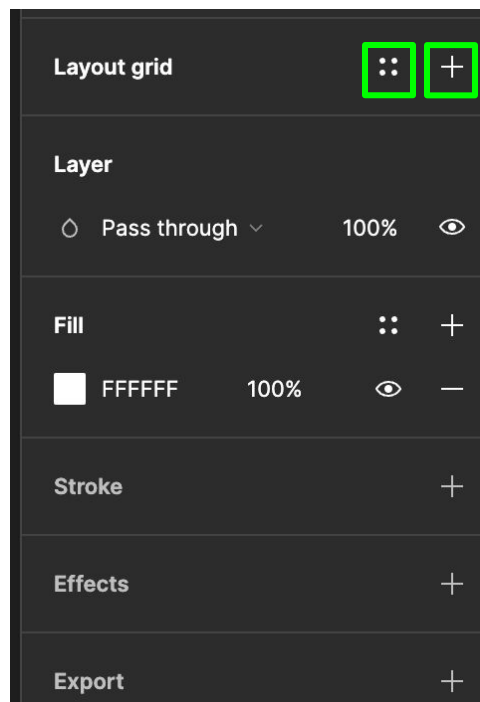
# Uso de Grids

## Clase 7

Recuerda, el término **responsive** se refiere a un diseño **adaptable**.

En esta clase aprenderás a construir **grids**, que son cuadrículas que nos ayudan a organizar el contenido uniforme y coherentemente. Te dejamos algunos aspectos para que tengas en cuenta para construir una grid.

1. Oprime la tecla F para hacer un frame.
2. En el panel de la izquierda aparecerán opciones de frame de diferentes dispositivos.
3. Selecciona el dispositivo para el que vas a prototipar.
4. Para incluir un grid, en el panel de la derecha selecciona la opción **Layout grid**.
5. Podrás crear desde cero una grid desde el +, o en los cuatro puntos que anteceden al más puedes encontrar las grids definidas en tu archivo, así como las que vas subiendo en la librería.

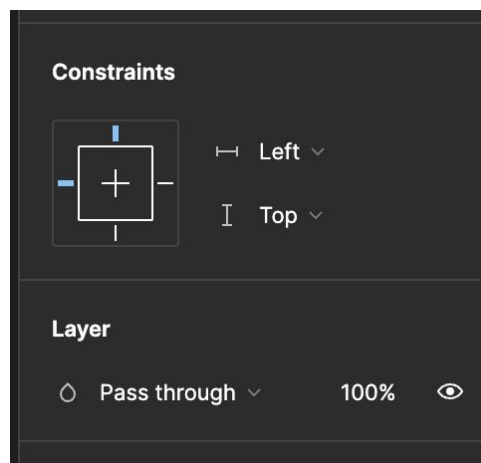


# Uso de Constrains

## Clase 8

En esta clase aprenderás a usar **constrains**, es decir, **indicarle a un elemento como queremos que se comporte de manera responsive dentro de su contenedor**.

1. Una vez crees un elemento dentro de tu prototipo, en el panel derecho encontrarás la opción **constrains**.



2. A través de las opciones Left y Top, le indicaremos al elemento como queremos que se comporte cuando su contenedor crece o decrece.

En este punto ya tienes todos los aspectos a tener en cuenta para crear un landing page responsive.

Te invitamos a que continúes con la clase de [Constrains y Layout](#) para que pongas en práctica todo lo aprendido y para que sigas adelante con tu proyecto: la creación de una landing page responsive.

Seguido de estas clases, resaltaremos la importancia de los [Sistemas de Diseño](#) para crear interfaces consistentes y fáciles de utilizar, con componentes y elementos que son piezas clave.

# Cómo crear interacciones con los componentes

## Clase 13

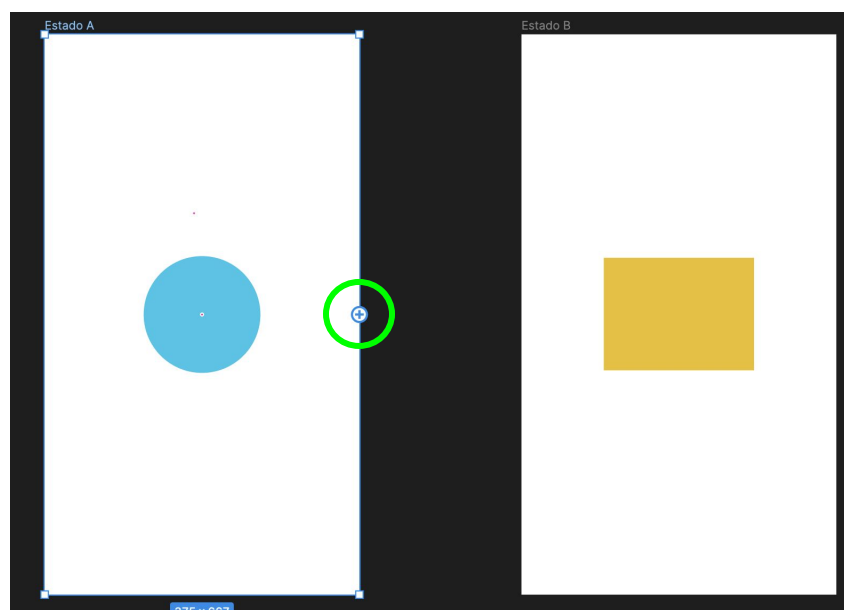
Ya que has logrado tu prototipado responsive para mobile y desktop, te dejaremos algunos aspectos para que tengas en cuenta a la hora de crear interacciones con los componentes.

En general:

1. Para crear interacciones, debes hacer uso del panel izquierdo, en la opción prototipado.
2. Necesitarás un punto A y un punto B para hacer la transición de estado inicial a estado final.
3. La velocidad de la transición
4. La duración de la transición.

En concreto:

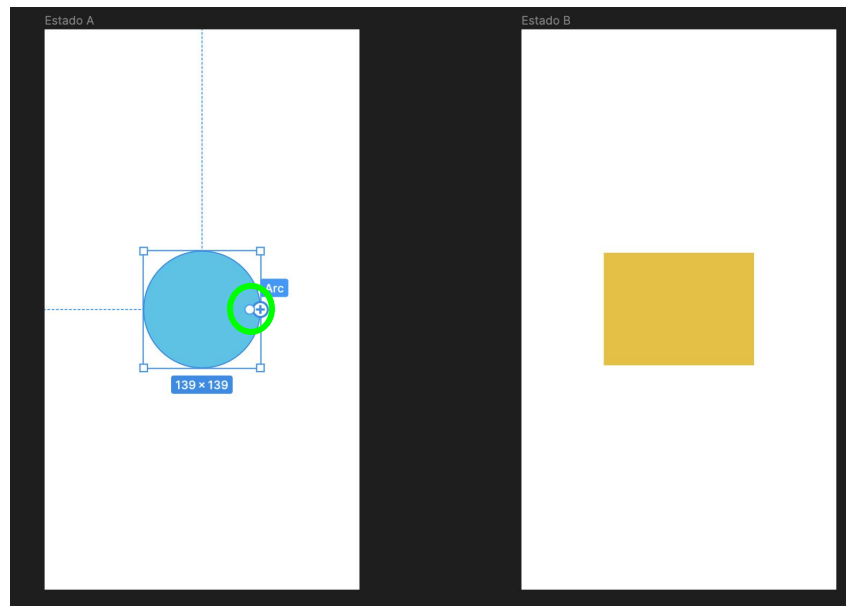
1. Nombra los elementos semánticamente para llevar un orden en tu prototipo.
2. Ubícate en la opción de prototipado en el panel izquierdo.
3. Para conectar puedes optar por:
  - a. Conectar frames (une las flechas entre frames). Una vez toques los laterales de un frame verás que se activa un signo + para que puedas conectarlo con otro elemento.



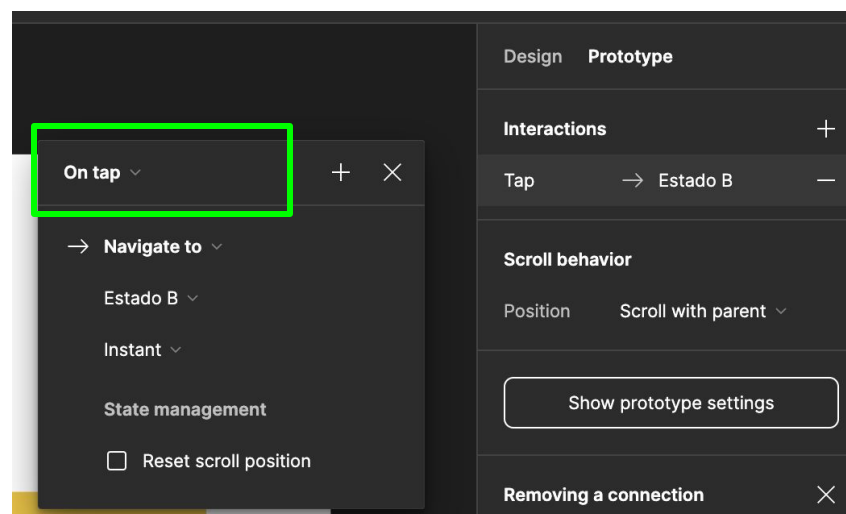
# Cómo crear interacciones con los componentes

## Clase 13

- b. Conectar elementos (une los elementos que están dentro de los diferentes frames)



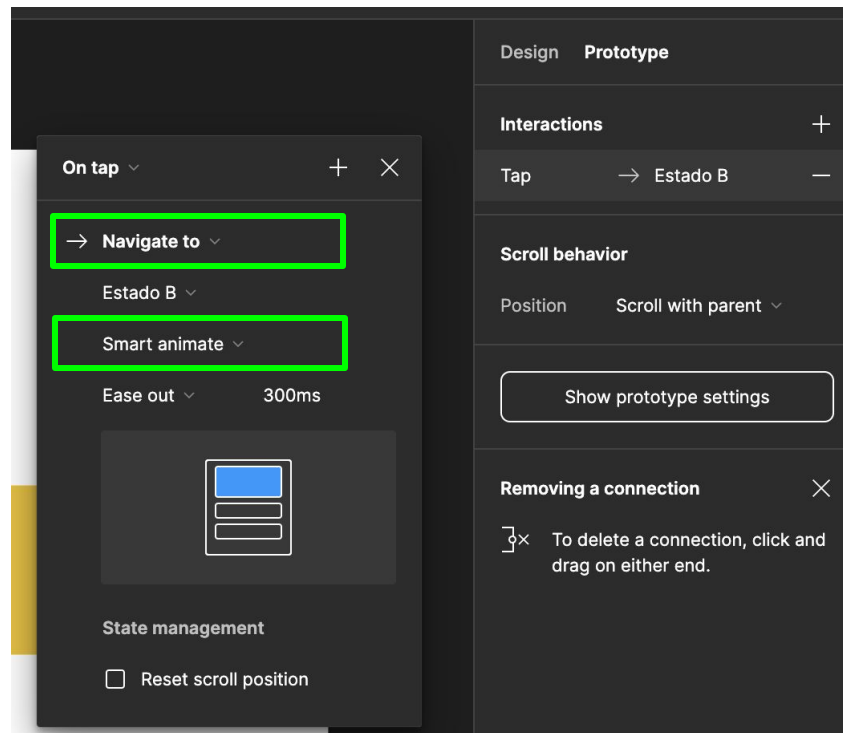
4. Una vez sueltes la flecha de conexión en el otro elemento, en el panel de la izquierda aparecerá la opción que te permitirá elegir la acción que iniciará la navegación con hacia el estado B ( un click, un hovering, etc)



# Cómo crear interacciones con los componentes

## Clase 13

5. En la misma opción del panel izquierdo, podrás seleccionar la animación, que básicamente es la velocidad con la que quieras que ocurra esa transición del punto A al punto B. Si oprimas SmartAnimate, al hacer click, encontrarás una vista en miniatura del ejemplo de cómo se va a comportar la animación, allí mismo podrás controlar el tiempo y la velocidad.

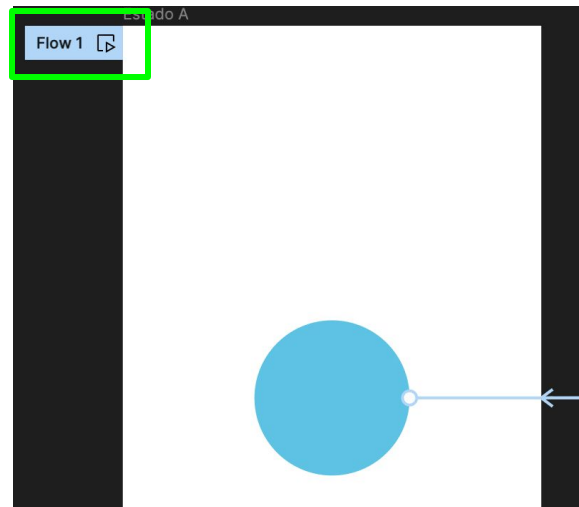


6. Ahora es necesario, que indiquemos que al hacer click en el estado B, pueda devolverse al estado A. Te darás cuenta automáticamente figma mantendrá las opciones que hayas seleccionado en el estado A (SmartAnimate, Custom y sus valores respectivos)

# Cómo crear interacciones con los componentes

## Clase 13

7. Para iniciar la animación, el elemento **Flow** debe estar activado.



**NOTA:** Puedes desplazar el elemento Flow y moverlo al frame donde quieres que inicie la navegación. También puedes renombrar el elemento haciendo doble click.

8. Oprime la opción **play** y verás funcionando la animación.

**Tip:** Puedes compartir únicamente ese prototipo (en la opción Share prototype) para que las personas de tu equipo puedan verlo desde su dispositivo móvil.

Ahora puedes [crear las interacciones en la card](#) que has venido creando a lo largo del curso.