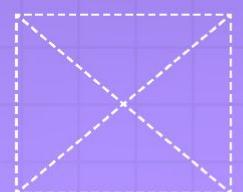
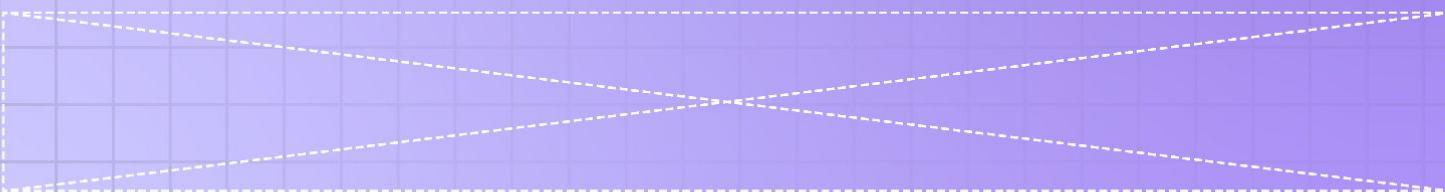




Curso de **Figma**

Santiago Camargo



Hey



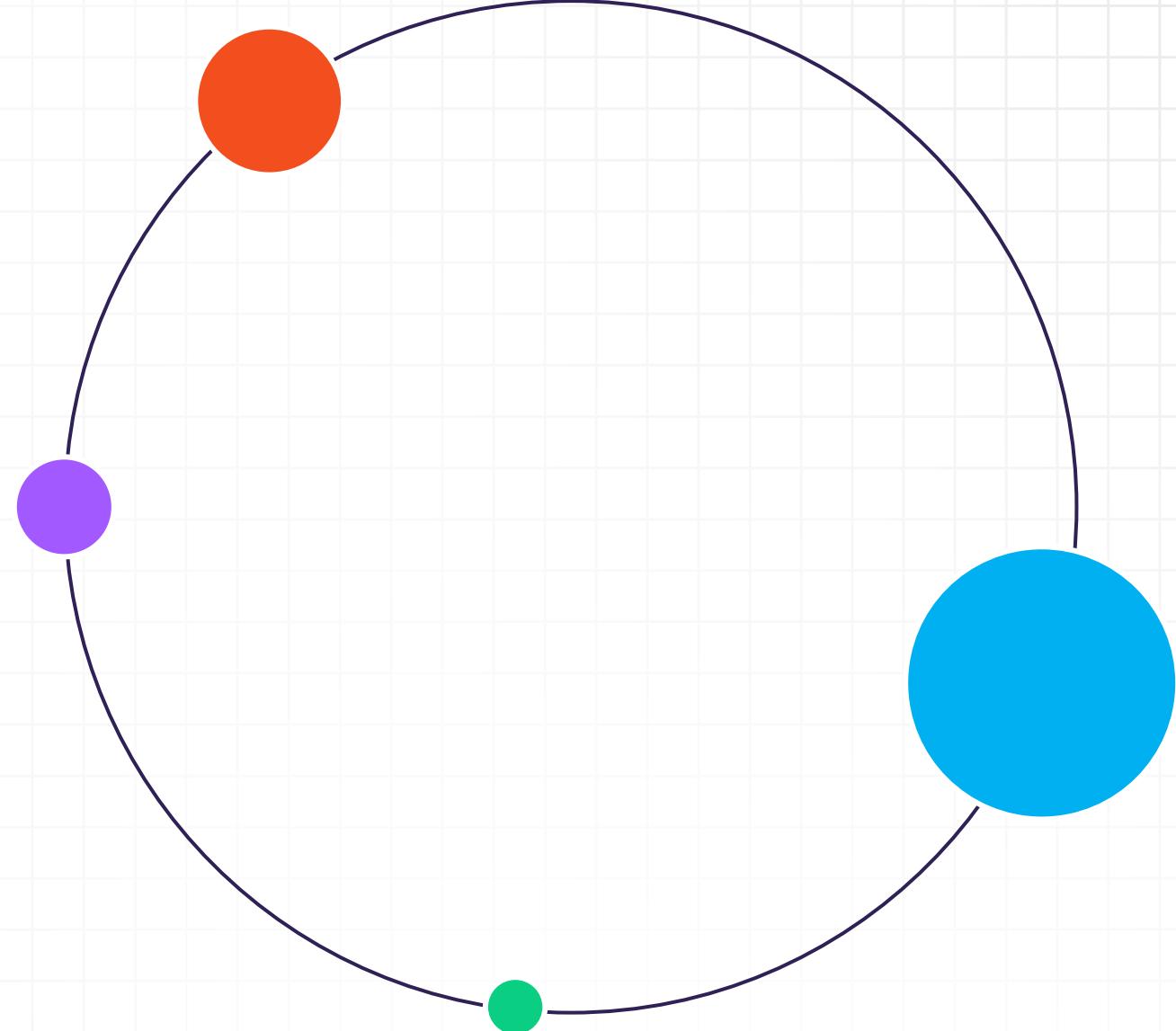
1 - Introducción

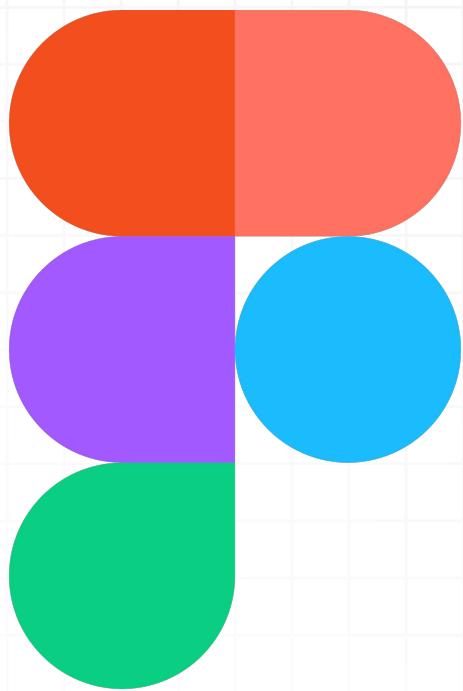
Diseñar es un
proceso ambiguo
y complejo.

Pero como todo
lo bueno, es
mejor en equipo.

Problemas comunes al trabajar en equipo:

- Acceso a los archivos correctos
- Versiones diferentes / actualización
- Comunicación entre involucrados
- Visibilidad sobre el proceso / complejidades





Figma como producto:

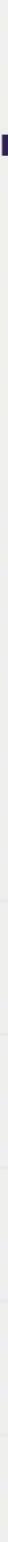
- Editor en línea de vectores que siempre se mantiene actualizado
- Accesible desde cualquier equipo con una pantalla e internet
- Facilita diferentes procesos de co-creación con resultados visuales

Foco principal sobre el diseño de interfaces



**¡Ya tienes todo lo
necesario para
empezar a usar Figma!**

**Al final de este
curso podrás:**



**Crear un producto
digital desde cero.**

Walt Whitman

Walt Whitman fue un poeta, enfermero voluntario, ensayista, periodista y humanista estadounidense.

Su trabajo se inscribe en la transición entre el trascendentalismo y el realismo filosófico, incorporando ambos movimientos a su obra.

Está considerado entre los más influyentes escritores del canon estadounidense y ha sido llamado el padre del verso libre.¹ Su trabajo fue muy controvertido en su tiempo, en particular por su libro Hojas de hierba, descrito como obsceno por sus abiertas referencias a la homosexualidad



**Colaborar con un
equipo en la co -
creación de tu idea.**



**Prototipar diferentes
ideas para escoger
la mejor.**



Wow muy fácil



Wow algo malo pasó



Wow una advertencia

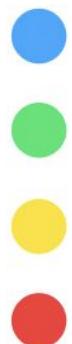


Wow esta información



**Sentar las bases
de un sistema de
diseño reutilizable.**

Styles



Heading 1

Heading 1

Heading 2

Heading 3

Quote

Text

• Text

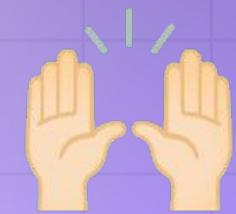
1. Text

 Link 123

 Item 123

Item 123

¡Vamos pues!



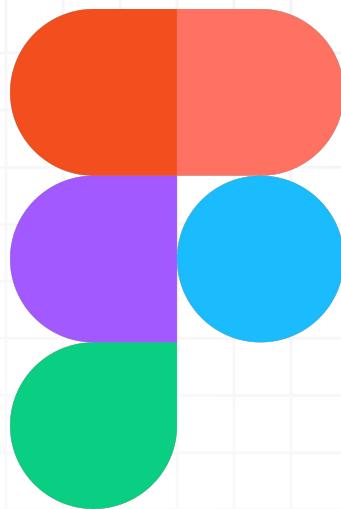
2 - Interfaz

Descarga la Desktop App

<https://www.figma.com/downloads/>

¿Cómo empezar?

- Inscríbete con tu cuenta de Google
- Nombra tu primer equipo
- Crea tu primer proyecto



Diseño

FigJam

+



Design file

+



FigJam file

Cada archivo existe dentro de 1 proyecto y 1 equipo.

Equipo 

Proyecto 

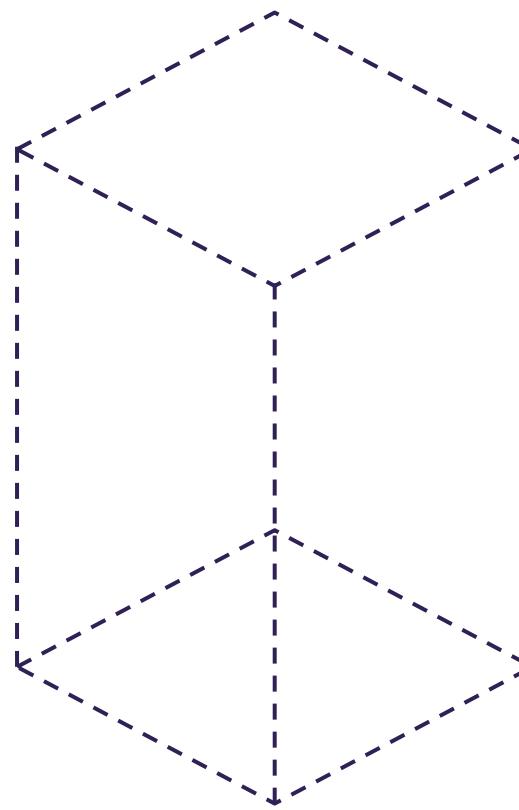
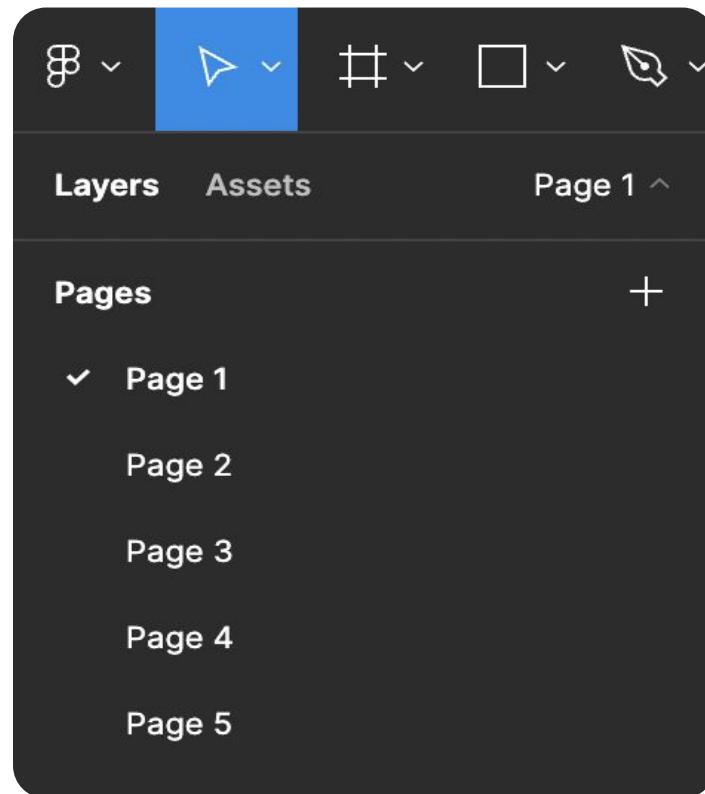
Archivos 

Páginas 

Figma tiene 3 modos:

- Diseño
- Prototipado
- Inspect (Código)

Pages / Páginas



Layers / Capas



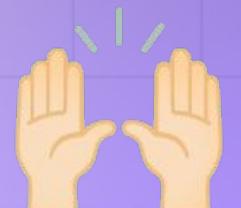
- Texto
- Vectores
- Imágenes
- Grupos
- Frames

Un frame siempre será el mejor punto de partida.

Presiona “F” o “A”

→ Escoger un tamaño de dispositivo

Yahora: el Proyecto

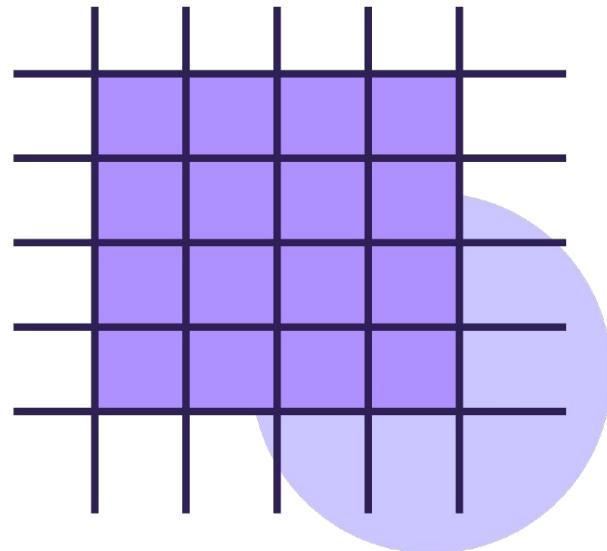




Crea tu cuenta de
Figma y **¡nos vemos**
en la próxima!

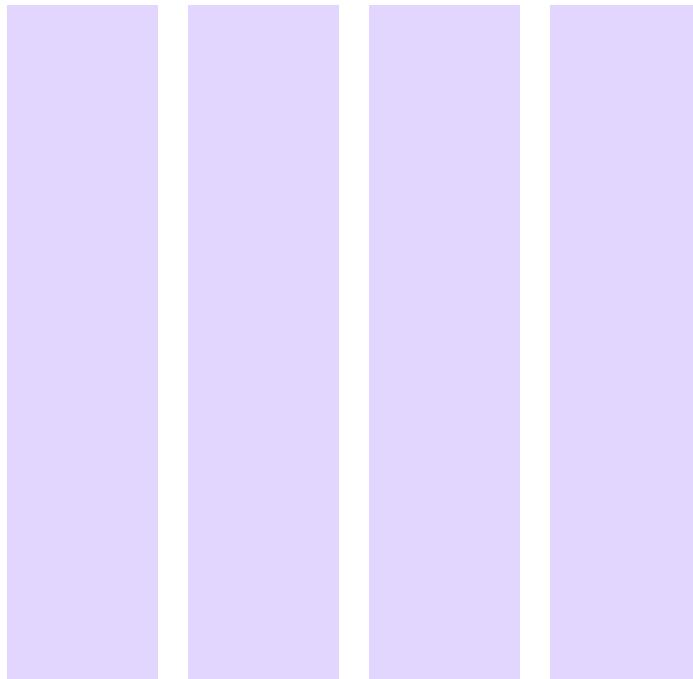
3 - Espacio de trabajo: **Guías y retículas**

Creando retículas (grids)



- **Selecciona frame**
- **Panel de propiedades**
 - Layout Grid
 - Grid
 - Columns
 - Rows

Retícula recomendada:



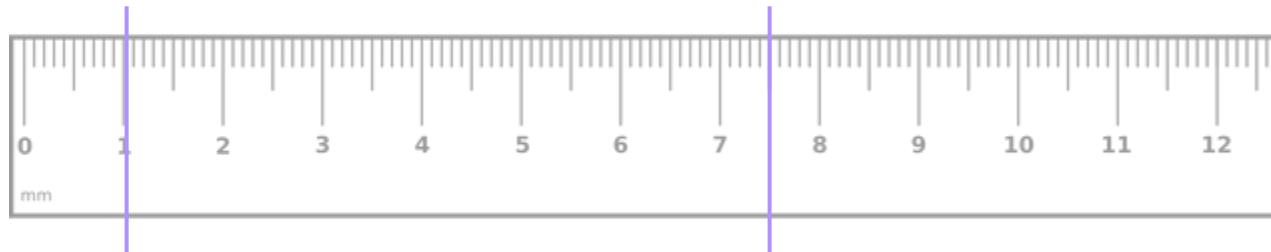
Para Android:

- 4 columnas
- 16 dp gutter
- 16 dp margen

Creando guías

Shift + R

- Para mostrar las reglas
- Jalar desde la regla vertical u horizontal
- Llevar hasta el punto objetivo dentro del frame



Vamos a crear
nuestro **primer**
espacio de trabajo.

Debe contener:

- Un frame
- Retícula en columnas aplicada
- 2 guías para ubicar texto



4 - Texto, el bloque fundamental de cualquier interfaz.

Propiedades de un texto

- **Texto**
 - Fuente
 - Espaciados
 - Alineación
- **Color**

Editando texto

- **Command / Ctrl + B > Bold**
- **Command / Ctrl + I > Italicized**
- **Command / Ctrl + U > Underlined**

Creación de Estilos de Texto

¿Qué es un estilo?

Son **propiedades globales** de los **elementos** que pueden ser **re-utilizables** a lo largo de varios archivos y/o proyectos.

Vamos a crear
una nota para
recordar.

5 - Figuras e Imágenes

Crea tu primer figura

- R para rectángulo
- O para óvalo
- L para línea

Propiedades de una figura:

- Alineación
- Tamaño
- Posición
- Rotación
- Radio de bordes*
- Constraints
- Opacidad
- Relleno (Color, Gradiante, Imagen)

Organizando Objetos

Organizando objetos

- Alt | Option para distancias
- Guías inteligentes
- Smart selection
- Padding entre elementos
- Mostrar / Ocultar
- Escalar con V o con K

Restricciones

Relaciones padre-hijo

Todos los **elementos contenidos dentro de un frame** son objetos **“hijos”** del contenedor que los soporta.

- Así pues, sus restricciones funcionan con base en el comportamiento de su “padre”.

Efectos en Figma

Creando efectos

Creando efectos

- **Selecciona elemento**
- **Panel de propiedades**
 - Effects
 - Inner Shadow
 - Drop Shadow
 - Layer Blur
 - Background Blur

Vamos a crear
una imagen
tipo polaroid

Debe contener:

- Un rectángulo con relleno blanco.
- Otro rectángulo con imagen.
- Una sombra aplicada.
- Todo sobre la nota que ya creamos en los ejercicios pasados.

7 - Redes de Vectores



Operaciones No-Destructivas

Construyendo vectores

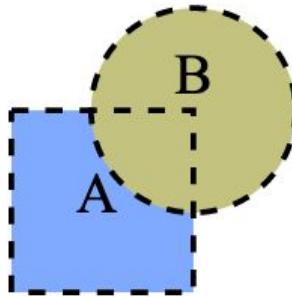
- P para usar la herramienta “Pen”
- Click en cualquier lugar para empezar.
- Escape para abandonar.

Construyendo vectores

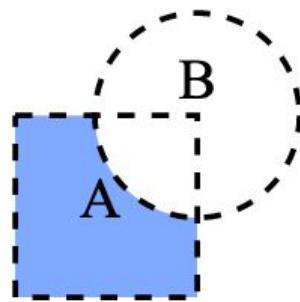
- En Figma, un **punto** puede alojar una cantidad infinita de trazos que salgan desde ese punto.
- Cuando **seleccionas y mueves** dicho punto, todos los trazos se mueven con él.

Operaciones Booleanas

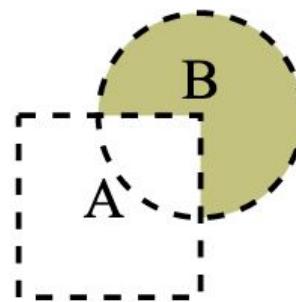
Two shapes
A and B



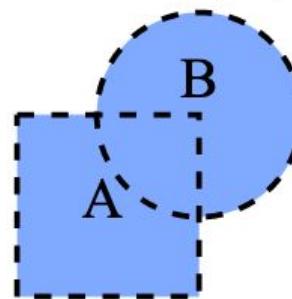
A not B



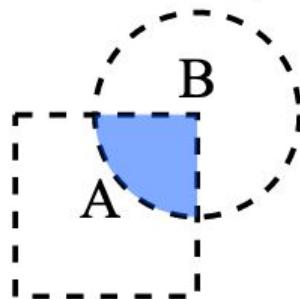
B not A



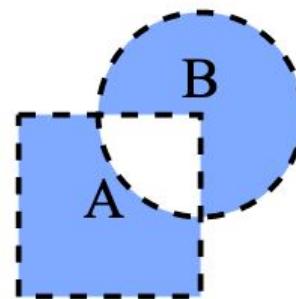
A union B (OR)



A intersection B (AND)



A XOR B



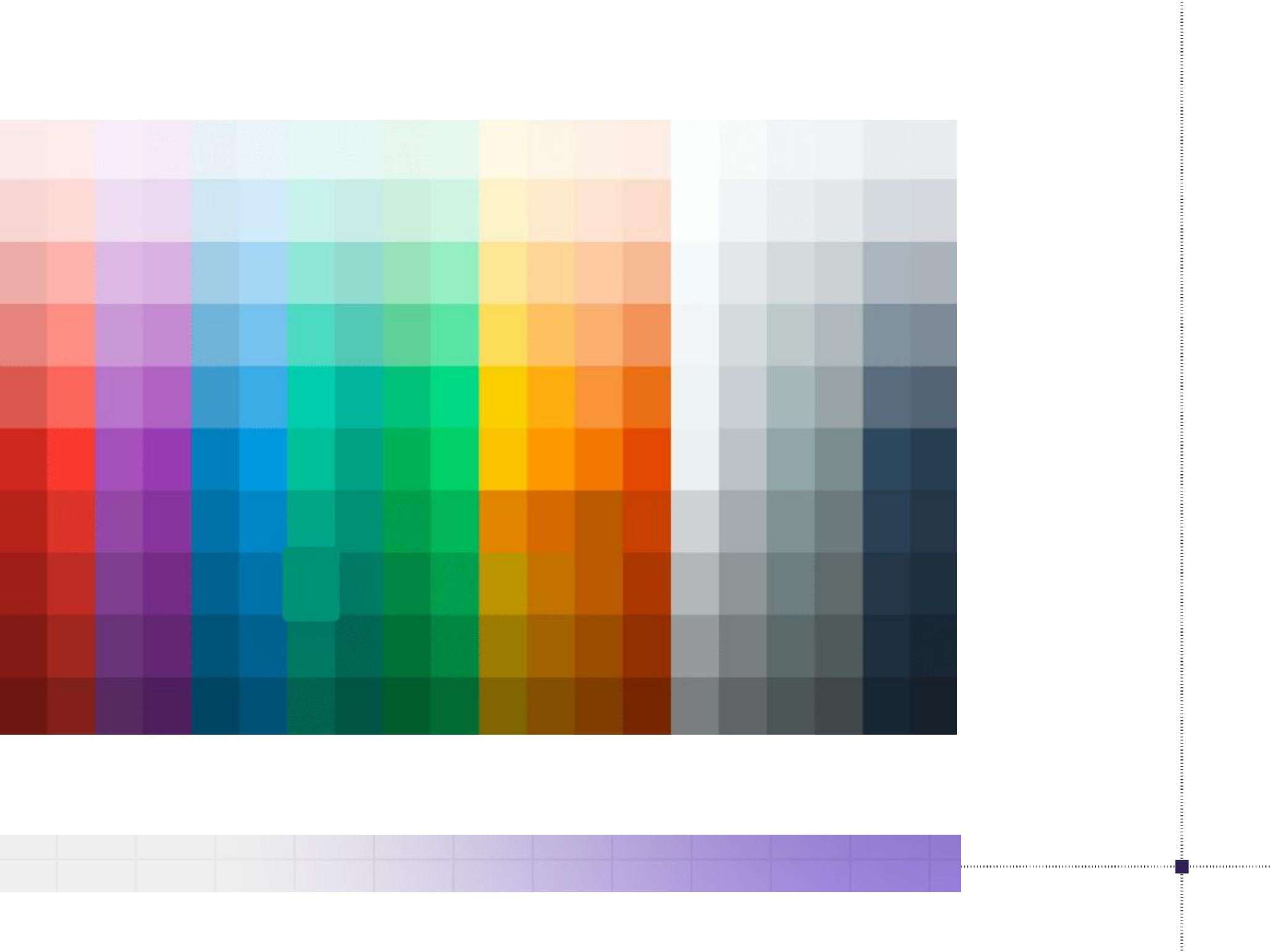
**Vamos a crear los
íconos que permiten
navegar desde y
hacia la nota**

Los íconos deben permitir

- Regresar a la pantalla de “**todas las notas**”.
- Acceder a un menú de “**más opciones**” para cada nota guardada.



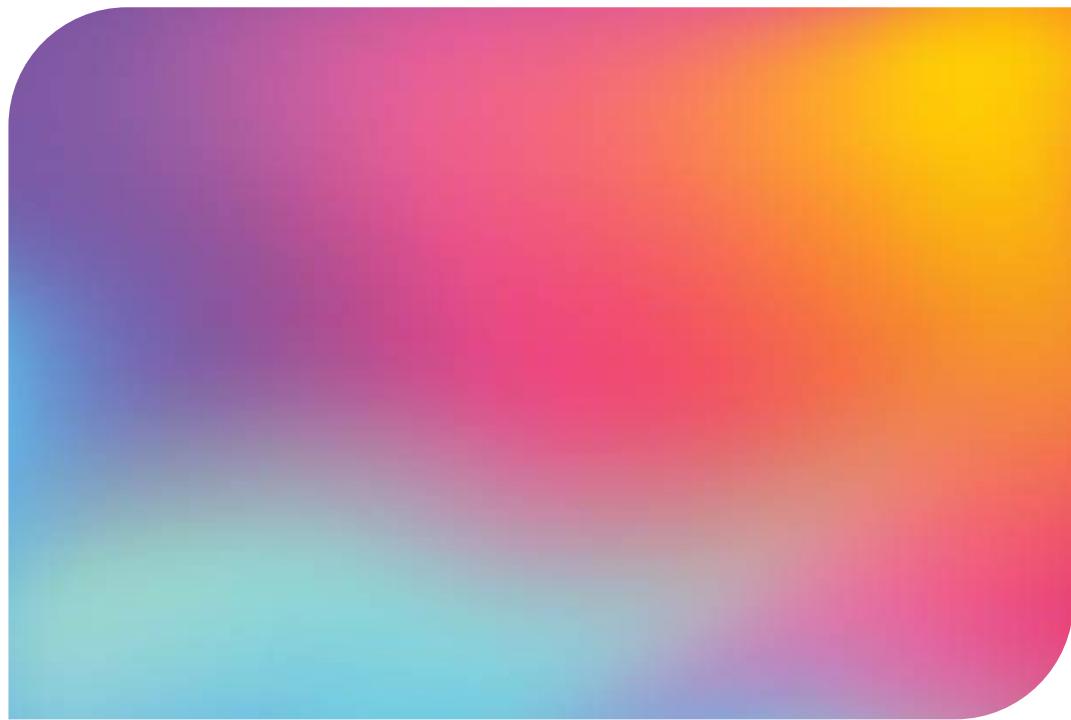
8 - Selección de Colores



Seleccionando un color

- Objeto seleccionado
- Panel de propiedades
 - Fill
 - Stroke
 - Effects
 - Detalle
- Herramienta “Eyedropper” (i)

Gradientes



Creando un gradiente

- Objeto seleccionado
- Panel de propiedades
 - Fill
 - Stroke
- Seleccionar Color
 - Linear
 - Radial
 - Angular
 - Diamond

Vamos a crear la **paleta de color** de nuestra **aplicación de notas**

Debe contener:

- 3 Grises para información
- 4 colores de resalte para diferentes estados (información, advertencia, éxito).
- Todos organizados como estilos en nuestro archivo y aplicados a la nota creada.

9 - Importar y exportar elementos

¿Cómo importar?

- **Drag and drop**
 - En archivos
 - En proyectos
- **Command + Shift + K**
- **Copy/Paste desde:**
 - Sketch
 - Illustrator
 - Otros archivos de Figma

¿Qué se puede exportar?

Figma puede exportar cualquier cosa como:

- **JPEG**
- **PNG**
- **SVG**

¿Cómo exportar?

- Seleccionar elemento
- Agregar propiedad de “Export”
- Definir parámetros
 - JPEG, SVG
 - 1X, 2X, 3X

Compartir un archivo

- Permisos de edición
 - Solo vista
 - Edición total
- Vista solo de prototipo

10 - Guía de estilos

Propiedades re-utilizables

- Los estilos pueden publicarse
 - Dentro de bibliotecas compartidas para reutilizar a lo largo de varios proyectos.
 - Se actualizan desde un archivo maestro.
 - Se pueden desvincular de los objetos.
 - Se pueden actualizar en todas sus propiedades.

Creando estilos

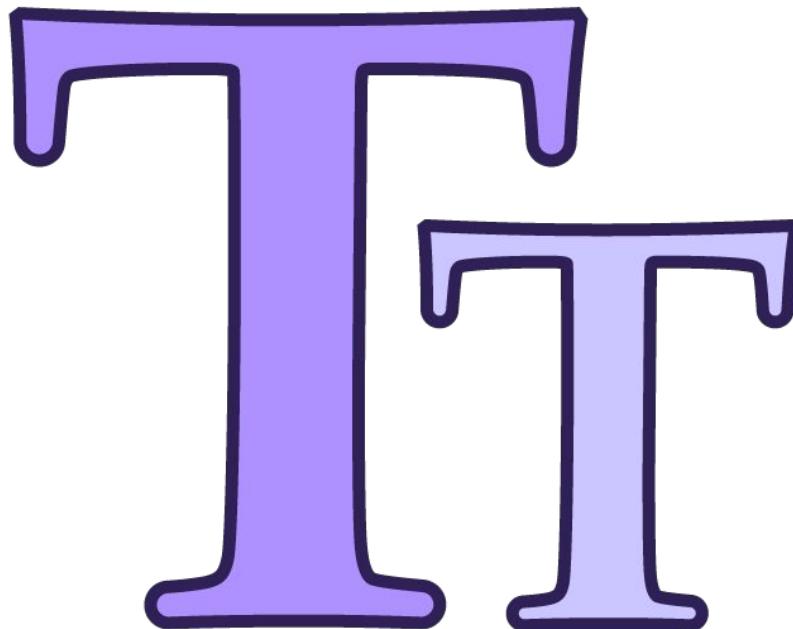
- Seleccionar elemento
 - Dentro de Fill / Propiedades
 - Seleccionar los 4 puntos
 - Símbolo +
 - Nombrar estilo
 - “Crear Estilo”

Vamos a crear
una guía de
estilo completa

La guía de estilo debe tener

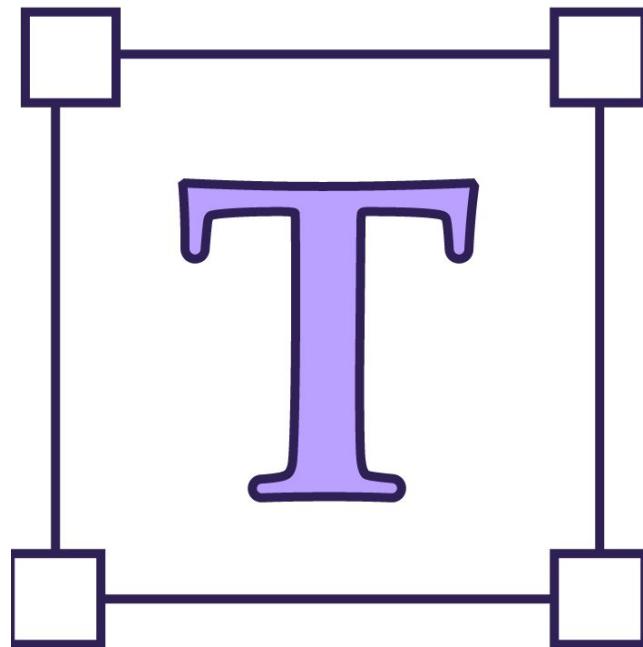
- Mínimo 5 estilos de colores
- Mínimo 5 estilos de texto
- Mínimo 3 estilos de grilla

Propiedades del texto:



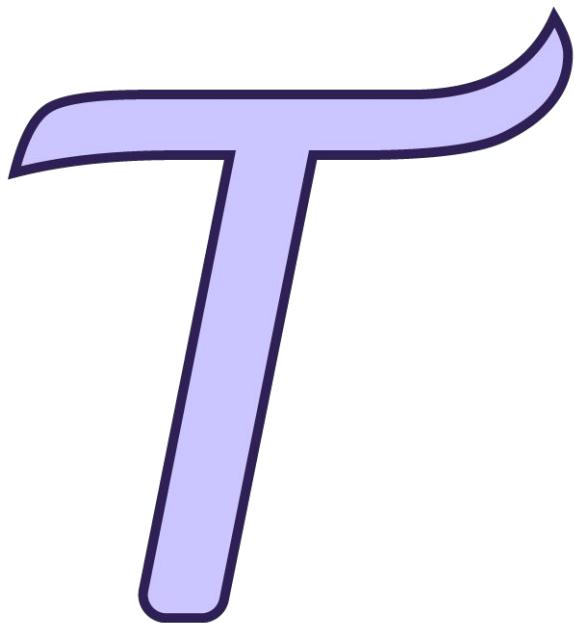
- Fuente
- Color
- Tamaño
- Espaciado
- Comportamiento

Creando texto



- Shortcut (T)
- Click simple
- Click and drag

Creando un estilo



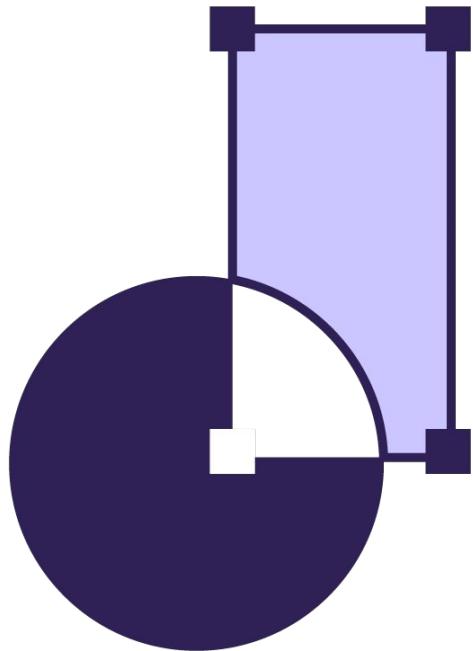
- Seleccionar elemento
- Seleccionar texto
- Agregar Estilo
- Seleccionar Nombre

Debe contener:



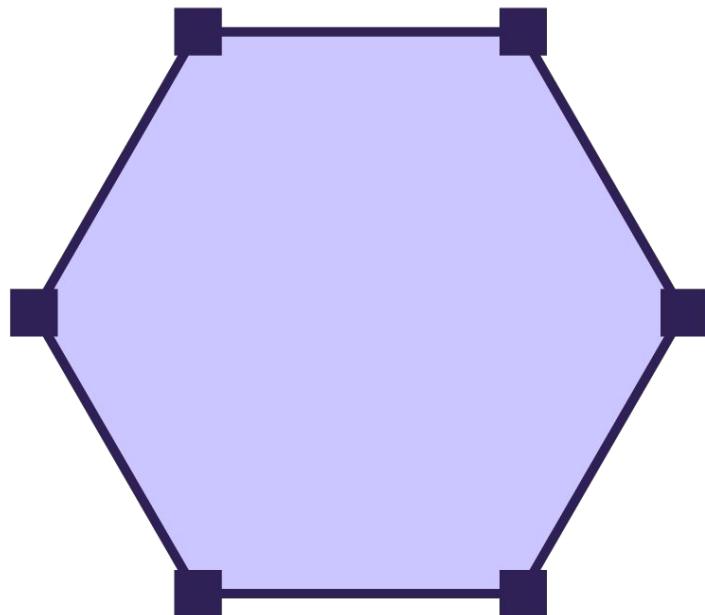
- Título
- Contenido
- Una foto
- Texto con Estilos
- Todo sobre la
retícula creada

Creando objetos



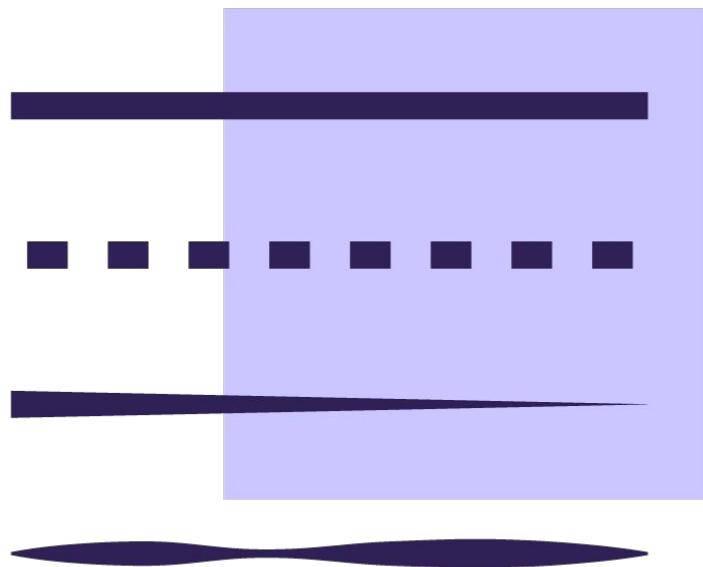
- R para rectángulo
- O para óvalo
- L para líneas

Otros objetos



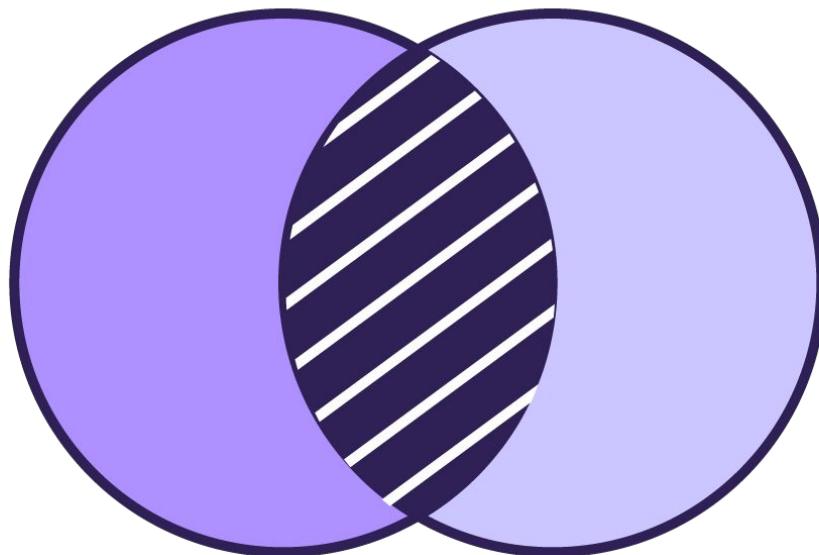
- Polígonos
- Estrellas
- Flechas
- Pen / Lápiz libre

Editando trazos



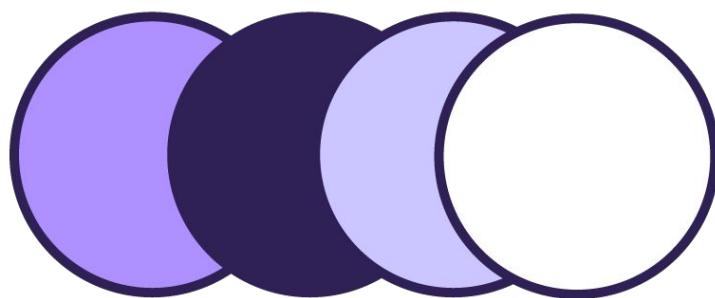
- **Stroke**
 - Center
 - Inside
 - Outside
- **Cap**
 - Round -Square - Arrows
- **Dashes**

Tipos de operaciones



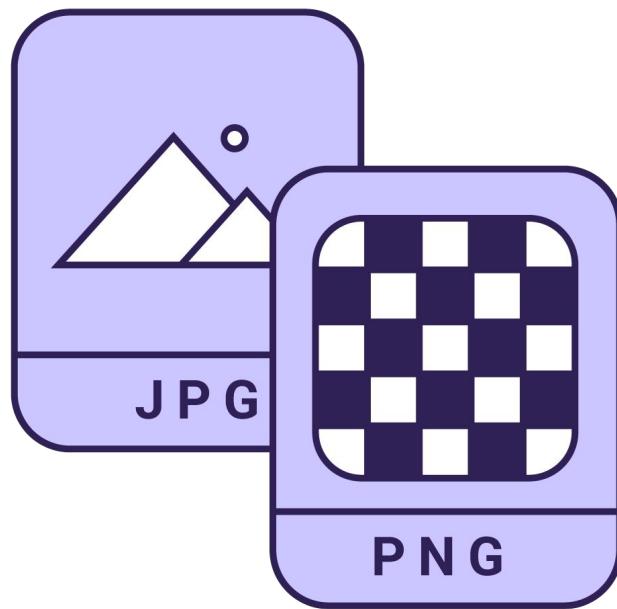
- **Sumas y Restas**
 - Union
 - Subtract
- **Combinatorias**
 - Intersect
 - Exclude

Modalidades de color



- HEX
- RGB(A)
- CSS
- HSL
- HSB

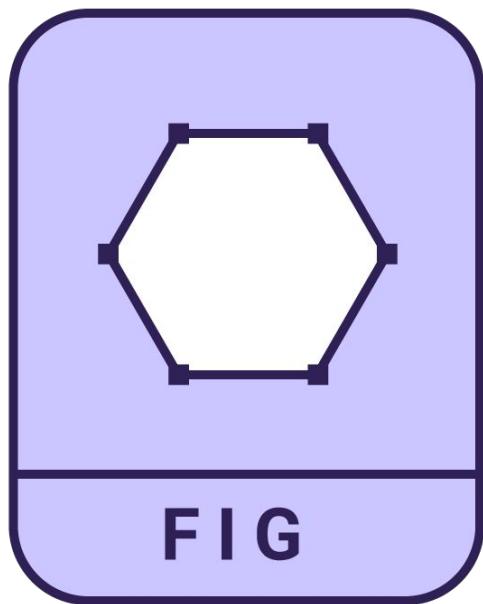
¿Qué se puede importar?



Figma soporta:

- JPEG
- PNG
- SVG
- sketch

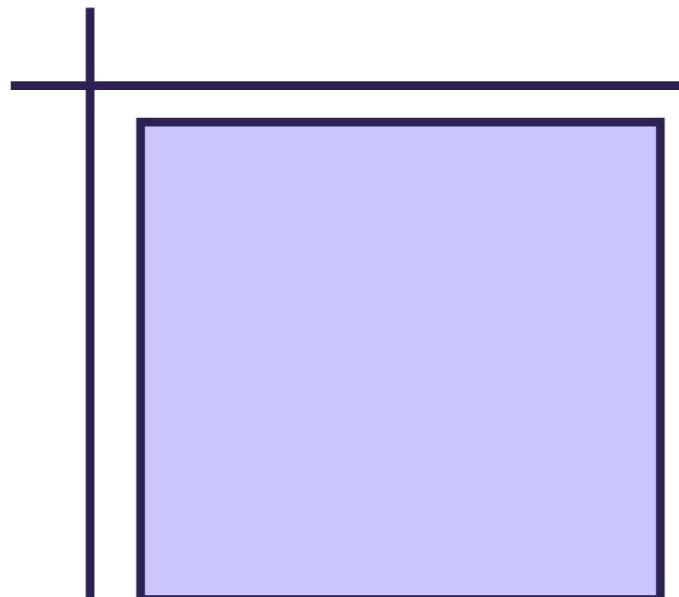
¿Puedo exportar un archivo?



Sí, puedes tener una versión offline en .fig

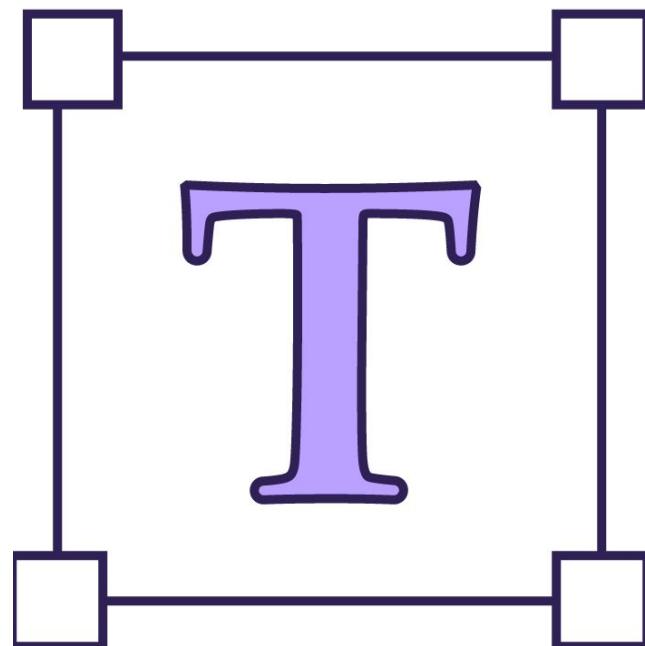
- ¿Pero para qué?

Los estilos ayudan a definir:



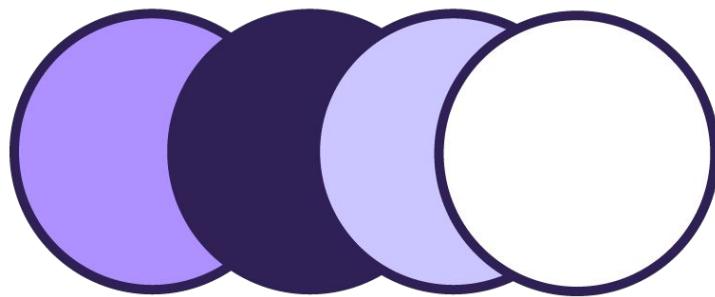
Hay propiedades
reutilizables a lo
largo de todo un
proyecto o archivo,
tales como:

Los estilos ayudan a definir:



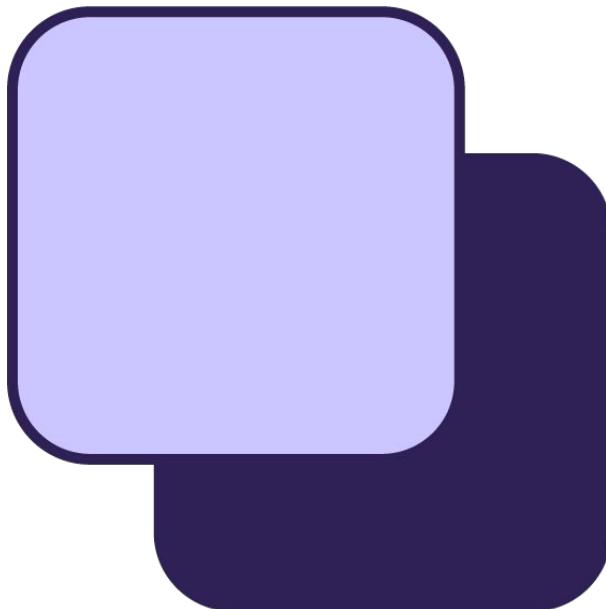
- Color
- Gradientes
- Imágenes
- Tipografía
- Efectos
- Grillas

Estilos de color



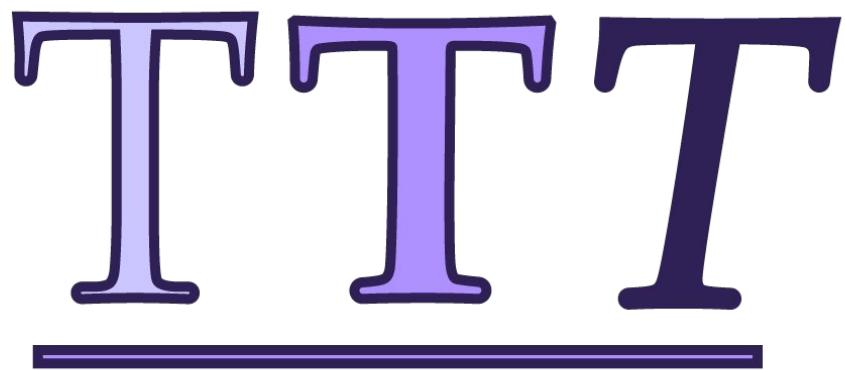
- Se pueden aplicar dentro de:
 - Fills
 - Strokes
- Se pueden hacer “detach” en cualquier momento

Estilos de efectos



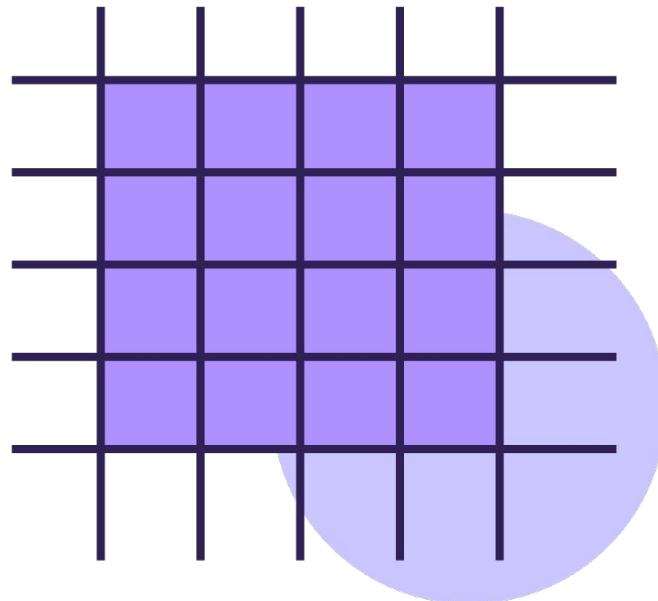
- Se pueden aplicar dentro de: Objetos
- Se pueden hacer “detach” en cualquier momento

Estilos de texto



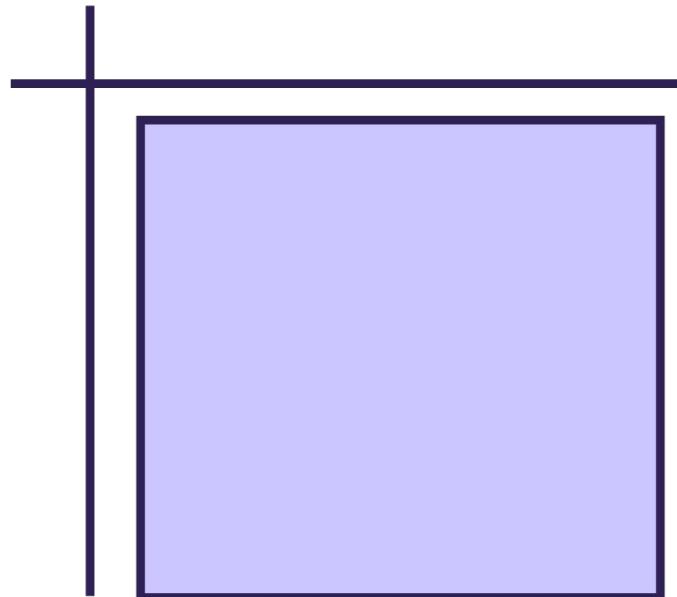
- Sólo aplican para cajas de texto
- Se pueden hacer “detach” en cualquier momento

Estilos de grilla



- Aplican para verse dentro de frames
- Se pueden hacer “detach” en cualquier momento

¿Cómo creamos esa consistencia?



Agregando:

- Paddings
- Márgenes
- Comportamientos

Auto Layout

Hablemos del box-model



Our Partners



Widgco



Leicht



SpaceCorp

1227 × 428

Propiedades del Auto Layout

- Mantienen patrones de distancia simétricos entre sus elementos.
- Son frames, no grupos.
 - Tienen una alineación vertical u horizontal.

Propiedades del Auto Layout

- Las propiedades de los elementos se modifican desde adentro, pero tienen comportamientos ‘globales’

Creando Auto Layout

- Seleccionar elementos
- Shift + A
- Definir alineación frame
- Default depende de los elementos existentes.

Editando Auto-Layout

- Ocultar / Mostrar elementos
 - Esto los “elimina” de la alineación
- Re-organización con:
 - Drag
 - Flechas
 - Íconos

**¿Y para qué
sirve esto?**

Consistencia

- Los **componentes de una interfaz** van a existir dentro de un **box model**, independientemente de la tecnología que se use para codificarlos.
- **Replicar dicho “box model”** sobre una interfaz es un gran lugar para empezar a comunicarse mejor con los programadores.

Vamos a crear
una nota que se
ajuste solita

Shortcuts (Atajos)



Diferentes tipos de atajos

- Esenciales
- Herramientas
- Vista
- Zoom
- Texto
- Formas

?

**Los más
importantes**

Esenciales

Mostrar / Esconder UI

- ⌘ + \

Colapsar todas las capas

- Alt / Option + L

Buscador general

- ⌘ + /

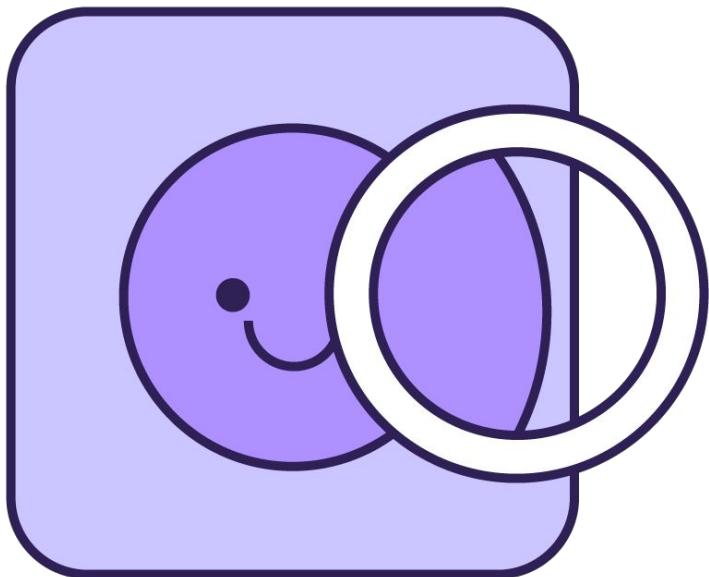
Herramientas

- Cursor de movimiento (V)
- Crear un frame (F)
- Usar el pen tool (P)
- Usar el lápiz (\uparrow P)
- Objetos (R)(O)
- Líneas (L)(\uparrow L)

Visualización

- Mostrar reglas (↑ R)
- Outlines (☒ Y)
- Ver grillas (^ G)

Zoom



- Space + Drag
- Zoom (+) (-)
- Zoom a la selección (\uparrow 2)

Texto

- Bold (⌘ B)
- Italic (⌘ I)
- Underline (⌘ U)
- Crear un link (⌘ K)

Formas / Objetos

- Pen Tool (P)
- Bend Tool (⌘)
- Lápiz (⇧ P)
- Remove Fill (⌘ /)
- Separar Stroke (⌘ ⇧ O)

Selección

- Seleccionar todo (⌘ A)
- Selección profunda (⌘ click)
- Agrupar (⌘ G)
- Desagrupar (⌘ ⌄ G)
- Crear un frame (⌘ option G)

Edición

- Cortar, Copiar y Pegar (⌘ X, C, V)
- Duplicar (⌘ D)
- Renombrar (⌘ R)
- Exportar (⌘ ⌄ E)

Transformar

- 1 (Opacidad al 10%)
- 2 (Opacidad al 20%)
- 5 (Opacidad al 50%)
- 0 (Opacidad al 100%)

Organizar

- Traer hacia adelante (⌘])
- Llevar hacia atrás (⌘ [)
- Agregar Auto Layout (⌘ A)
- Quitar Auto Layout (option ⌘ A)



Componentes

¿Qué es un componente?

Son **elementos reutilizables** que ayudan a:

- Estandarizar patrones de diseño
- Reducir errores y tiempo de ajustes

Creando componentes

Pueden crearse a partir de:

- Frames
 - Grupos
 - Capas
- (⌘ ⌘ K)

Creando Instancias

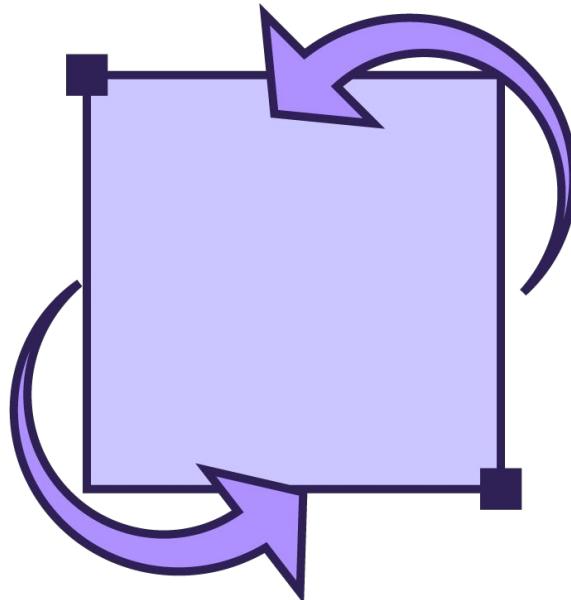
Cómo crear una instancia

- Option + Arrastrar componente
- (⌘ C) + (⌘ V)
- Drag desde vista de “Assets”

Relación Padre-Hijo

- Propiedades del master component se traducen en todas las instancias.
- Cambios sobre las instancias se llaman “overrides” y existen para:
Texto, Fill, Stroke y Efectos.

No se pueden cambiar



- Tamaño
- Posición
- Rotación
- Constraints
- Jerarquía de Capas

Pero las instancias pueden rebelarse

- (⌘ + Option + B) para separar una instancia de su maestro.
- **Click derecho y “Reset Instance”** para cancelar todos los overrides que tiene una instancia y revertir al maestro.

Nombrando y organizando componentes

Organizar los componentes

- Para menos de 7 componentes, nombres independientes funcionan.
- Para más, es importante crear frames y/o páginas para ordenarlos.

Nombrar los componentes

- También podemos usar “ / ” para crear jerarquías internas.
 - Esto nos permite usar el swap entre instancias desde las propiedades

boton/alerta

boton/carga

Componentes compuestos

Componentes dentro de otros componentes

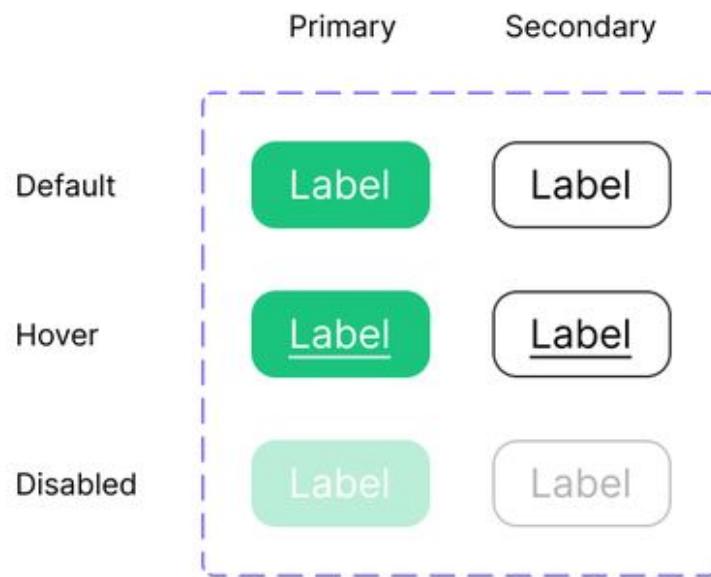
Las interfaces más complejas utilizan **componentes dentro de componentes** para replicar la consistencia a lo largo de todo un mismo sistema.

Componentes dentro de otros componentes

Las instancias permiten darle **flexibilidad a los componentes más complejos**, por lo que es clave diferenciar sus diferentes estados.

Variantes

Diferentes escenarios



Propiedades de Componentes

Personalización

◊ link ▾

◊ ...

With Emoji



Emoji

◊ Objects 100 ▾

Link Label

Link 123

¡Manos a la obra!



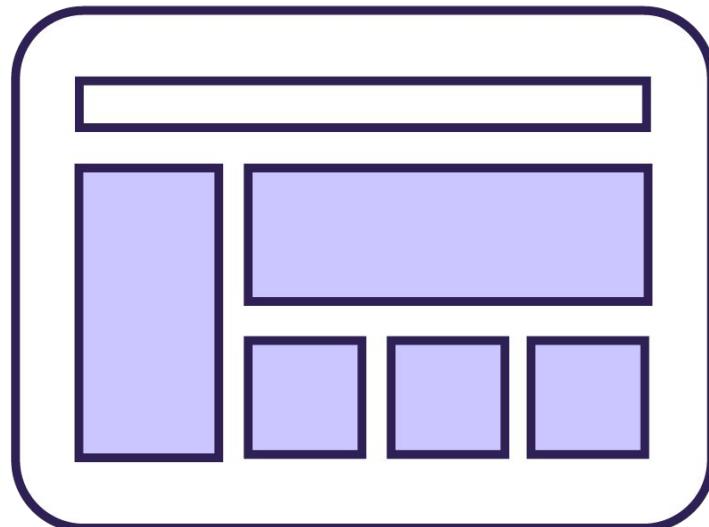
**Vamos a crear los
componentes base
de un checklist**

Prototipado

¿Para qué prototipamos?

- **Para alcanzar** una versión más real de nuestra intención de código.
- **Para probar** conceptos y experimentar ideas nuevas.
- **Para aprender** sobre las decisiones que hemos tomado.

¿Qué necesitamos para prototipar?



¿Qué necesitamos para prototipar?

Crear los parámetros de la interacción:

- Cómo se visualiza
- Cuándo empieza
- Cuándo termina

Interacciones de Scroll (desplazamiento)

Necesitamos:

- Un frame con contenido más alto que el dispositivo original.
- Un frame con contenido más largo que su contenedor.

Posiciones fijas en scroll

Se utilizan para delimitar elementos “pegajosos” dentro de una interfaz, como un **top bar** o un **fab button**.

Conectando frames

Posición inicial

- Seleccionar modo “Prototype”
- Seleccionar elemento de origen
 - El objeto desde el que va a empezar la interacción
 - (ej: el botón que se va a presionar o el carrusel que se va a desplazar)
- Arrastrar hasta el frame destino

Parámetros del trigger

- None
- On tap
- While Hovering / Pressing
- Mouse Enter / Leave
- Touch Down / Up

Parámetros de acciones

- None
- Navigate to
- Open Overlay
- Swap with
- Back
- Close Overlay
- Open link

Parámetros de animación

- Instant
- Dissolve
- Smart Animate
- Move In / Out
- Push
- Slide In / Out

Parámetros de animación

- Dirección ←→↓↑
- Tipo de animación
 - Ease in / out
 - Ease in and out
 - Lineal
- Duración en ms
- Overflow behaviour (scrolling)

Configuración del prototipo

- Dispositivo
- Modelo
- Fondo
- Frame inicial

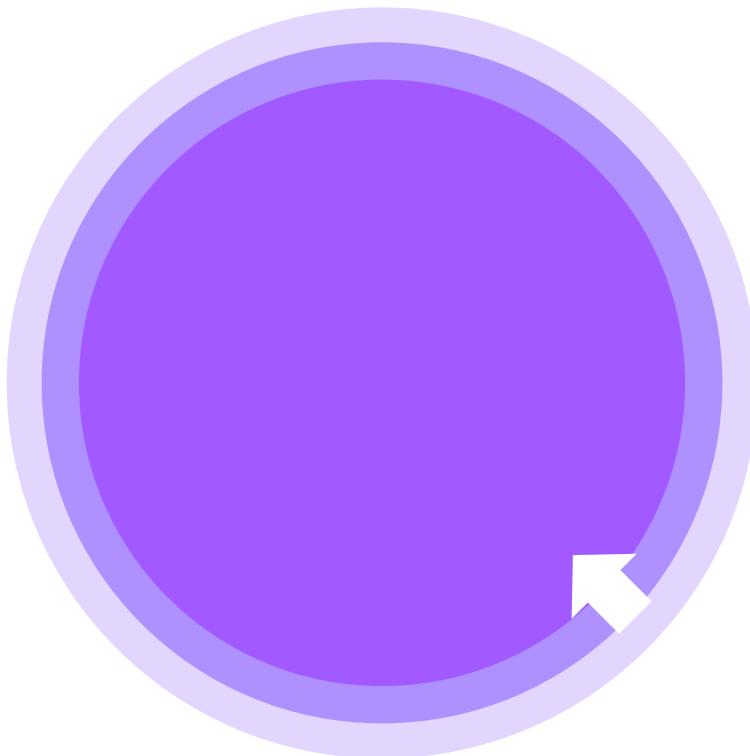
**“ If a picture is worth
1000 words, a prototype
is worth 1000 meetings”**

Tipos de prototipos más utilizados

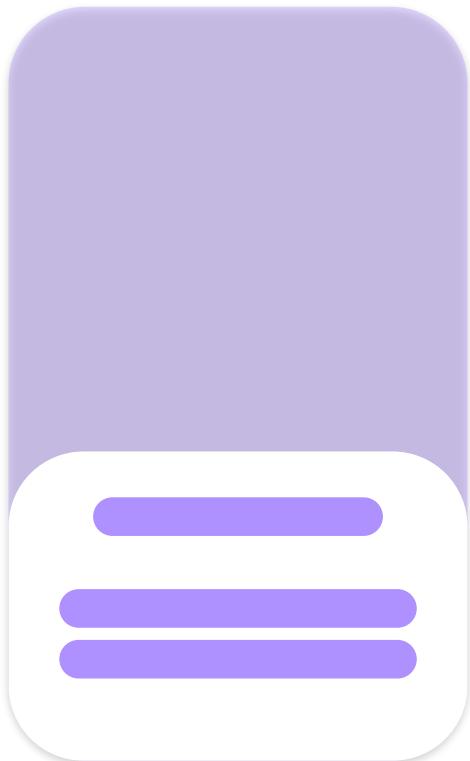
Carrusel horizontal



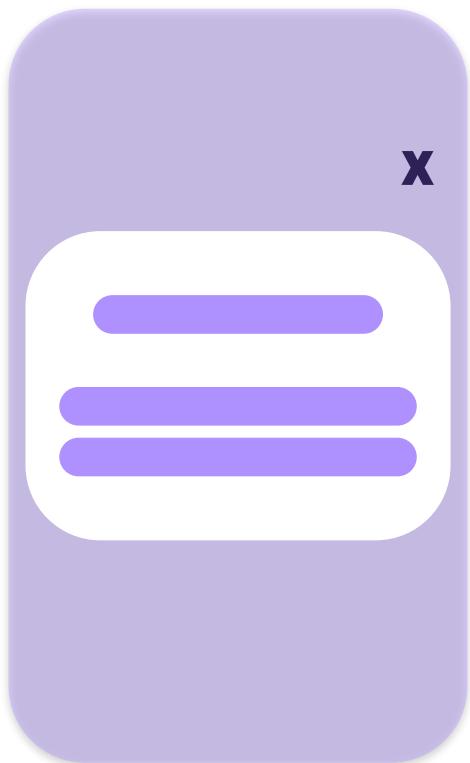
Interacciones con Hover



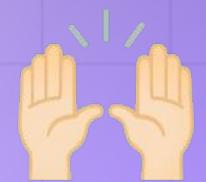
Bottom Sheets



Confirmaciones



¡Manos a la obra!



Prototipado con Smart Animate



¿Cómo se mueve un elemento en la vida real?

Se desplaza desde un **punto A** hasta un **punto B**, tomando velocidad al principio y desacelerando al final.



¿Qué necesitamos para hacer un smart animate?

- Dos frames con la misma cantidad de frames y sus nombres correspondientes.
 - Uno será el punto A
 - El otro será el punto B
- Definir una interacción que cause el trigger de la animación.

Parámetros del trigger

- None
- On Tap / Drag
- While Hovering / Pressing
- Key / Gamepad
- Mouse Enter / Leave
- Touch Down / Up

**La clave está
en el ritmo**

Cómo quitamos elementos de una interfaz

- Un elemento desaparece cuando su opacidad se mueve desde 100% a 0%.
- También puede desaparecer con movimiento, sacándolo del frame.
- Combinando ambos

Recomendaciones

Nombra muy bien tus capas

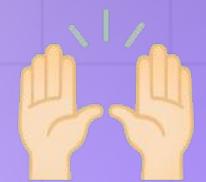
- Esto te ayudará a identificar fácilmente los diferentes objetos que se están moviendo a lo largo de los frames.

Recomendaciones

El tiempo máximo de respuesta a una acción / trigger debe ser de 400 ms.

“Doherty Threshold”

¡Manos a la obra!



Comentarios en Figma

¿Para qué sirven?

Para **incentivar la co-creación de productos con diferentes actores**, sin necesidad de que todos editen, pero sí permitiendo sus puntos de vista en hilos.

Agregando comentarios

- (C)
- Click
- Escribir comentario
- “Post”

Involucrando a tu equipo

- @ + Nombre
- @ + Correo
- Réplicas
- Marcar como resueltos

**¿Por qué
involucrar al equipo
en el proceso?**

**Tú no tienes todas
las respuestas***

*Y tu cerebro es bastante limitado

Historial de versiones

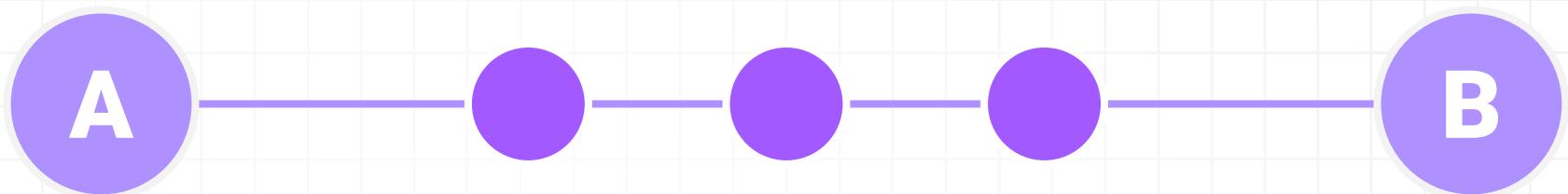
¿Es posible viajar en el tiempo?

Depende de cuál sea tu definición del tiempo, Marty.



**Para un archivo de
Figma, el tiempo
es una línea recta**

**Inicio del
proyecto**



**Estado
actual**

En cualquier momento podemos volver a un punto

Por medio de:

- Auto-guardado que hace figma
- Versiones manuales que el usuario puede documentar



Drafts / Platzi Notes ▾

2000

3353

3533

Show version history

Publish styles and components

Export...

⤵⌘E

Duplicate

Rename

Move to project...

Favorite this file

Delete...

Restore default thumbnail

¿Cómo guardar una versión específica de mi trabajo?

- (⌘ + Option + S)
- Agregar título
- Agregar descripción
- “Save”

Add to version history

X

Title

Describe what changed

[Show full version history](#)

[Cancel](#)

[Save](#)

¿Cómo restaurar una versión del archivo?

- “Show version history”
- Seleccionar versión
- “Restore this version”



Share



23% ▾

VERSION HISTORY



⌘ + ⌘ + S

Add to version history while editing.



Current Version

▼ 5 autosave versions

Mar 5 2:38 pm

Your Name Here

Mar 5 2:26 pm

...

Your Name Here

Name This Version

Restore This Version

Duplicate

Delete Version Info

Mar 5 10:58 am

¿Para qué sirve esto?

- Identificar en dónde se cometieron errores en el sistema
- Recuperar contexto o versiones previamente exploradas

Librerías de estilos y componentes

¿Por qué trabajar con estilos y componentes?

- **Estilos:** Hacen referencia a parámetros versátiles de una marca.
- **Componentes:** Hacen referencia a las diferentes partes que componen el sistema de una interfaz.

Desarrollemos un nuevo ‘mindset’



Platzi Dogs

Ingresar

Repasando: Estilos

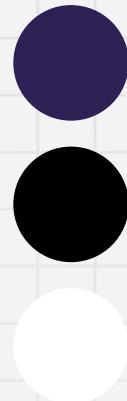
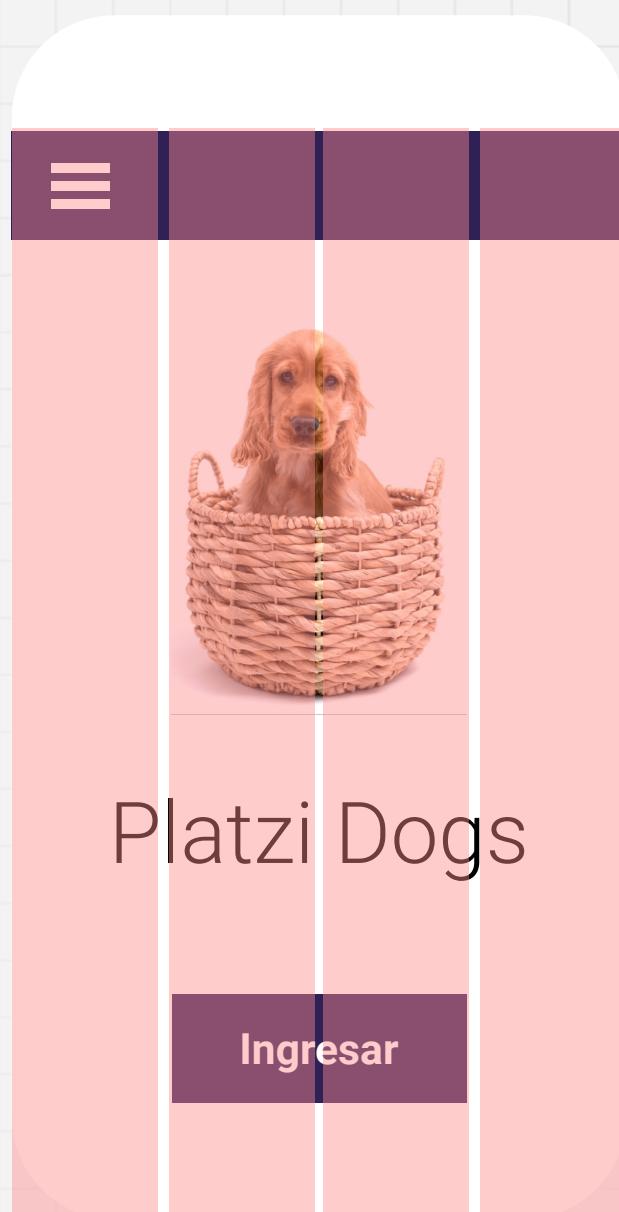
Una librería de estilos contiene:

- Colores
- Textos
- Efectos
- Grillas



Platzi Dogs

Ingresar



H1

H2



Repasando: Componentes

Una librería de componentes contiene:

- Componentes
- Átomos
- Moléculas
- Organismos



Platzi Dogs

Ingresar



Ingresar



Platzi Dogs

Ingresar

**¿Cómo publicar
una librería?**

500

750

Publish Styles & Components

Show Version History

Export... ⌘⌘E

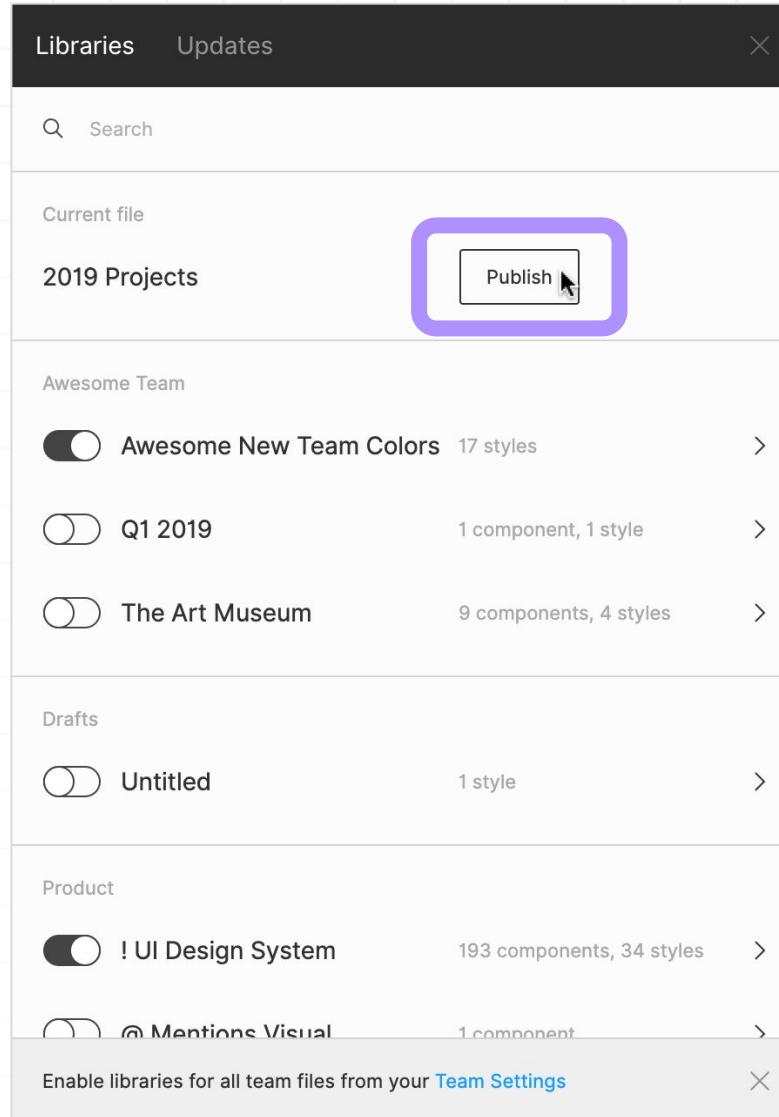
Duplicate

Rename

Delete

Move to Project...

1500



Publish Library

SpaceHead Component Library 

Styles & Components

11 styles and 26 components will be included.

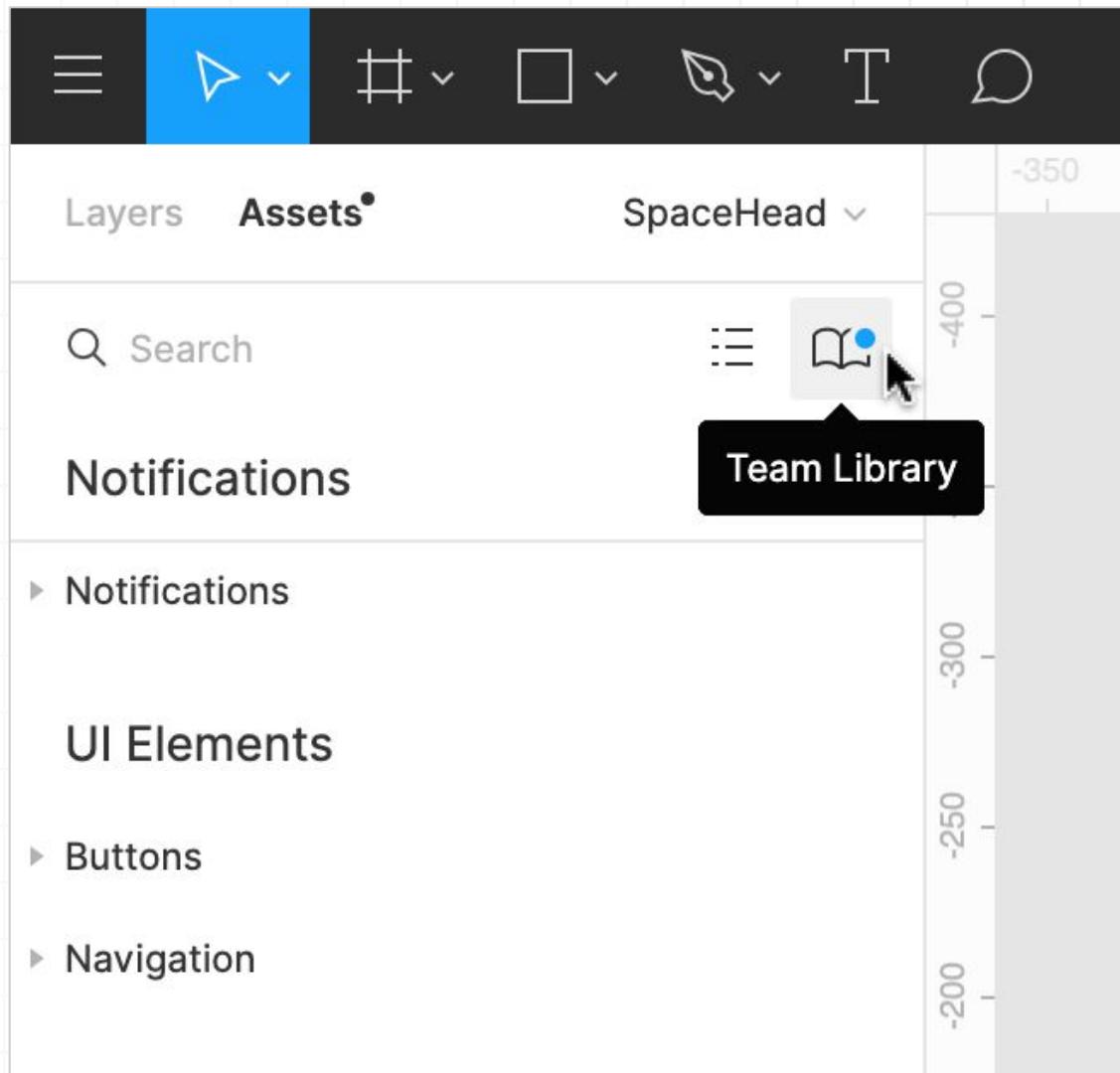
Allow any member of Figma to access
this file

Cancel

Publish

¿Cómo publicar cambios en una librería?

Cada vez que hagas cambios en los estilos o componentes maestros, *Figma* te pedirá que pubiques una nueva versión que actualice estos cambios.



¿Cómo actualizar una librería?

- Hacer click en “Review”
- Luego en “Update”



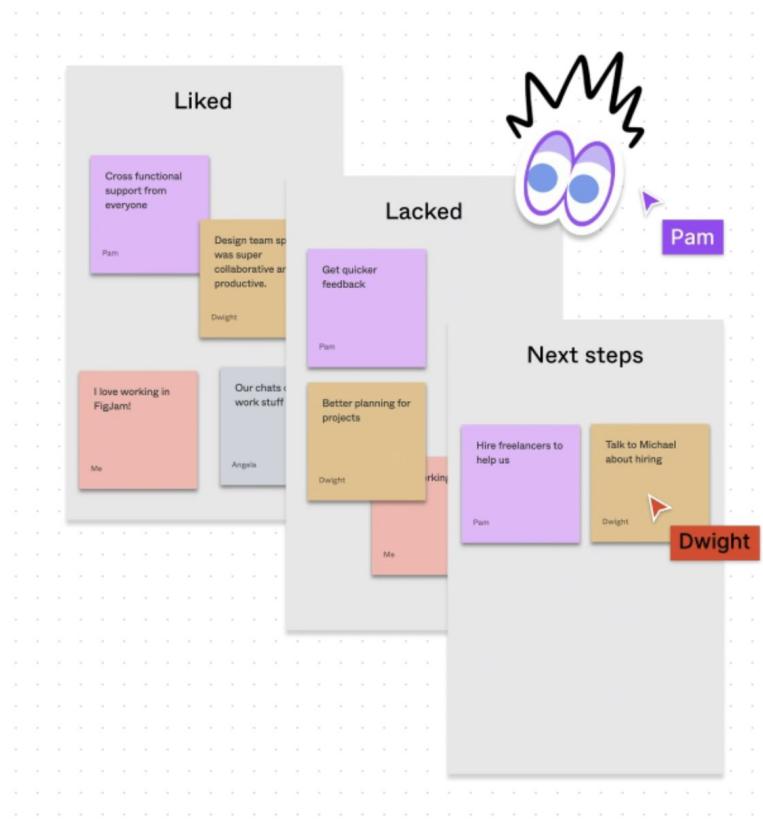
Component updates available

Review

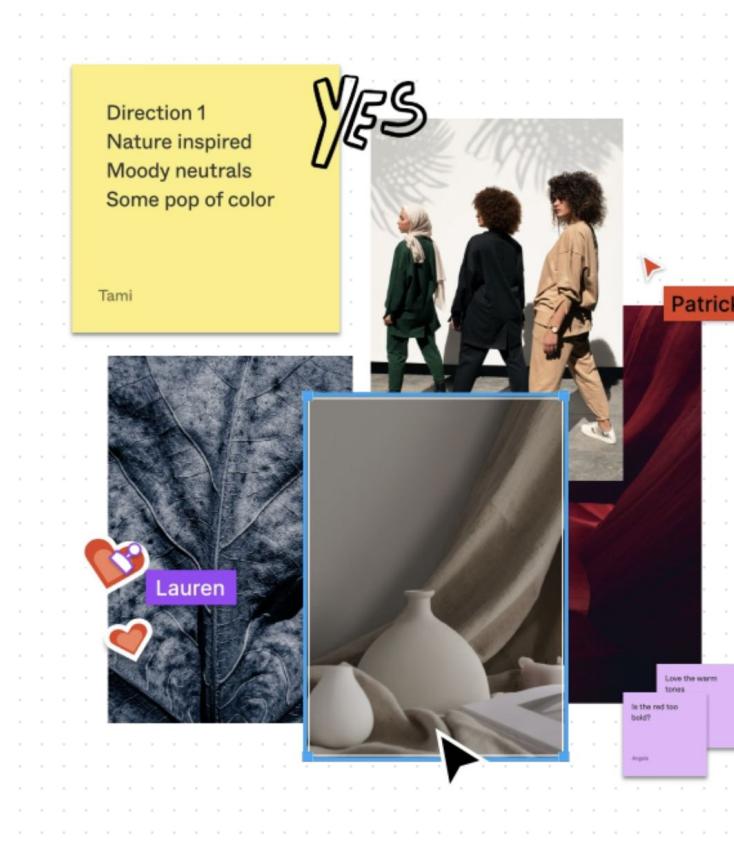
Dismiss

FigJam

Alineación interactiva

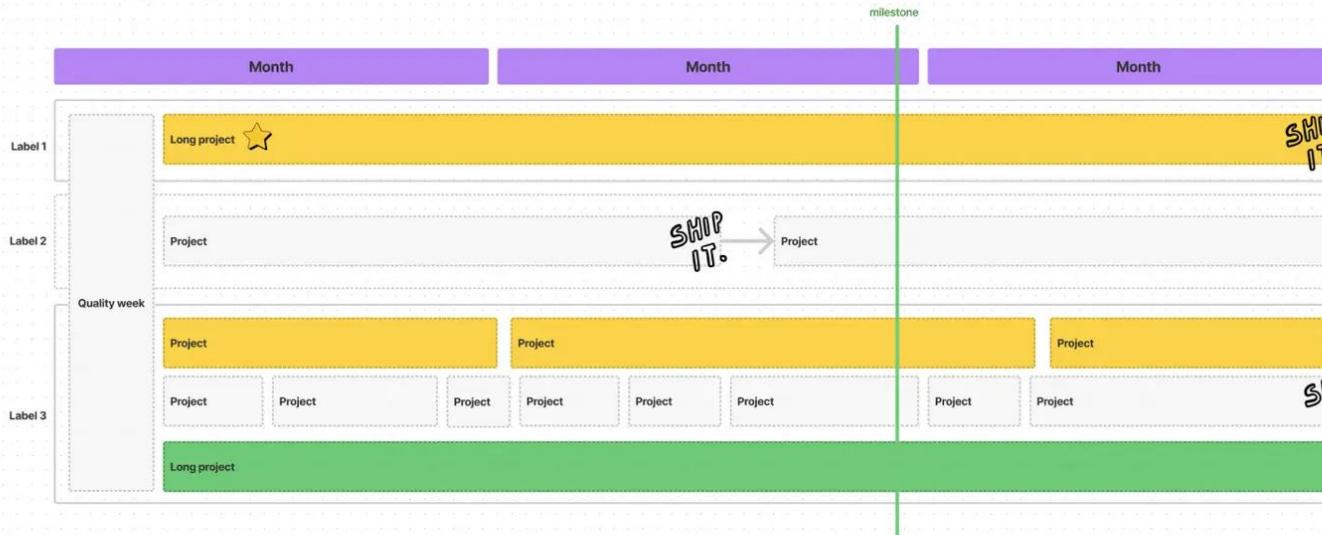


Research hasta moodboards



Plantillas para todo

Quarterly planning



Grandes features

- Emotes
- Stamps & Stickers
- Cursor Chat
- Llamadas por audio



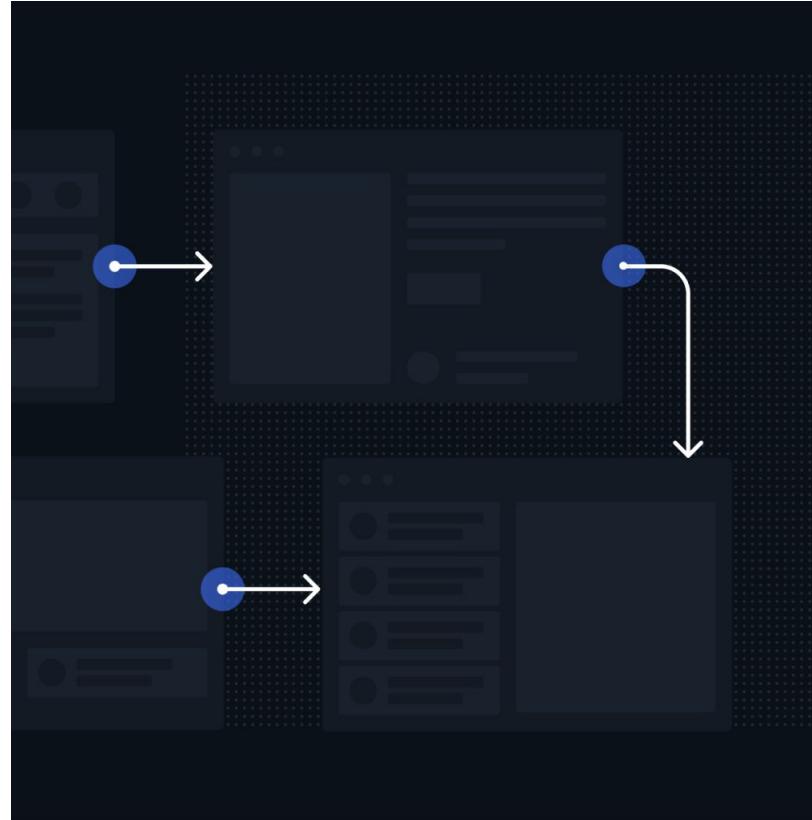
Plugins

**Extendiendo
todas las
posibilidades**

Tipos de plugins

- Eficiencia
- Organización
- Manipular vectores
- Animación
- & mucho más...

Autoflow



AUTOFLOW

Draw beautiful flows in Figma automagically

Autoflow makes it easy to draw flows. Simply select 2 objects, hit a hotkey, and a line will be magically drawn between them.

Magical Graphics

Magical Graphics

Automatically generate interesting graphics

Feather Icons

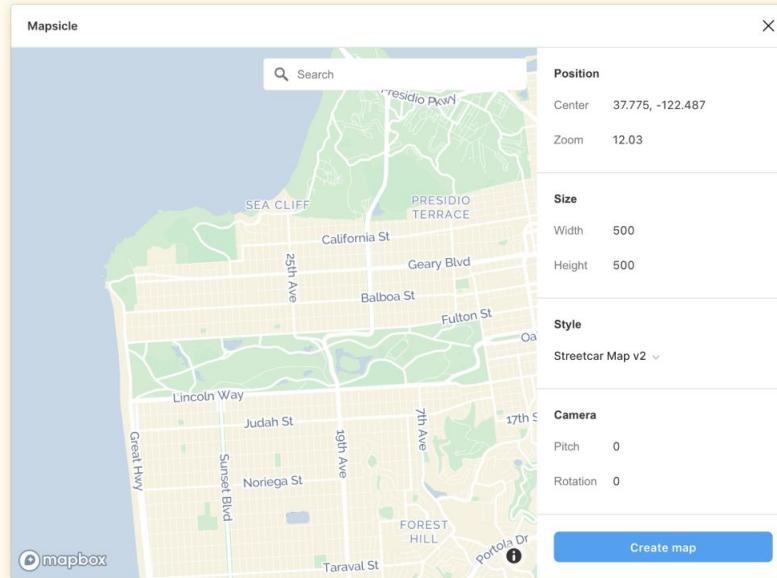


Mapsicle



mapsicle

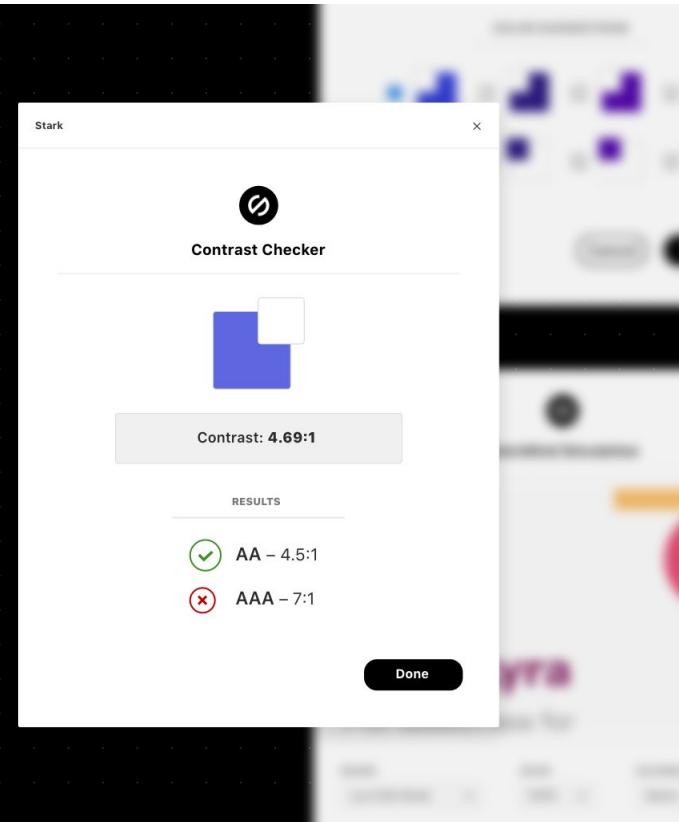
create and edit
custom maps



Stark

Stark

Design and build products
that are accessible, ethical,
and inclusive.



Community



Santiago Camargo
scamargocubillos@gmail.com



Recents



Drafts



Community



Favorite files

Hover over any file and click the star to
add it here



Teams



Platzi Free



Diseños reutilizables y co-creados por la comunidad

Tipos de archivos

- Plantillas de Interfaz
- Presentaciones
- Mockups de Dispositivos
- Recursos para Workshops
- Juegos de Mesa
- ???

Ant Design System

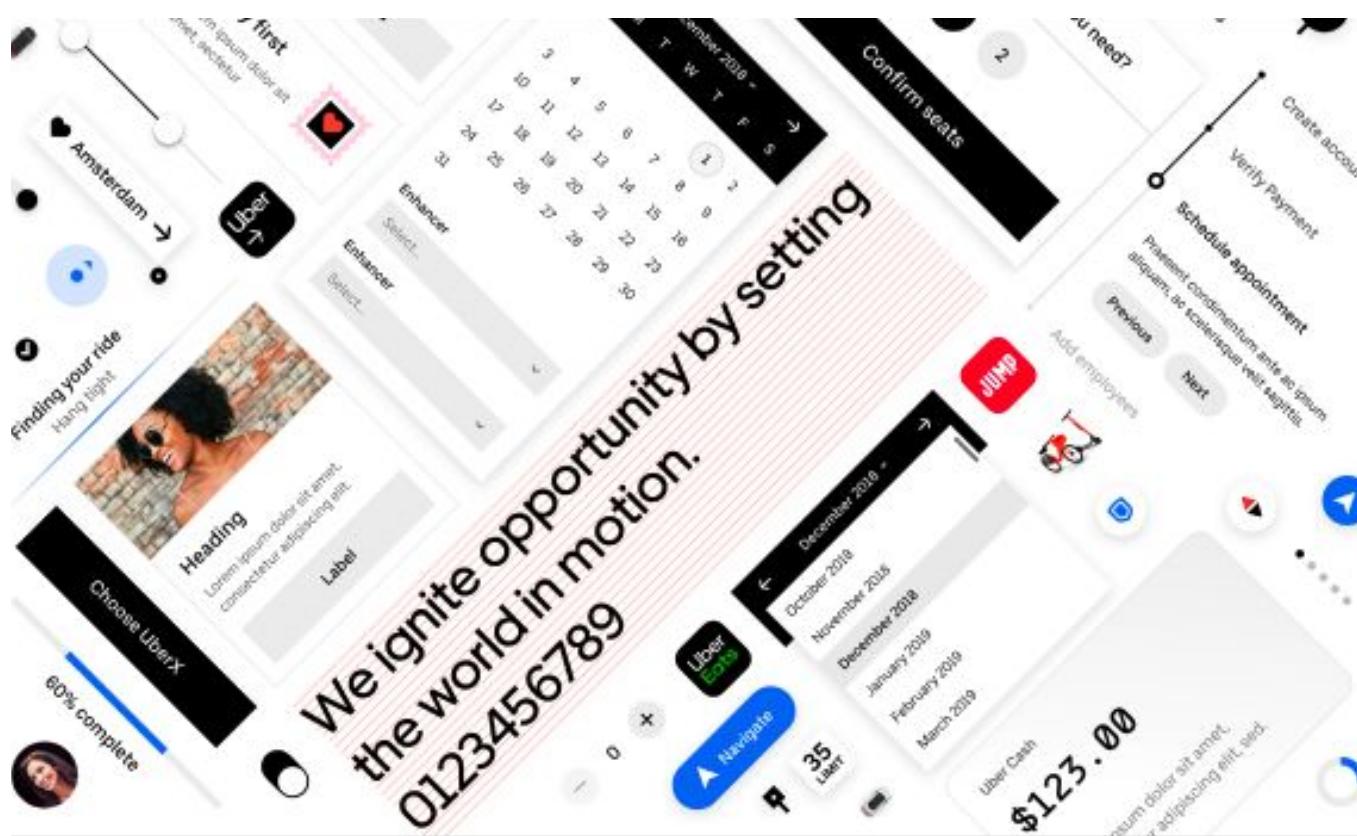


Ant Design System for Figma

Free Demo



Base Gallery



Contra Wireframe Kit

The image shows a collection of wireframe components from the Contra Wireframe Kit. It includes:

- A large yellow circular icon with a white 'C' inside.
- The text "contra wireframe kit" in white.
- Credit information: "crafted by vijay verma @realvbjy".
- A "Special Thanks: Pablo Stanley" note.
- The website "CONTRUIKIT.COM" at the bottom.
- Two main sections on the right:
 - "150+ Components" featuring a card for "Lamborgi Mona" with the text "You control your life, No one else".
 - "50+ Screens" featuring cards for "Flash T-Shirt" (with a lightning bolt shirt), "Romantic dinner night" (with a couple illustration), "Genbai Benno" (with a painter illustration), and "Angela Mehra" (with a designer illustration).
- Small preview cards at the bottom: "Status" (with a bar chart), "Food" (with a pizza icon), "Contra Title" (with a red circle icon), "Contra Title" (with a green circle icon), and a small "Follow" and "Message" button.

Figma Design Principles

Design Principles Figma

Professional



Powerful
Design is about finding novel solutions for complex problems. Our tools have to be powerful enough to express what our users need to be powerful to allow our users to express anything they want.

Precise
Figma is a tool for experts and professionals for which precision is critical; we need to allow people to collaborate and produce the best quality they do.

Systematic
One of the key pillars of building software is the possibility to average out the complexity of something new and make it easier. Computers do the heavy lifting so you can focus on the content.

Low barriers, high ceiling
Intuitive, not minimalistic. Practical, not superficial.

Embrace engineering practices
Let the few empower the many.

Components
Components. Multiple variants.

States & Grids
Flow Preview. Smart Selections.

Styles
Components. Smart styling.

Design Principles Figma

Approachable



Predictable
When features are added we strive to respect the system, building on user needs and prior experience. When we introduce a new pattern, we do so mindfully.

Biased toward simplicity
The tool will naturally bend toward complexity, and we'll have to actively work against that bias. This is to support people's understanding of how the tool works.

Natural mental models
Our solutions should be based on the way humans think, rather than how computers think. This is to support their intuitive understanding of how the tool works.

Pages expanded by default
Familiar keyboard shortcuts. Publishing requires no permission.

Easy sign-in
Hide complex menu, better search. Only 3 levels (domain, editor, project).

Arc tool
Component instance editing. Vector路德。

Smart collections
Components. Multiple variants.

Corner radius icons
Smooth corner engineering. Multiple variants.

Design Principles Figma

Thoughtful



Responsible
Figma feels comfortable challenging existing conventions and industry standards, but also learns from others and avoid creating friction.

Detail-oriented
Our tool is built to allow people to express thoughts with precision and care. We make sure that every feature is well thought out, keeping the code polished to inspire others to do the same. We keep design with details.

Respectful
The attention of our users is precious and we should guard them from unnecessary noise. We never assume we know what's best for our users. We always do our research and test to understand their true intentions.

Smart collections
Components. Multiple variants.

Corner radius icons
Smooth corner engineering. Multiple variants.

Drafts by default
Permissions flexibility. Non-disruptive changes.

Figma for Education

Resources

Figma for Education
@figma_for_edu

Following

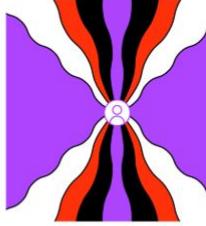
Activities for the virtual classroom.

Created by Figma's Education Team, in partnership with educators from around the globe.

2 Followers

figma.com/education

Classroom Gallery



Figma for Education

↓ 1 ❤ 1

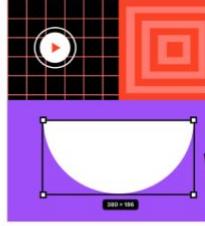
Class Research Project



Figma for Education

↓ 2 ❤ 1

Classroom Design Critique



Figma for Education

↓ 1 ❤ 1

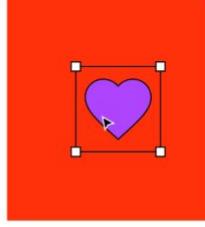
Classroom Working Session



Figma for Education

↓ 1 ❤ 1

Classroom Brainstorm



Figma for Education

↓ 1 ❤ 1

?

Marvie

The Marvie UI Kit is a collection of 30 multipurpose screens designed for mobile applications. It features a dark theme with vibrant, pastel-colored accents. Key components include a navigation bar at the top with icons for Home, Woman, Man, and Share. Below the navigation, there's a search bar and a sidebar with circular buttons for Home, Woman, Man, and Share. The main content area displays various screens: a shopping cart with items like a 'Belt suit blazer' for \$120; a social media feed with posts from users like Alice Smith; a course catalog titled 'Courses' with sections for 'Introduce' and 'What is it?'; and a messaging interface with a red notification bubble for 'Upload file'. The kit also includes screens for 'When you wake up' featuring cute animal illustrations, and a 'Weekly Progress' screen.

MARVIE

Marvie UI Kit

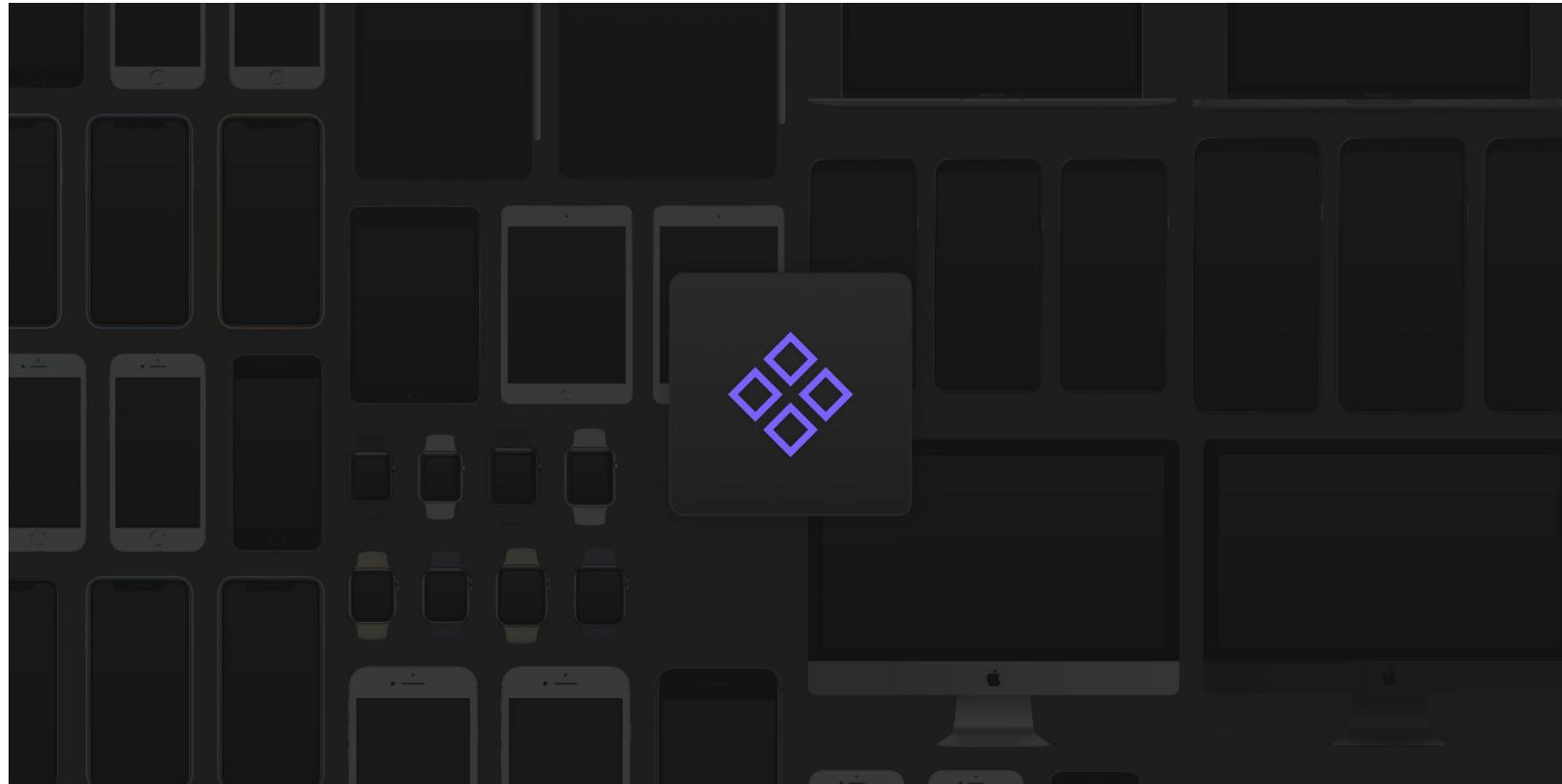
Marvie is your top-notch multipurpose UI kit with bright and friendly colors. Full-featured and handy. Trendy and eye-catching. Created with care of designers and users.

Marvie means marvelous ✨

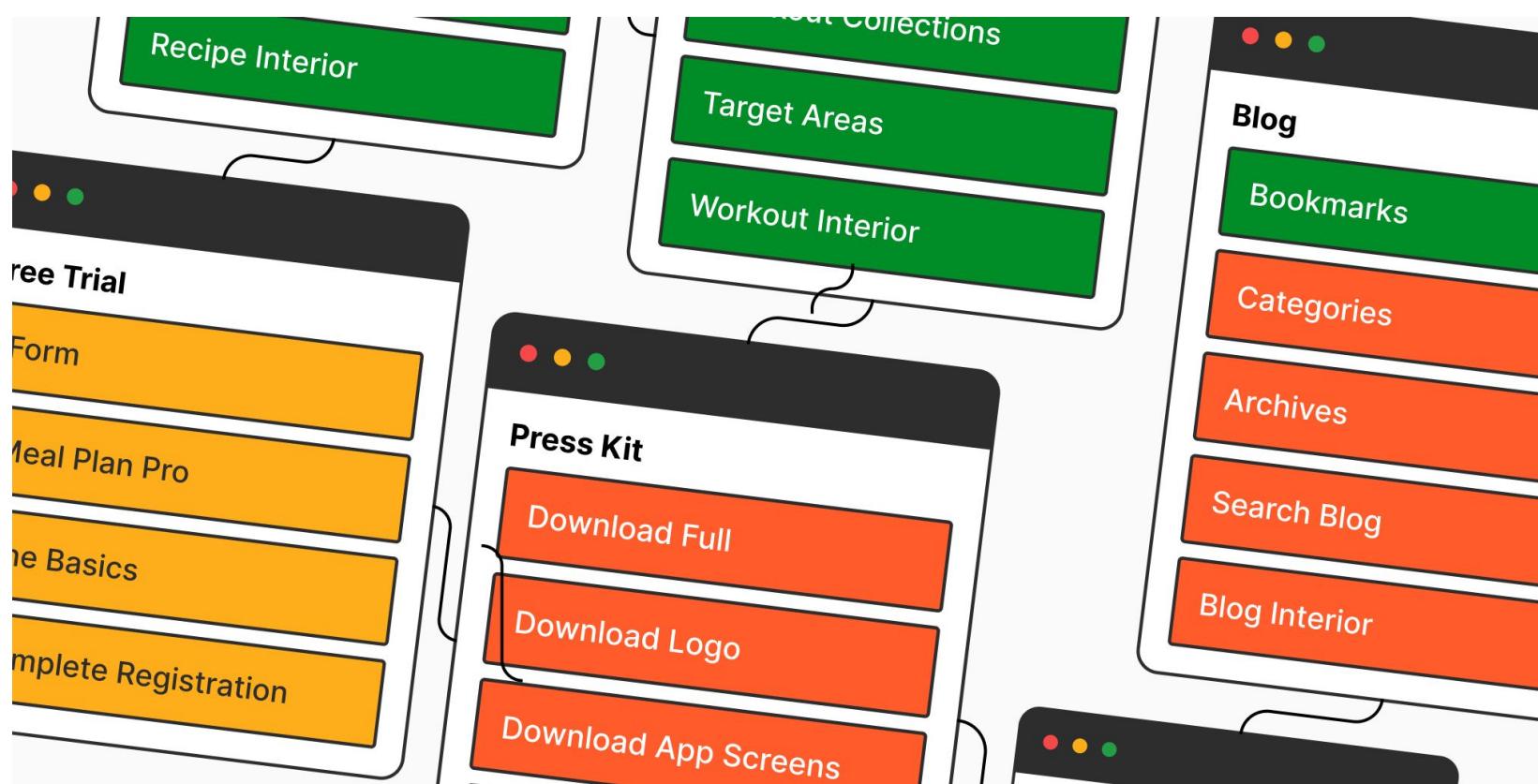
30

Crafted with care screens

Modern Device Mockup Kit



Sitemap



Un regalo...



Santiago Camargo

@santiecam

🐢 all the way down.

191 followers **8** following

Bogotá, Colombia

Add website URL

<https://twitter.com/santiecam>

<https://www.instagram.com/santiecam>



Your profile is visible to the public at
figma.com/@santiecam

Proyecto Final:

Tus notas





Excelente, validarás todo lo aprendido

Para certificarte, puedes presentar el examen o publicar un proyecto. No es necesario que completes ambas tareas, pero si quieres seguir aprendiendo, ¡adelante!

Presentar el examen

- Puedes presentar el examen **tantas veces como quieras**.
- El examen consta de **preguntas**.
- Tienes **minutos** para presentarlo.
- Necesitas **respuestas** correctas para aprobarlo.

[PRESENTAR EXAMEN](#)

Publicar un proyecto

- Crea un proyecto que demuestre tus nuevas habilidades
- Súbelo a un sitio público. Puede ser tu propio sitio, github pages, behance o la plataforma que mejor se ajuste a tu proyecto.

[PUBLICAR UN PROYECTO](#)

¡Felicidades!

@santiecam

