



CURSO: DISEÑO WEB

Carlos Alejandro De los Santos Ortiz

Diego Salas Andrade

Raúl de Jesús Damián Magaña

Víctor Manuel Durán Campos

Objetivo

Presentar al alumno las herramientas tecnologías necesarias para comenzar a desarrollar proyectos enfocados en el diseño y desarrollo WEB. Especialmente aquellas que nos sirvan para diseñar el Front-End de un sitio o aplicación WEB.

Full Stack

FRONT END

HTML

HTML5

Java Script

J Query

CSS3

BACKEND

Ruby on Rails

PHP

Angular2

Node.js

.Net

Python

DATABASE

MySQL

MongoDB

CouchDB

MS SQL

Postgrest

VERSION CONTROL

GIT Github
GitLab

Grunt

Xdebug

Subversion

PROJECT MGMT TOOLS

Basecamp

Jira

Trello

Redmine

Teamwork

Temario

- ❖ Introducción
- ❖ Maquetación WEB
- ❖ Configuración del Entorno de trabajo
- ❖ Introducción a HTML
- ❖ Introducción a las hojas de estilo con CSS
- ❖ Pruebas de código con el Inspector de los navegadores
- ❖ Introducción a Bootstrap
- ❖ Páginas WEB responsivas
- ❖ Introducción a los Frameworks de desarrollo WEB front end

Maquetación de un Sitio WEB



La maquetación de un sitio web consiste en la transformación del diseño (bosquejo estático) en un conjunto de archivos (html, css, js, etc) que nos permitan mantener la estructura visual que fue planteada por el diseñador gráfico.

Tipos de presentaciones

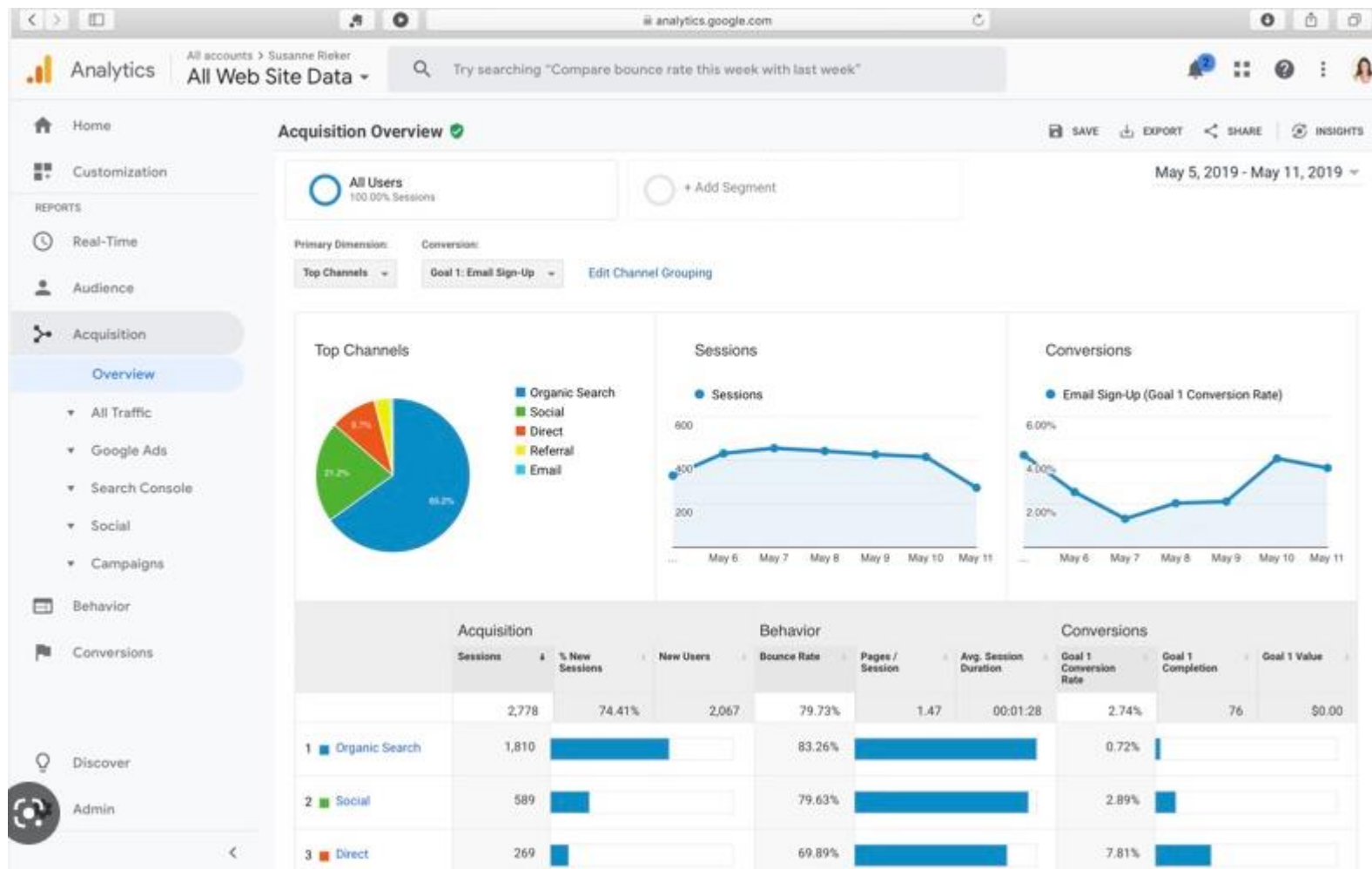


Diseño de escritorio



Diseño para móviles

Estadísticas de uso de un sitio web – google analytics statistics

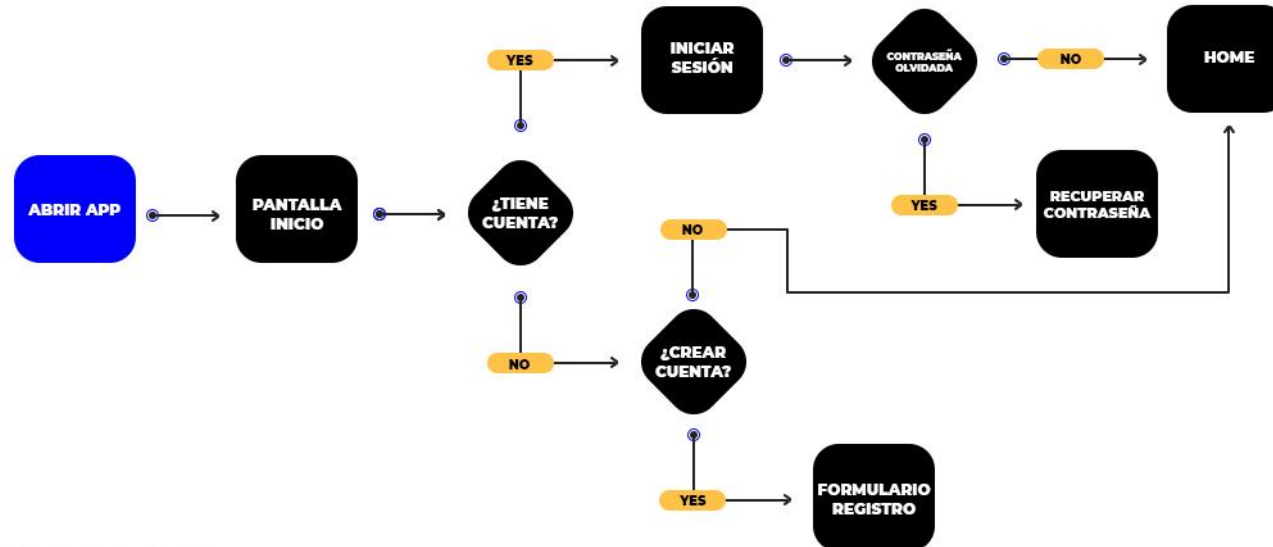


Flujo de tareas

Es importante tener bien definidas las tareas y el flujo de las mismas que se van a llevar a cabo en una aplicación WEB. Por medio de esa identificación se pueden ir definiendo cuales son las paginas que necesitamos diseñar y que elementos debe contener cada una de ellas. Estas tareas se definirán con base en los ***requerimientos proporcionados***.

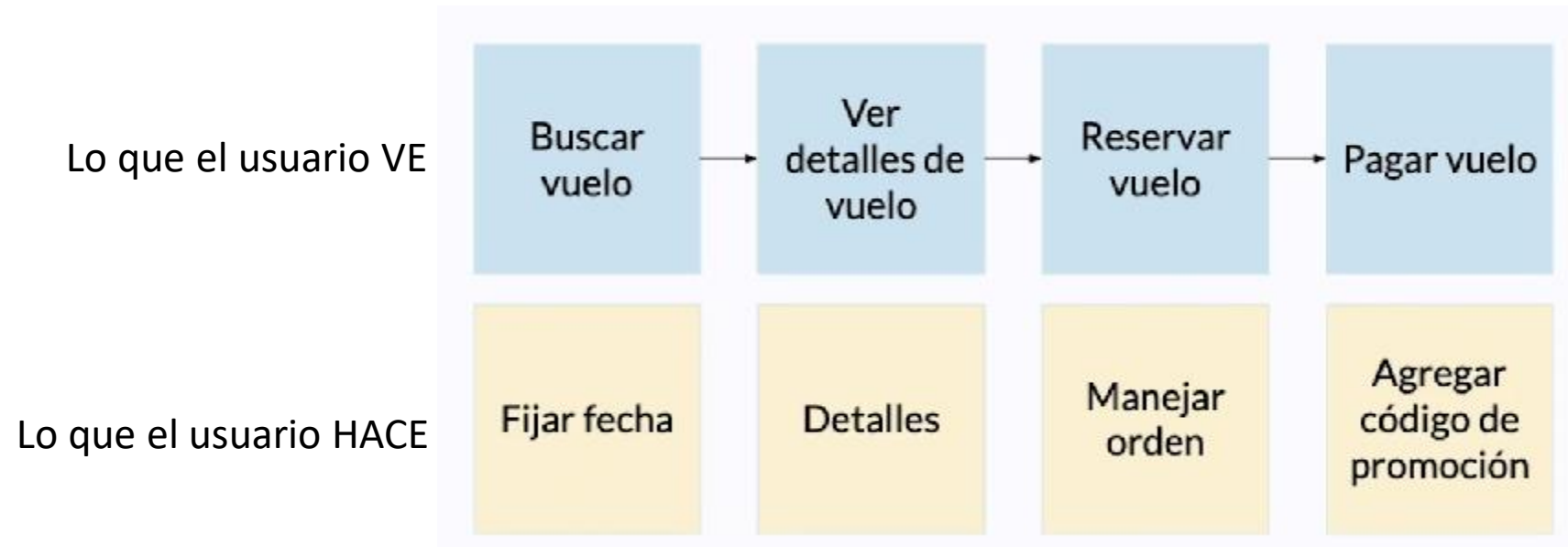
EJEMPLO REGISTRO

**TASK
FLOW**



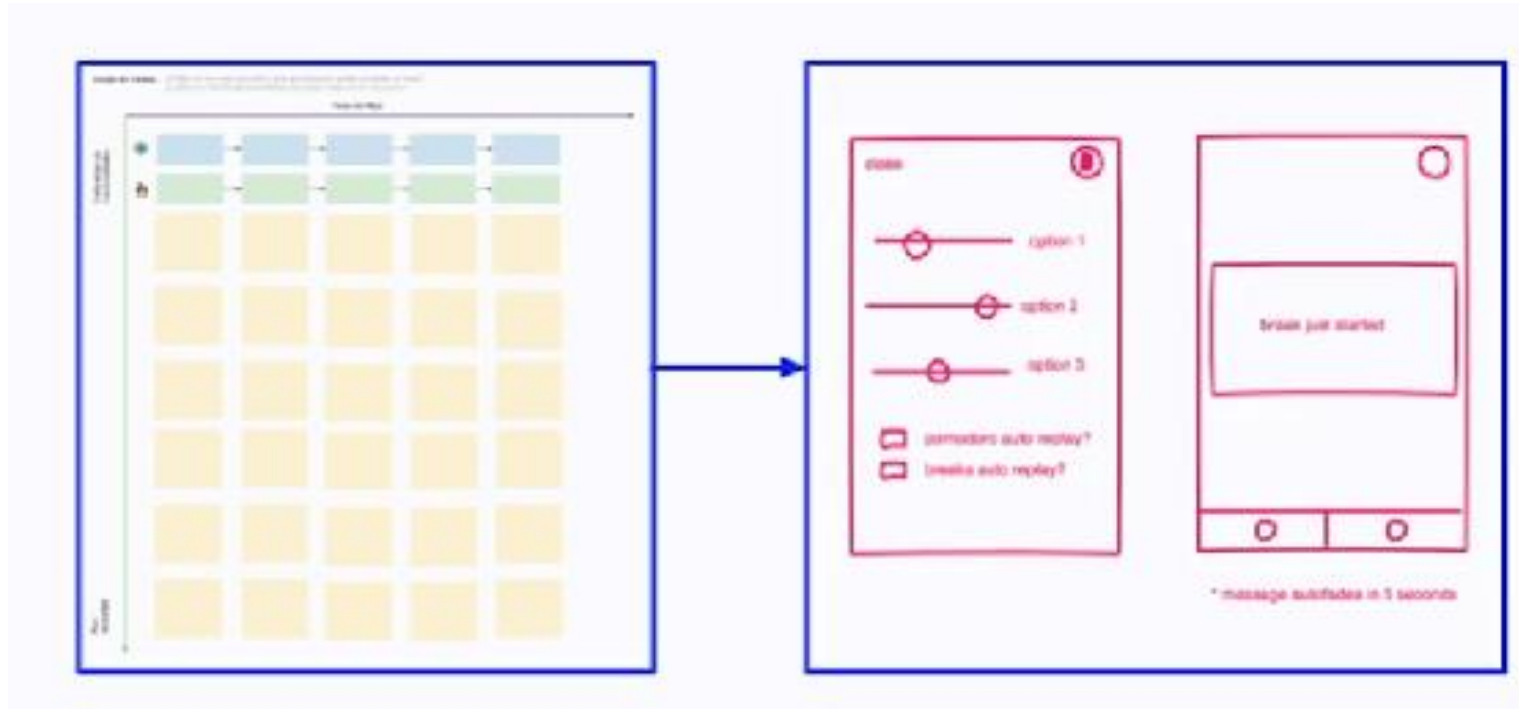
Flujo de tareas

Podemos manejar el flujo de tareas con base en lo que el usuario Ve y lo que el usuario Hace. Con esto podemos definir que elementos se van a mostrar y que acciones debemos programar para capturar los eventos del usuario. Por ejemplo el flujo de tareas para comprar un boleto de avión puede ser:



Flujo de tareas a Bosquejos WEB

Teniendo bien definidos el flujo de tareas el siguiente paso en el proceso de creación de una aplicación web es adaptar ese flujo a un bosquejo WEB. Para lo cual se pueden utilizar varias herramientas o incluso realizar ese proceso a mano.



Patrones de diseño

Un patrón de diseño web es una forma determinada de distribuir los elementos visuales de una página web y optimizar la relación entre ellos. Aunque los elementos se pueden distribuir como uno quiera, seguir un patrón de diseño web ayuda a transmitir mejor el mensaje de la página web y a mejorar su usabilidad.

El patrón del diseño es esencial en el diseño web. Establece un orden jerárquico visual de los elementos, define aquellos que deben captar mayor la atención del usuario, y contribuye al equilibrio general del diseño de la página web.

Los patrones de diseño ayudan a estandarizar nuestras páginas y nos ahorran tiempo en tratar de crear un diseño específico para cada página que vayamos ingresando.

Por ejemplo podemos estandarizar como se mostrará una lista de elementos, un formulario de captura, etc.

Patrones de diseño

Para elegir el patrón de diseño se pueden contemplar muchos elementos, pero entre los que destacan son:

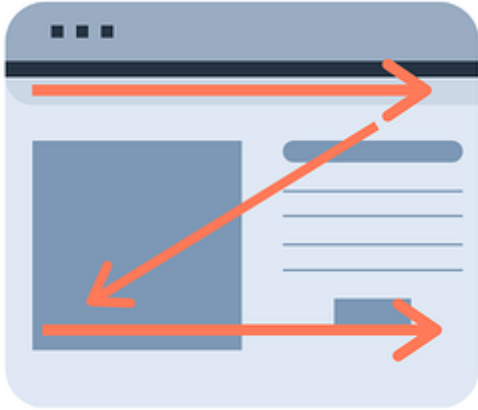
Ajustar tu contenido: el diseño web de una página debe apoyar el mensaje que deseas transmitir. Algunos patrones son mejores para mostrar productos, mientras que otros son preferibles para transmitir información rápida y eficazmente (un blog o un portal de noticias). El patrón de diseño web que elijas debe ajustarse a tu tipo de contenido.

Usar patrones estándar: aunque admiten cierta creatividad, estos patrones de diseño web son generalmente la mejor opción porque han demostrado una y mil veces que funcionan. Como son muy comunes, cumplen las expectativas del usuario que ya está acostumbrado a ellos: son más intuitivos y fáciles de usar.

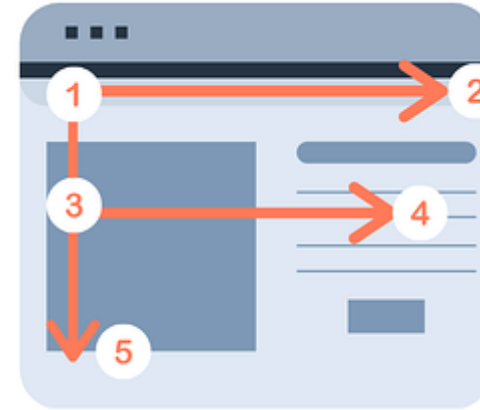
Patrones de diseño

Algunos de los patrones de diseño más usados son:

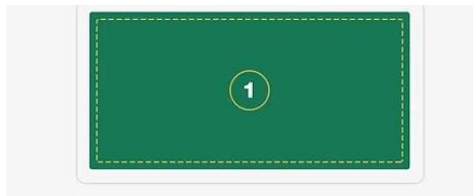
patrón Z.



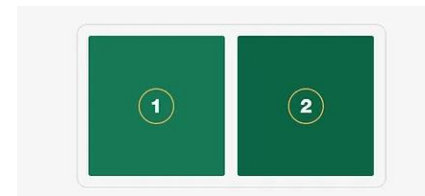
patrón F.



con imagen a toda pantalla

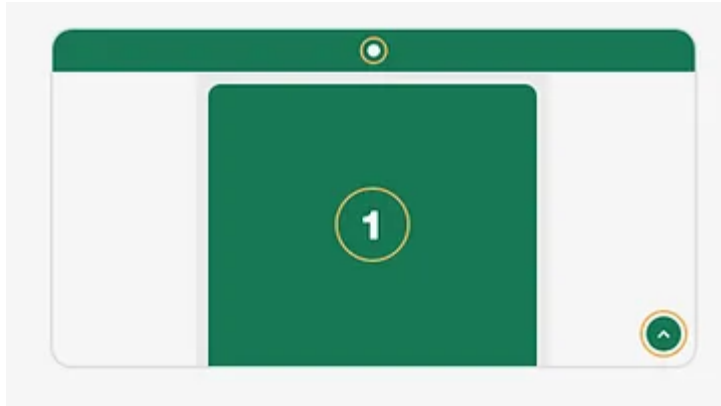


con pantalla dividida

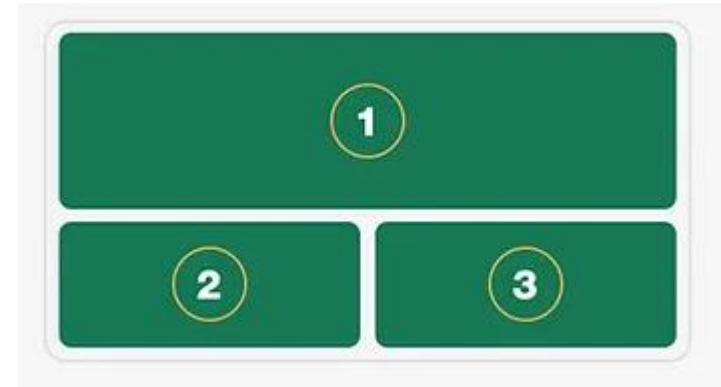


Patrones de diseño

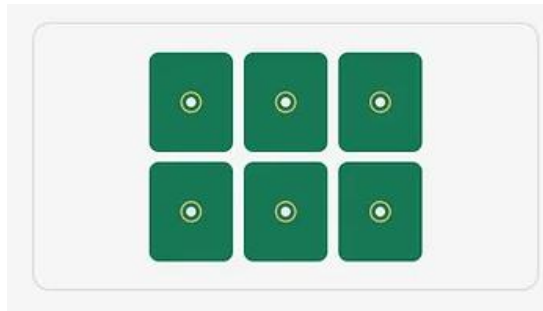
columna única



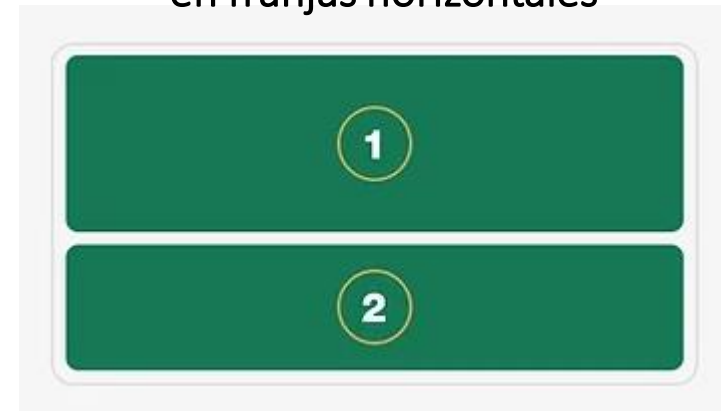
Diseño web en bloques



en mosaico



en franjas horizontales



Sistema de diseño – Atomic Design

Un sistema de diseño es una **colección de reglas, restricciones y principios** que guían la implementación de diseño y código.

Es útil porque cuando queremos agregar nuevas funcionalidades. Ayuda que los programadores o diseñadores tomen como base que esta establecido en el sistema de diseño para crear esas nuevas funcionalidades, con esto se evita la necesidad de aprender o crear cosas nuevas desde cero.

Un sistema de diseño es un lenguaje en el que pueden hablar todos los miembros de un equipo.

Sistema de diseño – Atomic Design

En diagrama de flujo de Atomic Design para una aplicación web, podría ser el siguiente:

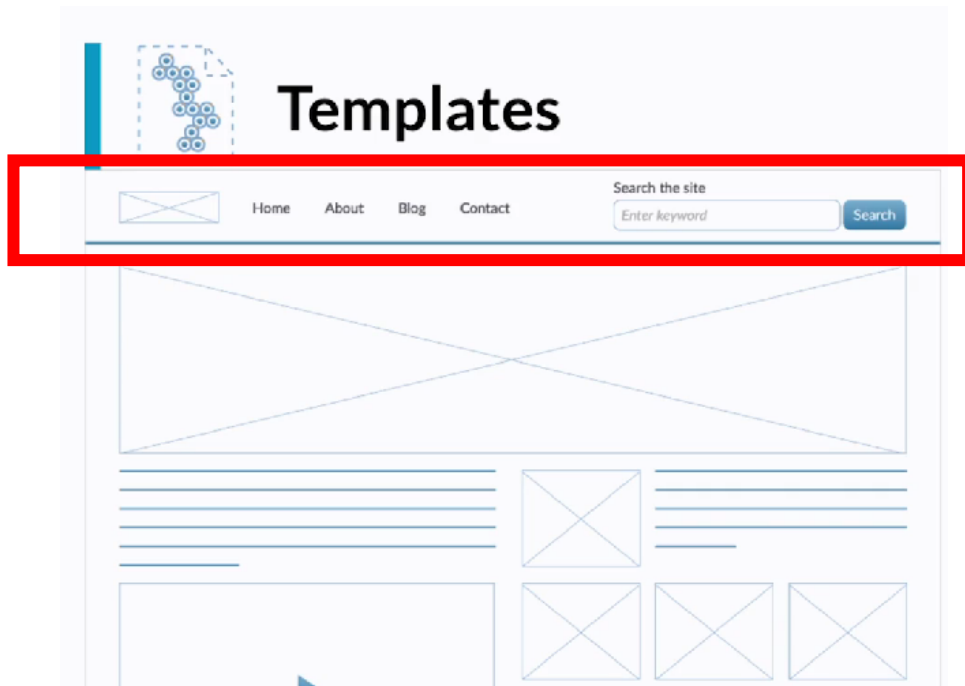
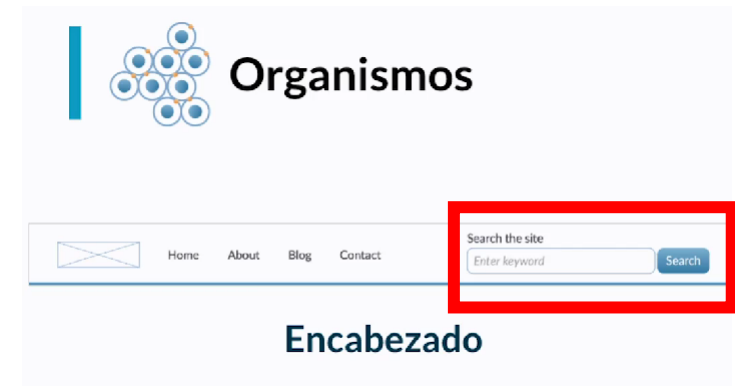
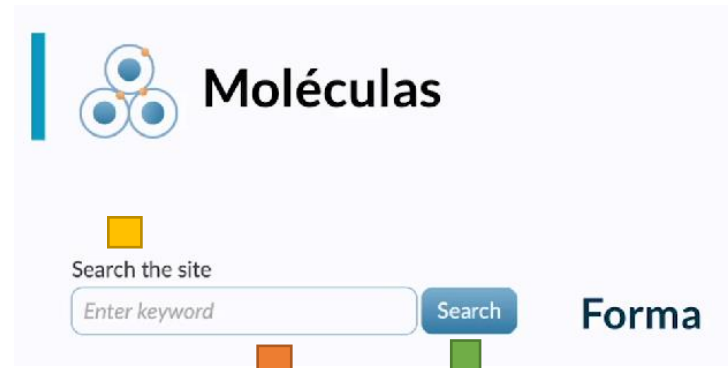
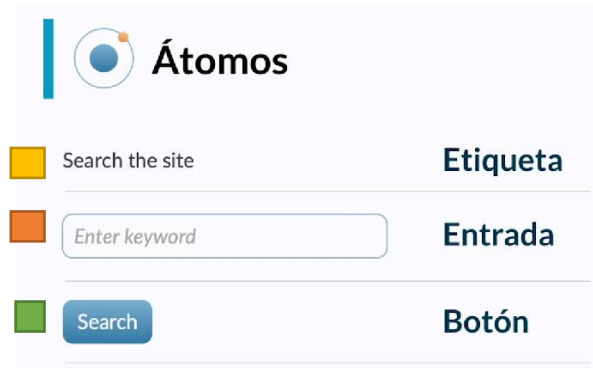


Las interfaces o aplicaciones están hechas de **componentes más pequeños**. Lo que ayuda a que cada nueva función pueda ser construida en forma individual y posteriormente ser agregado al proyecto completo.

También se puede dar el caso de que solo sea necesario realizar una modificación en un componente, sin que esa modificación provoque la falla completa de la aplicación.

Sistema de diseño – Atomic Design

El diagrama anterior, se podría aplicar de la siguiente forma:



Sistema de diseño – Atomic Design

Se puede crear un inventario de elementos de acuerdo a su nivel:

INVENTARIO DE COMPONENTES

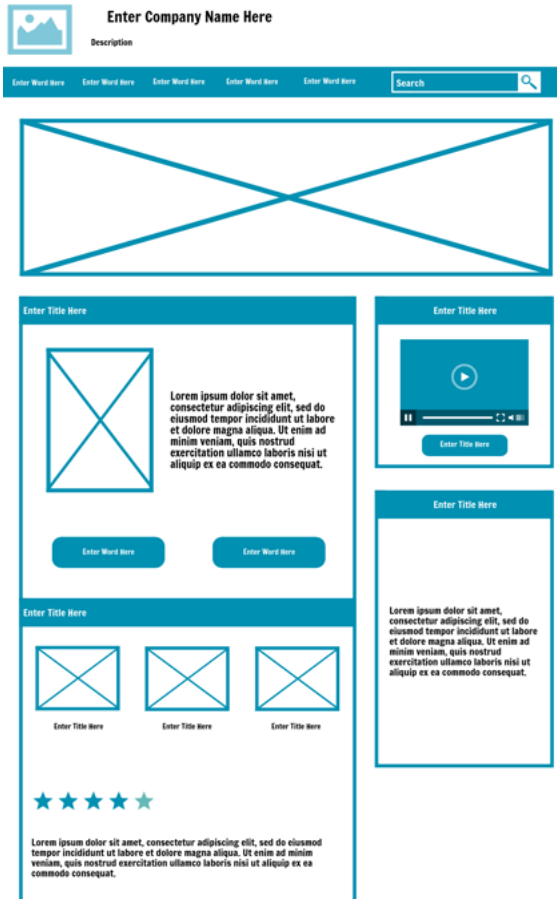
Proyecto:				
Átomos	Moléculas	Organismos	Templates	Páginas
Nombre (x#)	Nombre (x#)	Nombre (x#)	Nombre (x#)	Nombre (x#)



INVENTARIO DE COMPONENTES

Proyecto:				
Átomos	Moléculas	Organismos	Templates	Páginas
Logotipo	Nombre (x#)	Header	Lista de resultados	Inicio
Forma de búsqueda	Componente de ciudad	Barra de navegación principal		Resultados
	Sección principal			Detalle 

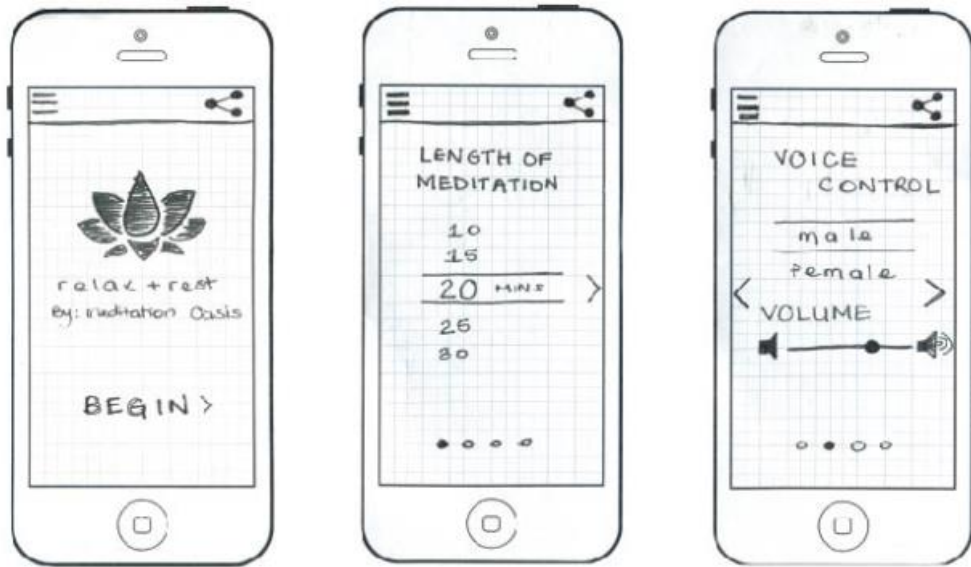
Bosquejo (WEB Wireframe)



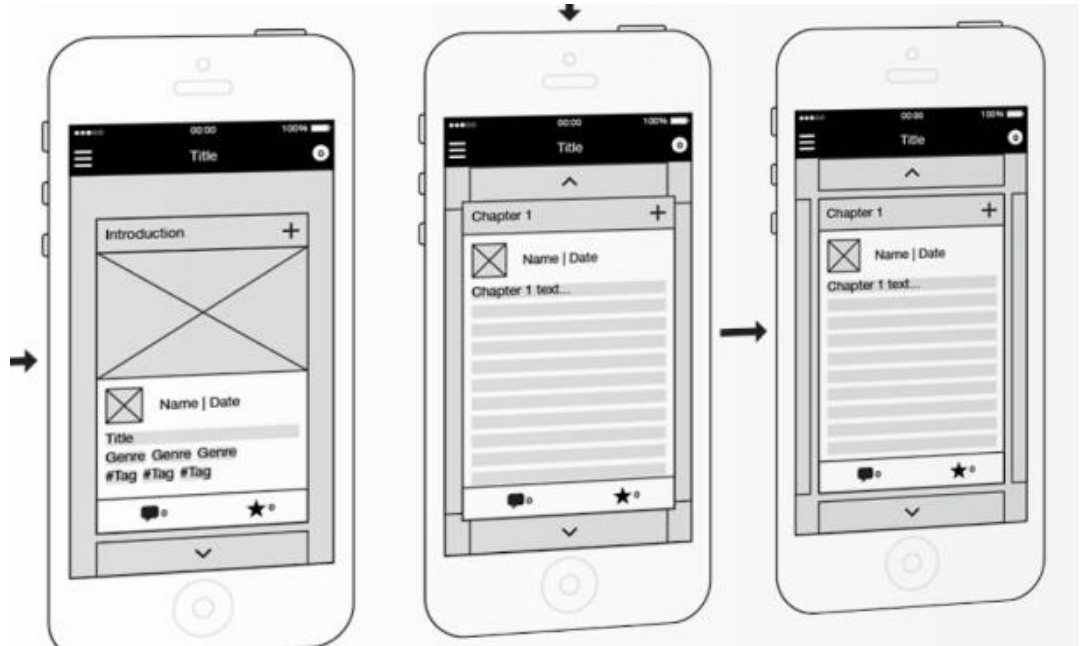
La primera etapa del proceso de maquetación es la elaboración en papel o en programa computacional, del bosquejo inicial de nuestro sitio. El bosquejo también conocido como web Wireframe es una guía visual que representa el esqueleto o estructura visual de un sitio web.

Niveles de Wireframe

Baja Fidelidad

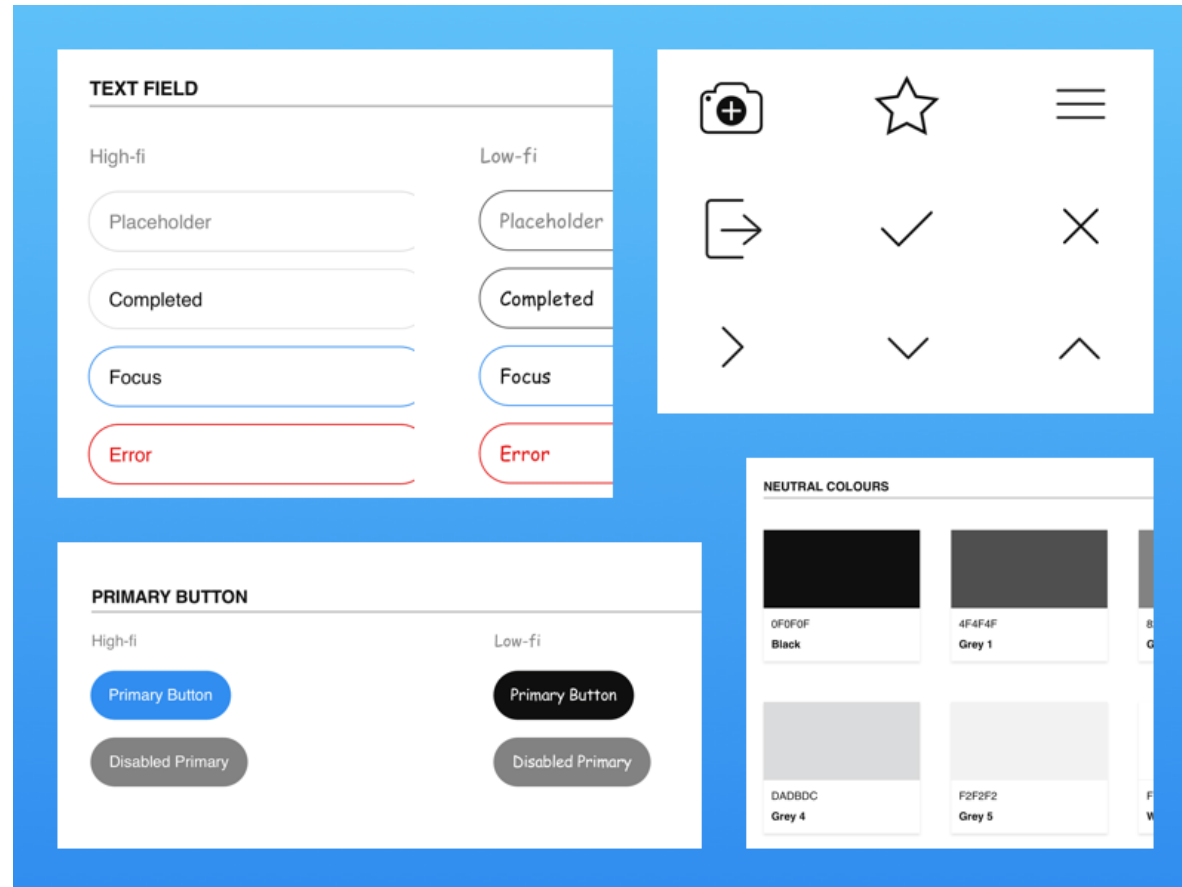


Mediana Fidelidad



Niveles de Wireframe

Alta Fidelidad

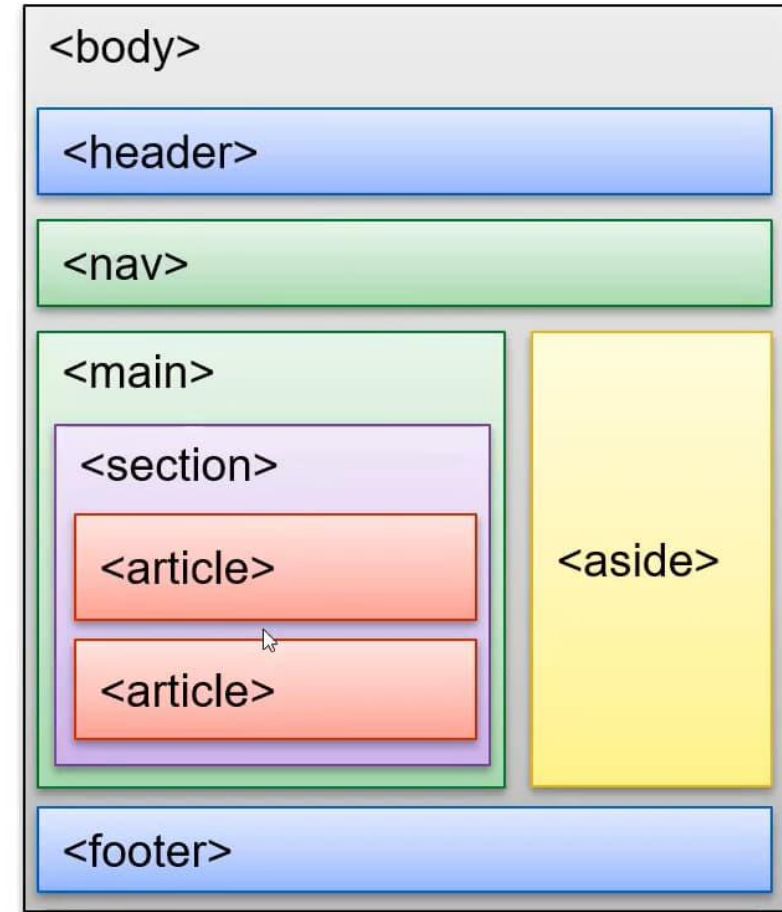
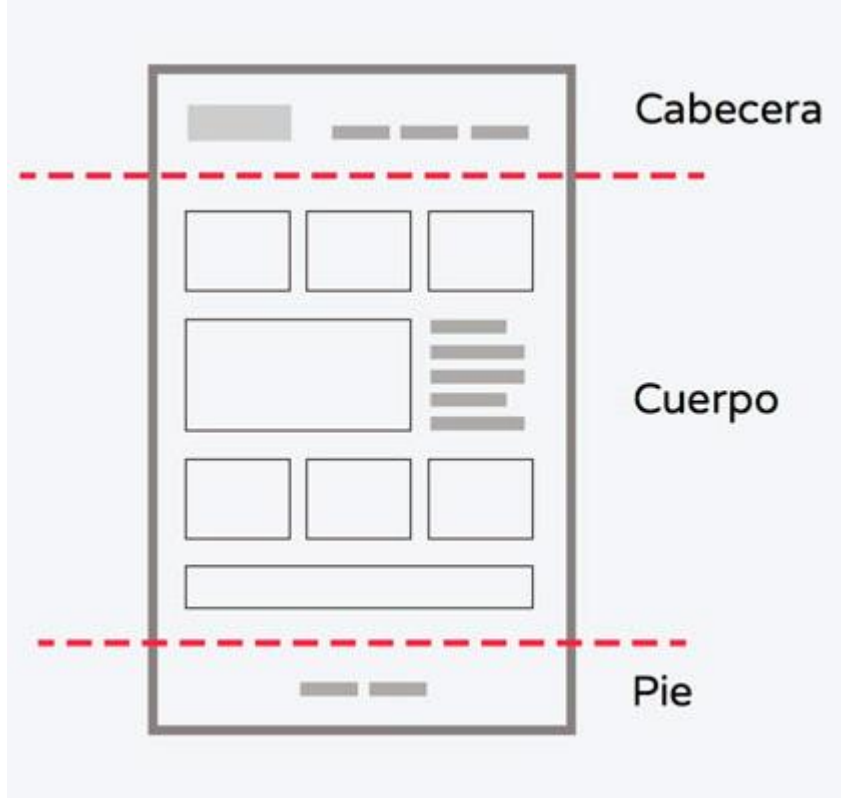


WEB Wireframe

Existen una gran cantidad de herramientas para realizar los bosquejos algunos con versiones de escritorio o en linea, otras con versiones gratuitas o de paga. A continuación se brinda una lista de alguna de las principales herramientas que pueden ser usadas para realizar esta actividad.

→	✓ Figma	✓ Atomic
→	✓ Invision App	✓ Gravity Designer
→	✓ Adobe XD	✓ Invision studio
	✓ Sketch	✓ Balsamiq Wireframe Mockup
	✓ Lucid Chart	✓ Mockplus
	✓ Mock Flow	✓ WebFlow
	✓ Moqups	✓ Justin Mind

Elementos básicos de una página WEB



Figma

Figma es un programa de edición de gráficos vectoriales y una aplicación que está pensada fundamentalmente para diseñar interfaces, prototipos, Wireframe, etcétera.

Figma se ejecuta desde una página WEB (a la cual debemos registrarse para poder usarla) aunque también cuenta con una aplicación de escritorio que nos permite trabajar fuera de línea (es decir en modo escritorio).


Figma es un programa de paga, pero para pequeños proyectos puede ser usada de manera gratuita. Además nos permite compartir nuestros proyectos con otras personas y con esto poder trabajar de manera colaborativa.

Figma

Para poder crear un nuevo proyecto en Figma debemos acceder a su sitio web oficial:

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

Al entrar al sitio nos pide que ingresemos nuestro usuario o en caso de que nunca hayamos usada esta herramienta se puede crear un usuario. El cual puede ser creado desde cero o utilizando algún perfil de Google.

 Continue with Google

or

Log in

[Use single sign-on](#)

[Reset password](#)

No account? [Create one](#)

Figma

Pricing

Starter

Free

Forever

- ✓ 3 Figma and 3 FigJam files
- ✓ Unlimited personal files
- ✓ Unlimited collaborators
- ✓ Plugins, widgets, and templates
- ✓ Mobile app

Choose Starter

Figma Professional

\$12 per editor/month

Billed annually or \$15
month-to-month

- ✓ Unlimited Figma files
- ✓ Unlimited version history
- ✓ Sharing permissions
- ✓ Shared and private projects
- ✓ Team libraries
- ✓ Audio conversations

Choose Professional

Free for students and educators

Figma Organization

\$45 per editor/month

Annual billing only

Everything in Professional, plus...

- ✓ Org-wide libraries
- ✓ Design system analytics
- ✓ Branching and merging
- ✓ Centralized file management
- ✓ Unified admin and billing
- ✓ Private plugins and widgets
- ✓ Single sign-on

Choose Organization

Contact sales

Figma

Figma is free for students and educators

Figma's tools are easy to learn and beloved by professionals. High schools, universities and bootcamps get free access to both Figma Design and FigJam whiteboards.

Get verified

Join a demo

Welcome to Figma for Education

You've been approved. You can now create Education teams or upgrade existing teams—all for free. 🎉

We'll be in touch if we have any questions, and we hope your class is enjoying Figma!

Choose team to upgrade

Almost done! Everything look good?

Equipo1 - Education plan

1 Figma design editor 15 US\$/mo: 0,00 US\$

1 FigJam editor 5 US\$/mo: 0,00 US\$

Total 0,00 US\$

Complete upgrade

All editors on an Education team must be verified Education users. You can upgrade to a Professional team at any time to enable non-Education editors.

By upgrading you agree to our [Terms Of Service](#).

Figma

① Name your team

② Add team members

③ Finish setup

Add your collaborators

You can update user permissions on the team page after setting up.

victordurancampos@gmail.com

Email

Email

Add another

Continue

[Skip for now](#)



Figma

Ing. Victor Duran has invited you to join the team
Equipo1

Team

Equipo1

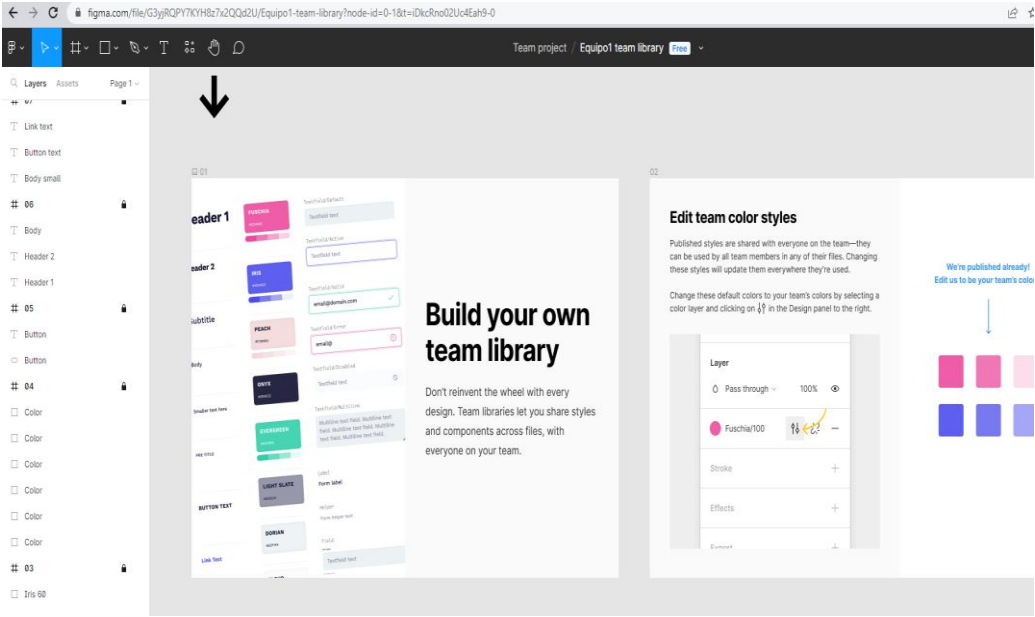
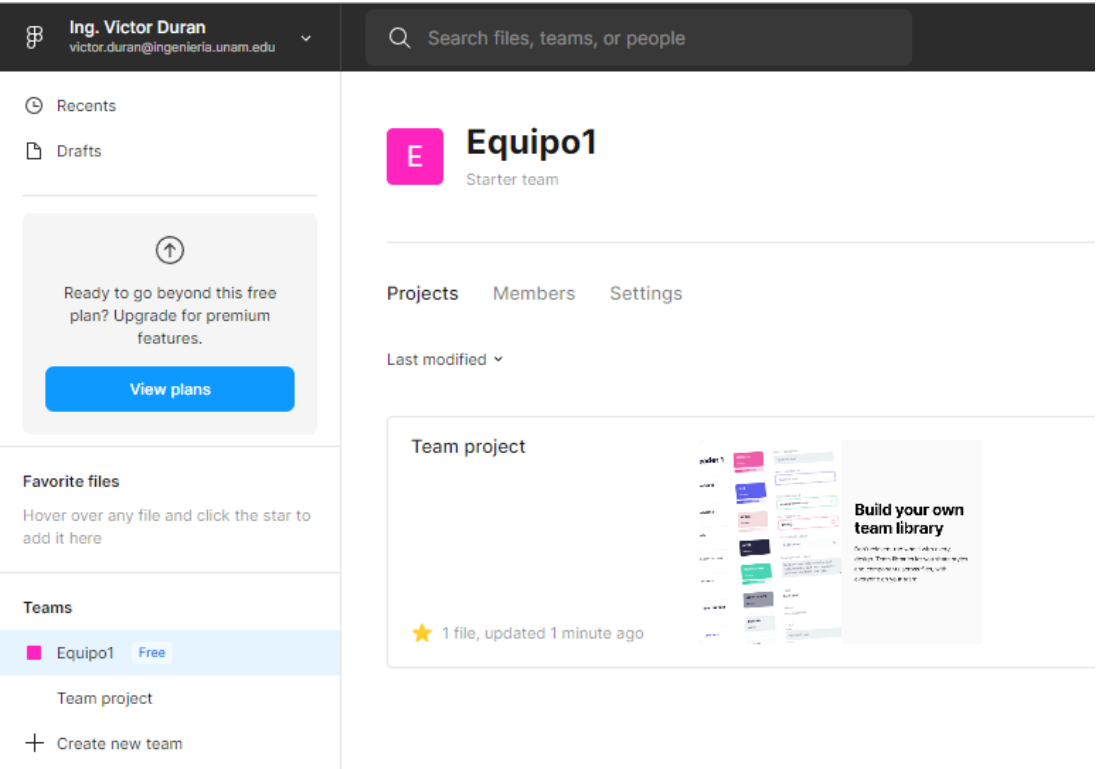
Invited by **Ing. Victor Duran**
1 project · 1 file



Ing. Victor Duran

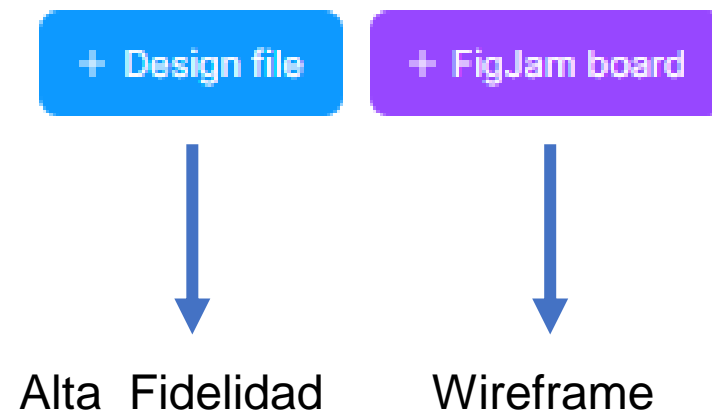
Join team

Figma



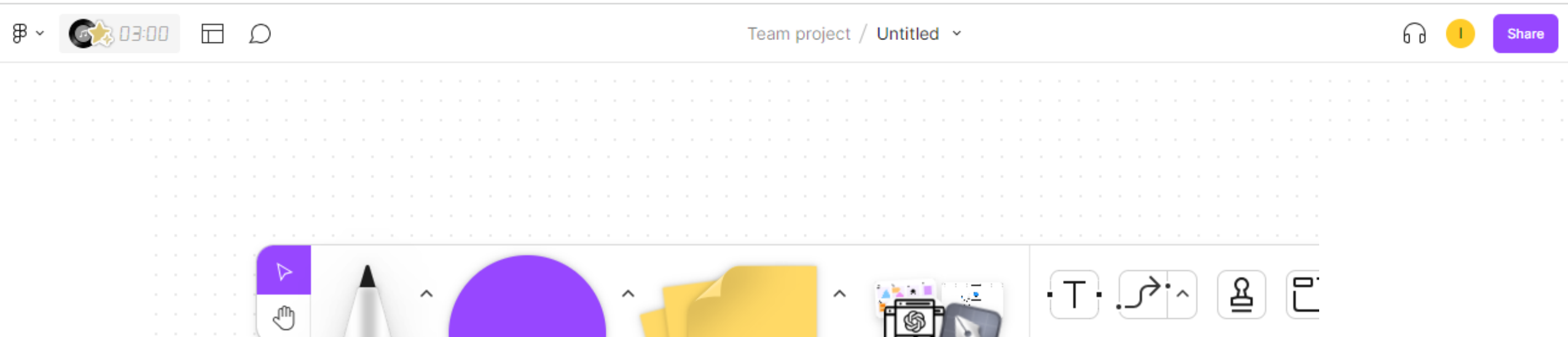
Figma

Entornos de trabajo de figma:



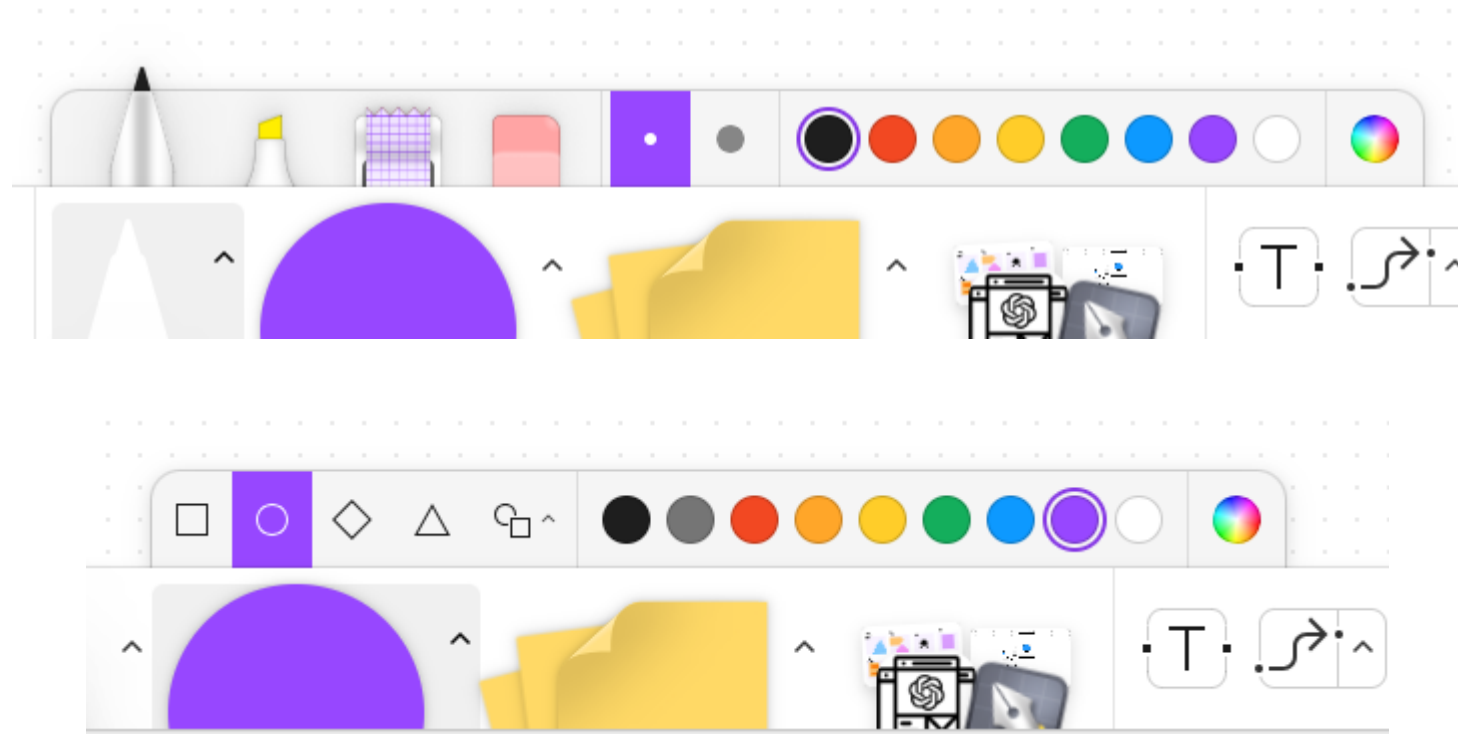
Figma Board

Zona de trabajo inicial:



Figma Board

Herramientas de dibujo



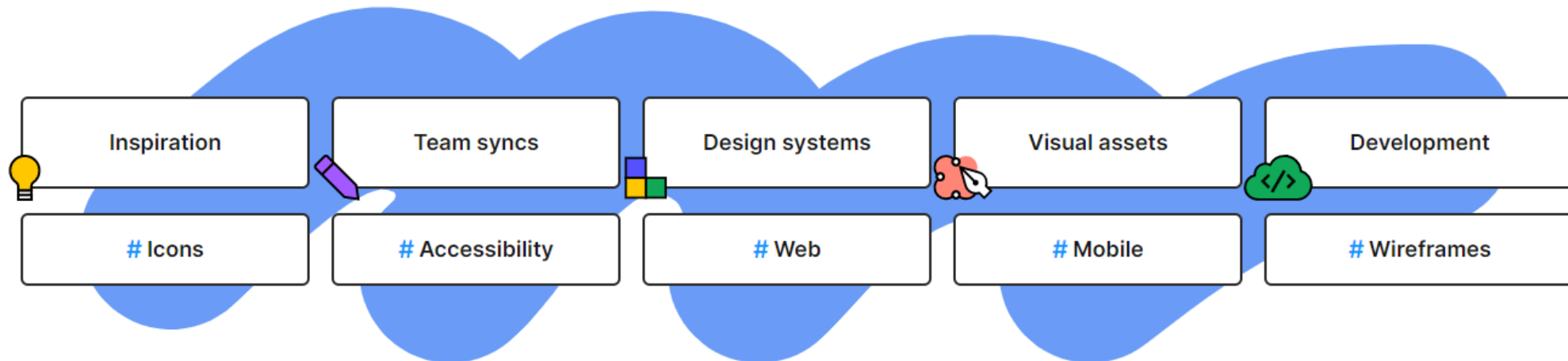
Figma - Componentes

Figma cuenta con una gran comunidad de desarrollo que va creando plugin para aumentar la funcionalidad de este programa.

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

Welcome to Figma Community

Explore thousands of free and paid templates, plugins, and UI kits to kickstart your next big idea.



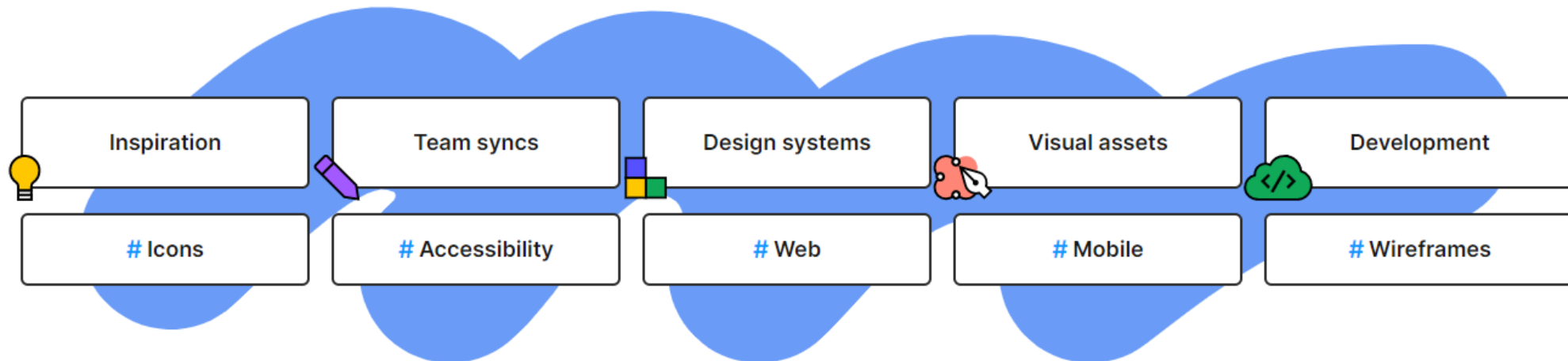
Figma Board

Figma cuenta con una gran comunidad de desarrollo que va creando plugin para aumentar la funcionalidad de este programa.

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

Welcome to Figma Community

Explore thousands of free and paid templates, plugins, and UI kits to kickstart your next big idea.



Figma Board

En la sección de WireFrame, hay varios que nos pueden servir pero uno de los más útiles es Ink Frame. Esta librería nos permite agregar elementos prediseñados como ventanas, botones, etc. Para que no tengamos que dibujarlos desde cero.

Ink Wireframe



By Nitish Khagwal

☆ Not rated

Used by 59.5k people



Try it out

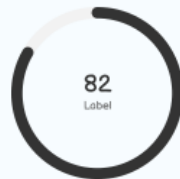
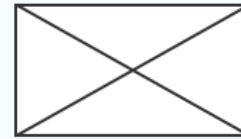


Ink Wireframe

700+ Variants

Create quick low fidelity wireframes to visualize your next big idea!





+

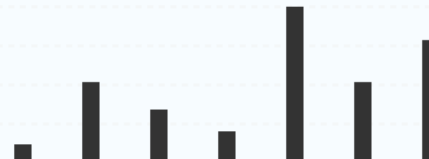
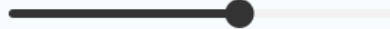
Button



Search



60



Try it out



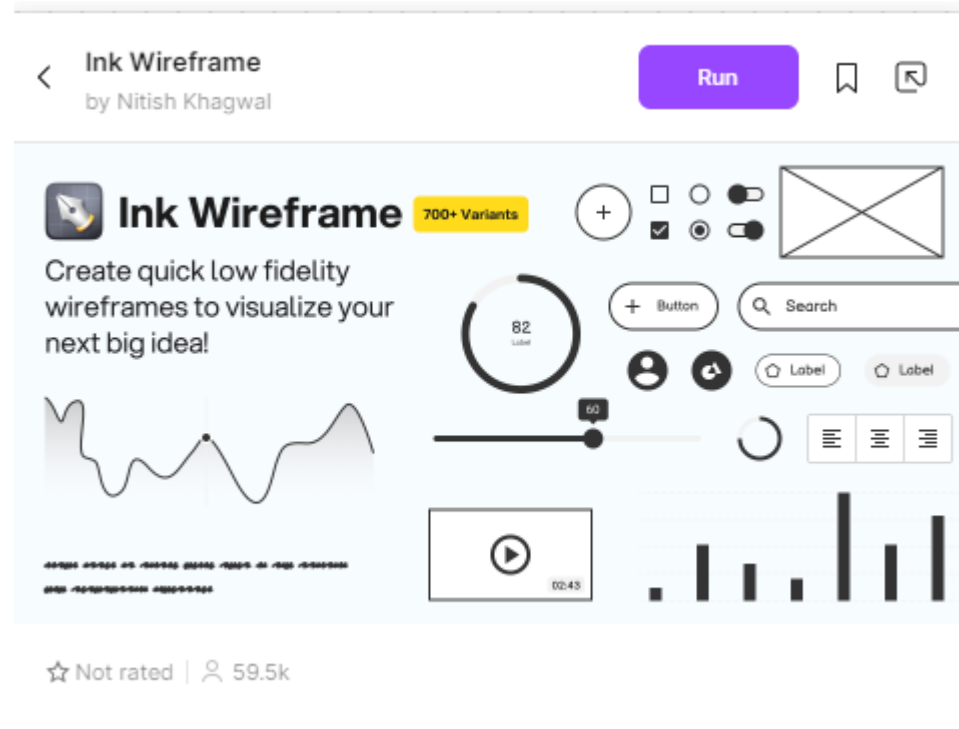
FigJam



Figma

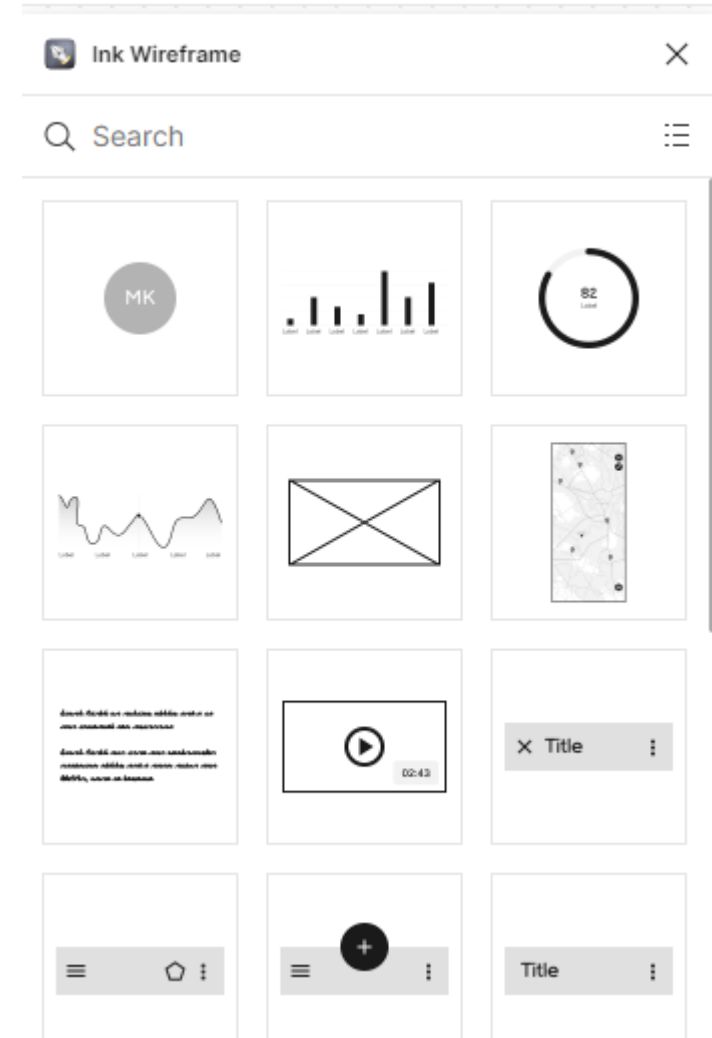
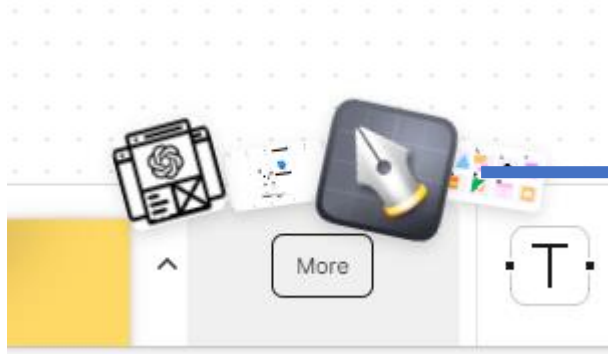
Figma Board

Al exportar la librería a Figma Board o Figma Design. Nos pedirá que si queremos ejecutarlo (con run), esto hará que se copien al archivo actual los elementos de esta librería.



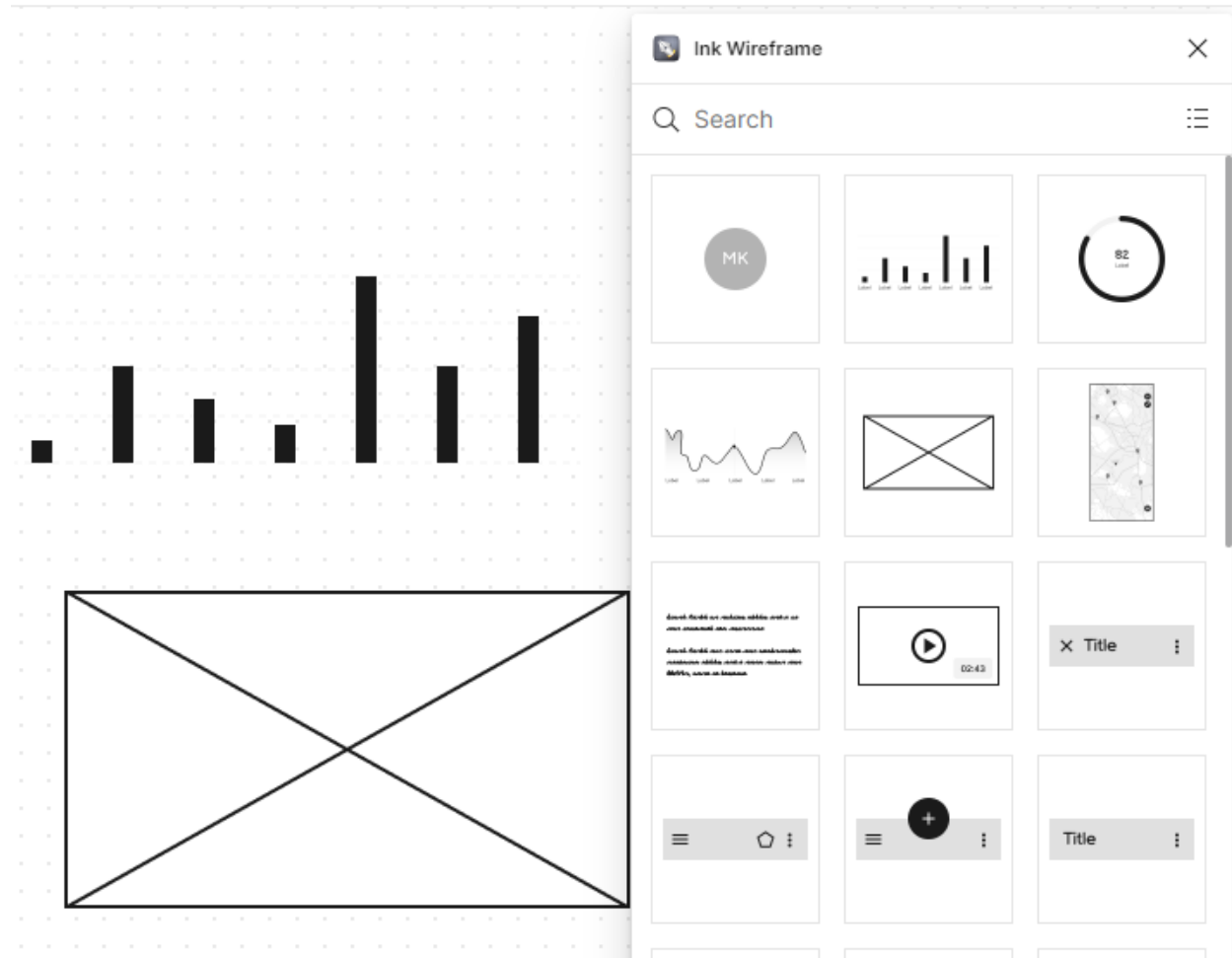
Figma Board

Al exportar la librería a Figma Board o Figma Design. Nos pedirá que si queremos ejecutarlo (con run), esto hará que se copien al archivo actual los elementos de esta librería. Y aparecerá en la barra de herramientas la opción de Ink Wireframe.



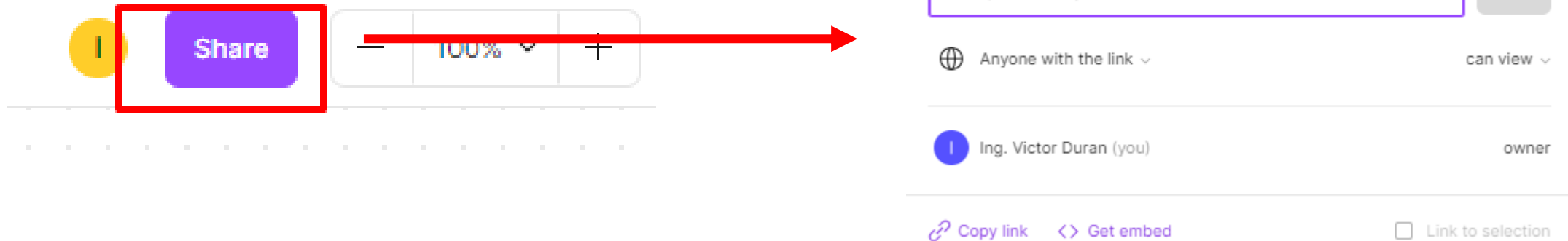
Figma Board

Bastará con solo arrastrar a la zona de dibujo algún elemento de la librería.



Figma Board

Estos archivos se pueden compartir para que puedan ser editados en tiempo real, por varias personas. Para lo cual se deben dar los correos de las personas con las que quisiéramos trabajar.



Figma Design

Barra de herramientas



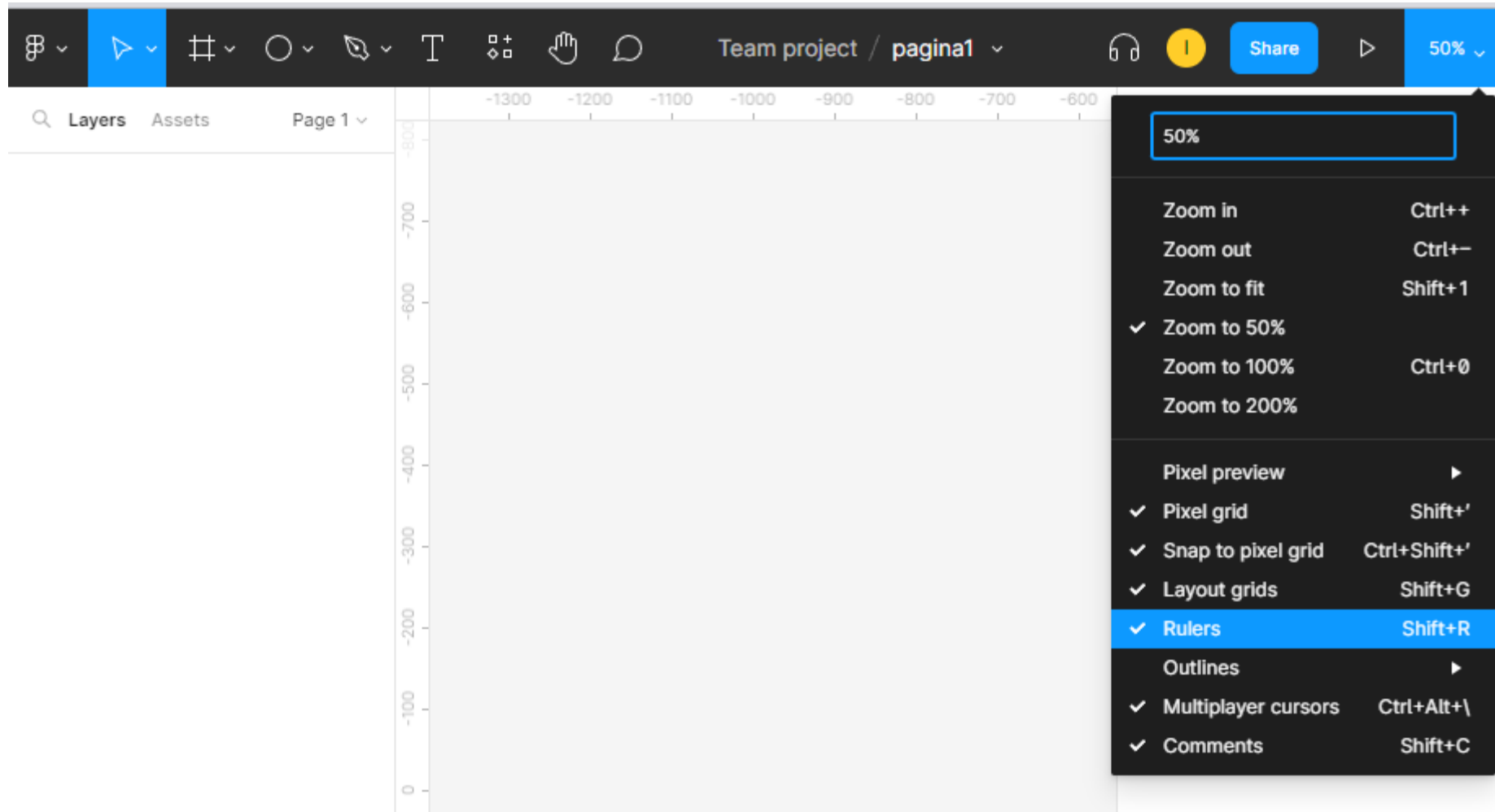
Panel de Control de objetos

Zona de trabajo

Panel de propiedades

Figma – Reglas de apoyo

En la sección de zoom, podemos utilizar la opción de **Rulers** para en la zona de trabajo se despliegan dos barras numéricas que servirán como reglas de apoyo.

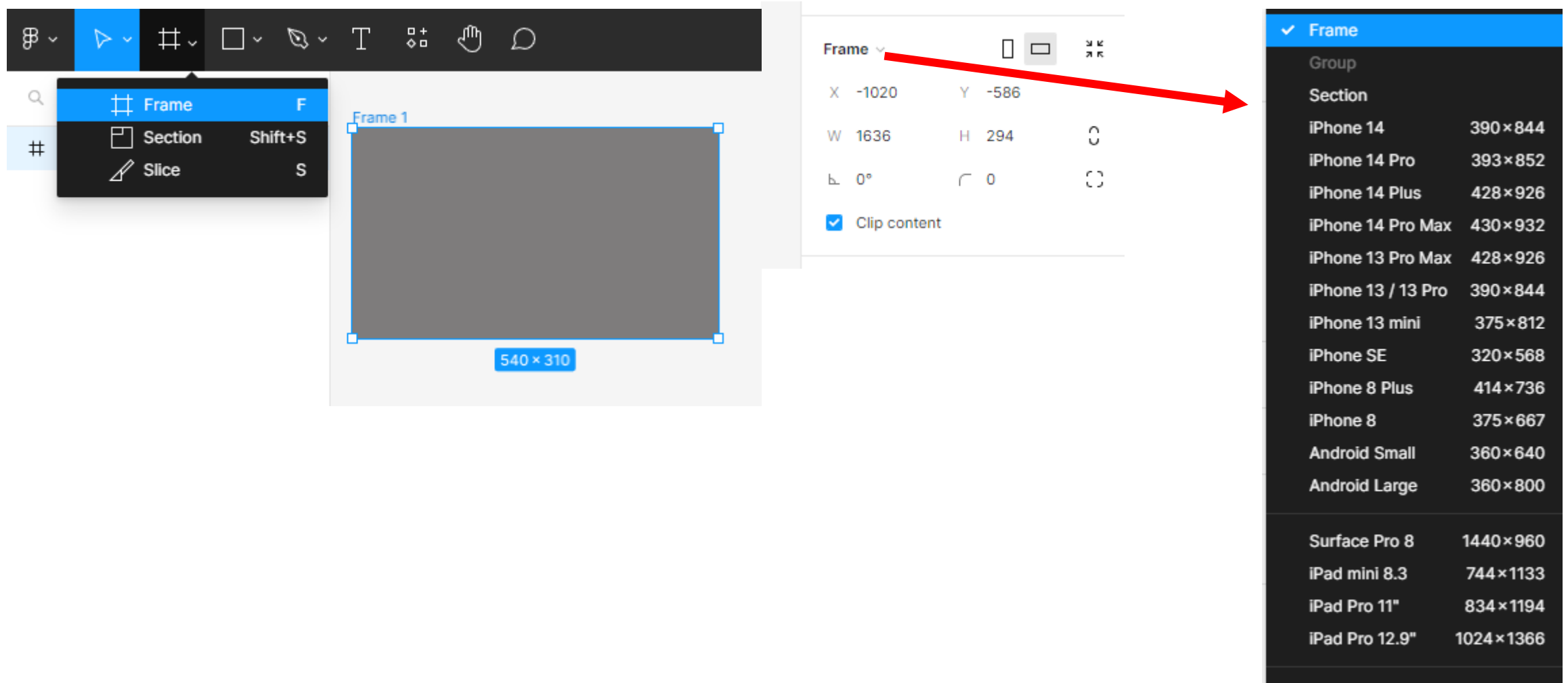


Figma - Objetos

Tipo de objeto	Logo	Descripción
Frame	 Frame F	Los frames son contenedores que nos permiten agrupar elementos y además adaptarse al tamaño de algún dispositivo.
Secciones	 Section Shift+S	Las secciones se utilizan para agrupar elementos (principalmente a los frames)
Cortes	 Slice S	La usaremos para crear zonas dentro del Canvas que necesitemos exportar como archivos JPG, PNG, SVG o PDF .
Figuras geométricas (Line, Circle, etc)		Nos permiten agregar elementos geométricos que nos pueden ayudar a poner anotaciones a nuestros bosquejos.
Imágenes o videos	 Place image/video... Ctrl+Shift+K	Nos permiten agregar imágenes y videos a nuestro bosquejo.
Trazos tipo lápices o plumas	 Pen P  Pencil Shift+P	Nos permiten crear trazos a mano alzada.
Mover la vista actual		Nos permite desplazar nuestra vista para que pueda ser mejor vista en nuestra pantalla.
Agregar un comentario		Nos permite agregar comentarios a nuestro bosquejo que nos sirven como apoyo

Figma - Frame

Son contenedores de objetos, que pueden adaptarse para un tamaño específico de dispositivo. Con ellos podemos simular las páginas que tendrá nuestra aplicación.

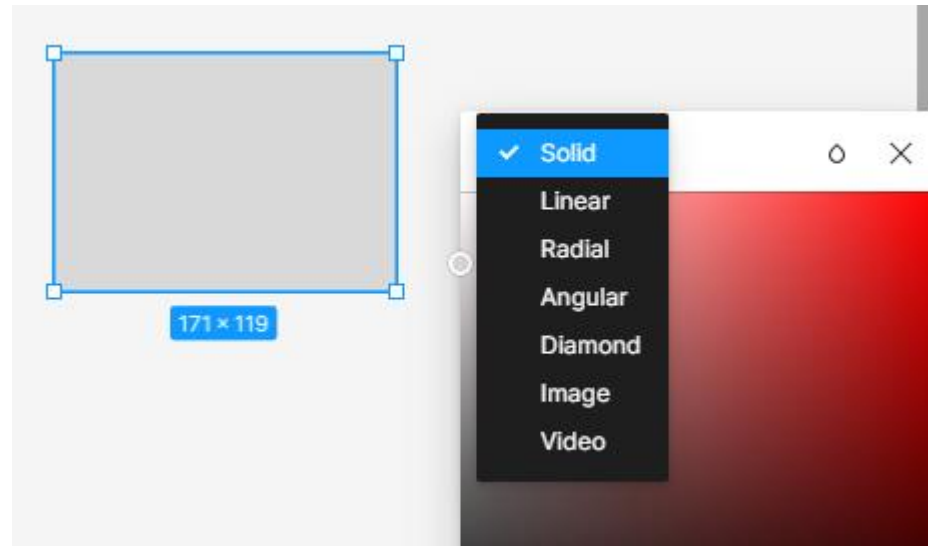


The image shows the Figma interface with the Frame tool selected. The top toolbar shows the Frame icon (a grid) highlighted. Below it, a dropdown menu lists 'Frame' (F), 'Section' (Shift+S), and 'Slice' (S). On the canvas, a gray rectangular frame labeled 'Frame 1' is shown with a dimension of 540 x 310. To the right, the 'Frame' panel is open, displaying a list of device frames. A red arrow points from the 'Frame' dropdown menu to the 'Frame' panel.

Frame	
Group	
Section	
iPhone 14	390×844
iPhone 14 Pro	393×852
iPhone 14 Plus	428×926
iPhone 14 Pro Max	430×932
iPhone 13 Pro Max	428×926
iPhone 13 / 13 Pro	390×844
iPhone 13 mini	375×812
iPhone SE	320×568
iPhone 8 Plus	414×736
iPhone 8	375×667
Android Small	360×640
Android Large	360×800
Surface Pro 8	1440×960
iPad mini 8.3	744×1133
iPad Pro 11"	834×1194
iPad Pro 12.9"	1024×1366

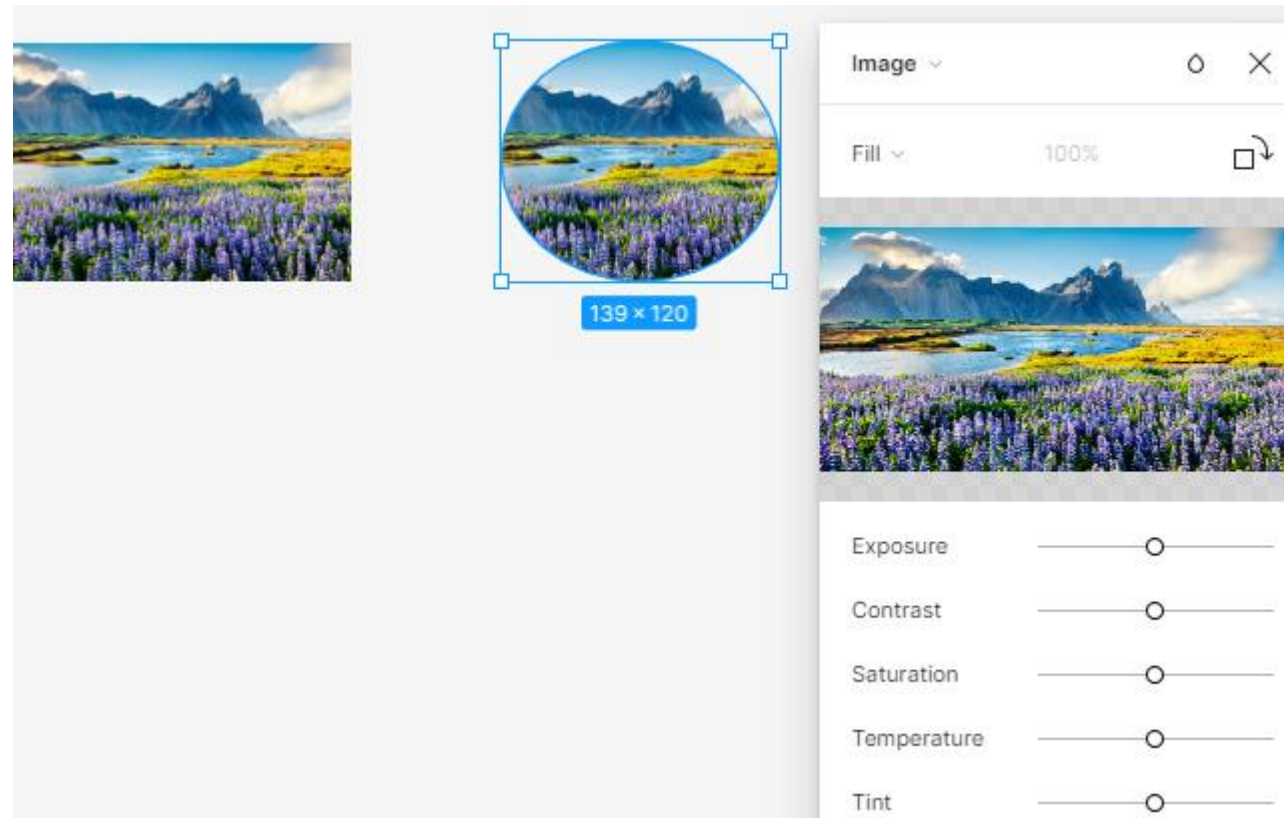
Figma - rellenos

Figma nos permite cambiar varias propiedades como son tamaño, posición y colores de nuestros objetos. Con respecto al cambio de colores tenemos la posibilidad de manejarlos en tonos solidos o con degradados e incluso ingresar una imagen y en las últimas versiones se pueden poner videos.



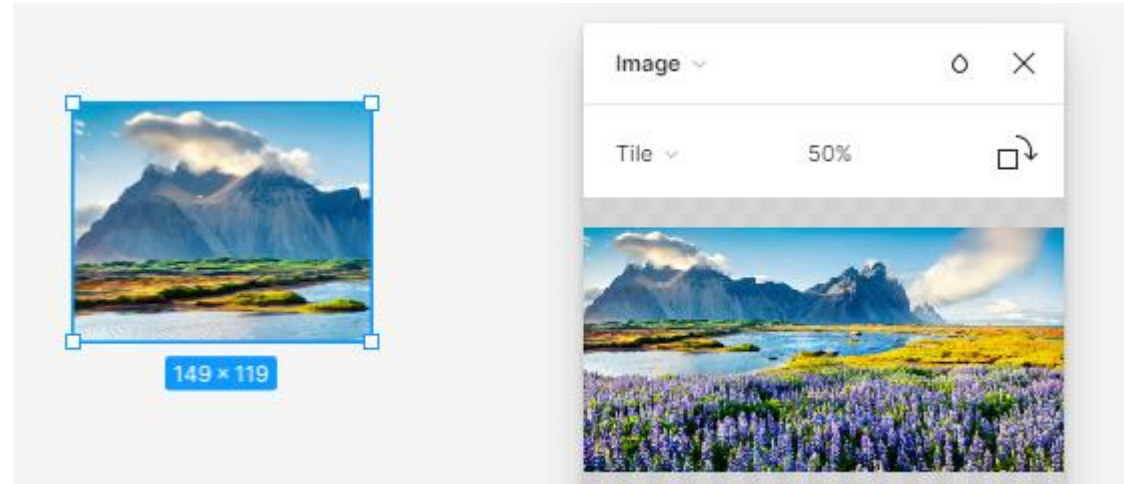
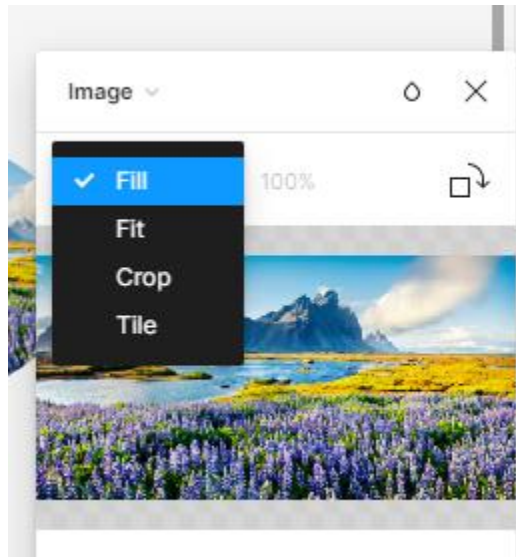
Figma - rellenos

Para el caso de las imágenes podemos llamarlas directamente del menú principal o matarlas dentro de un objeto por ejemplo rectángulo o círculo y hacer que se adapten al tamaño de dicha figura.



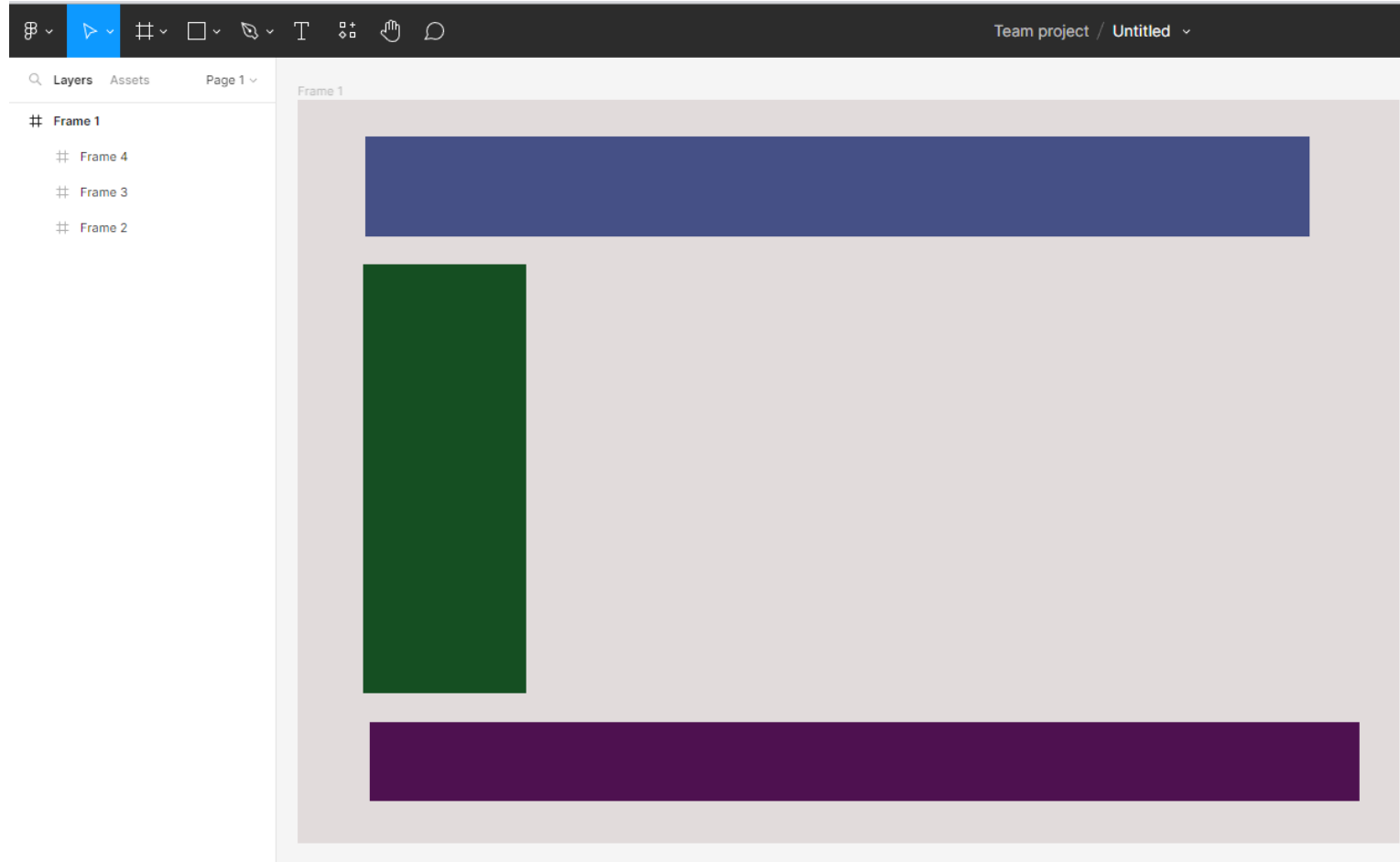
Figma - rellenos

Si queremos realizar algún ajuste del tamaño de la imagen podemos seleccionar alguna de las opciones que aparecen en la parte superior de la pantalla por defecto esta FILL que llena todo nuestro objeto con la imagen. Pero podemos para ajustar la posición y tamaño.



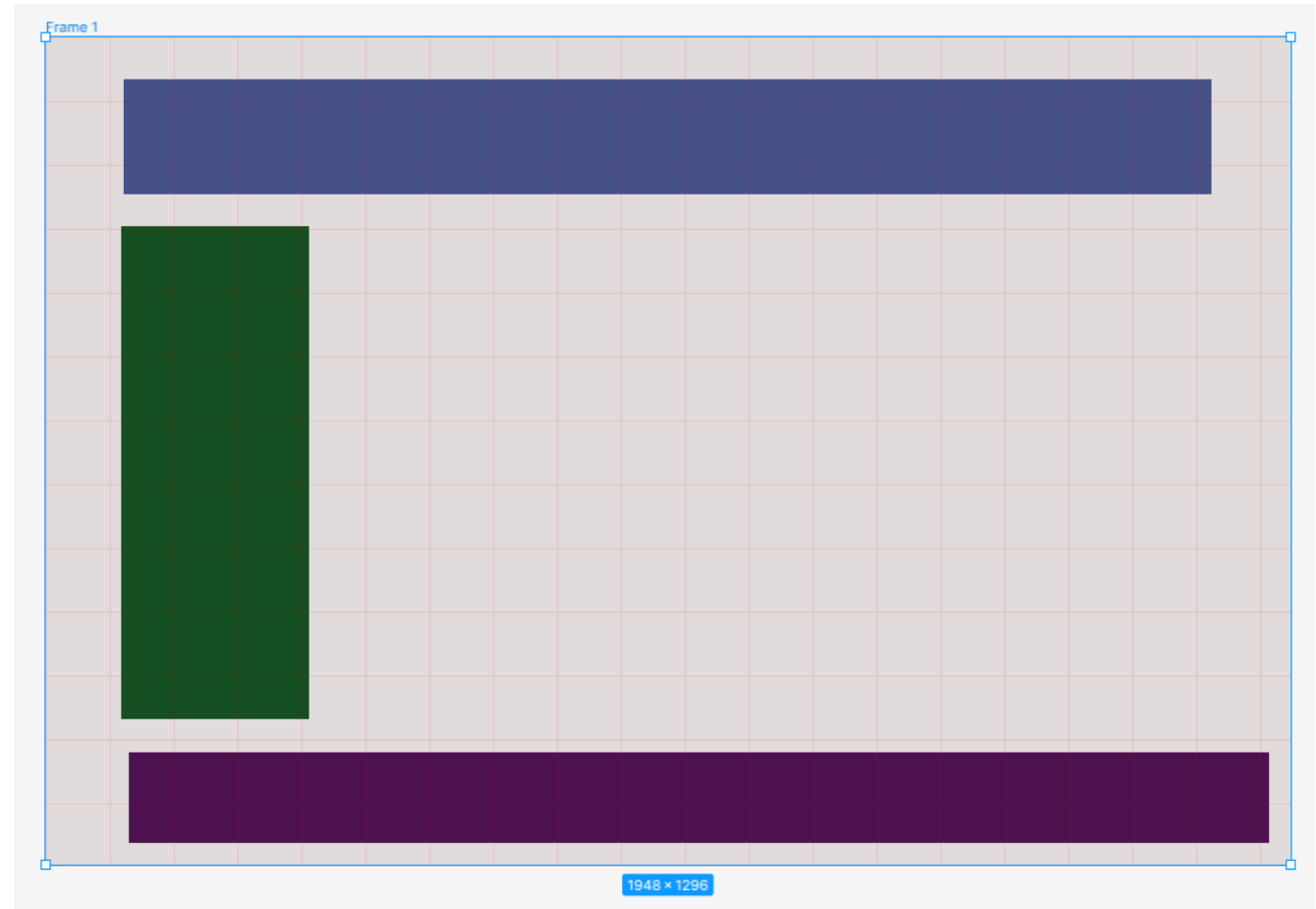
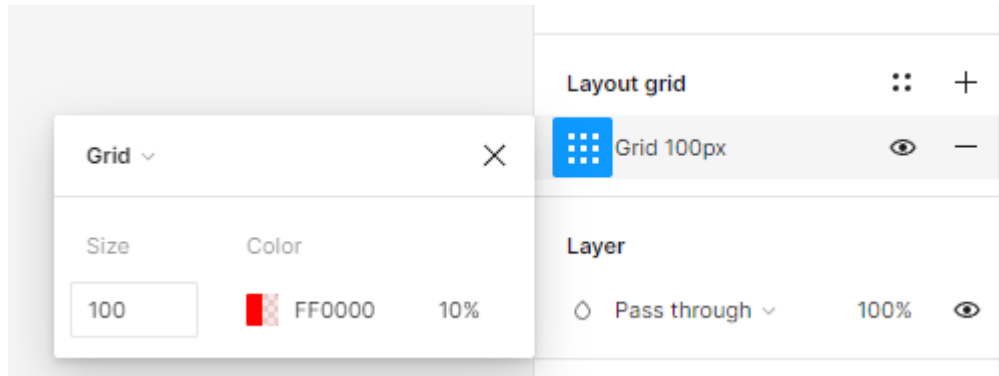
Figma - Frame

Dentro de un frame se deben colocar otros objetos e incluso otros frames. En el panel de objetos se mostrarán todos los elementos que vayamos agregando y si están dependiendo (anidados) de otros.



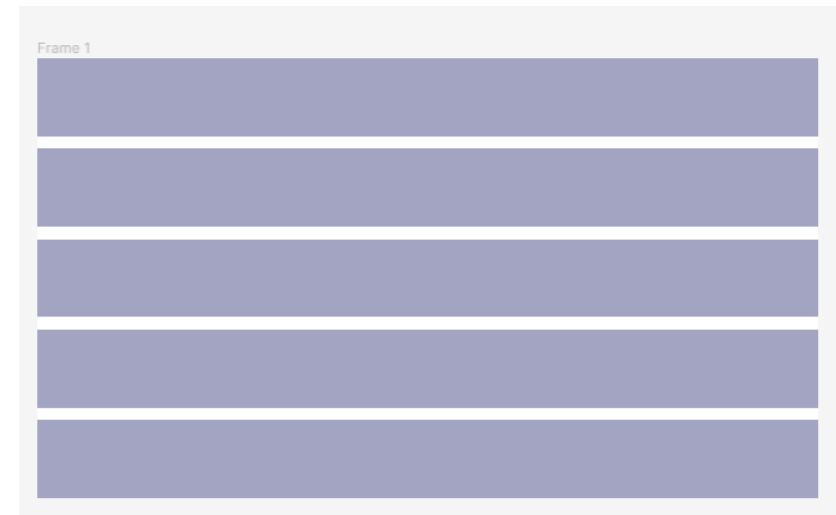
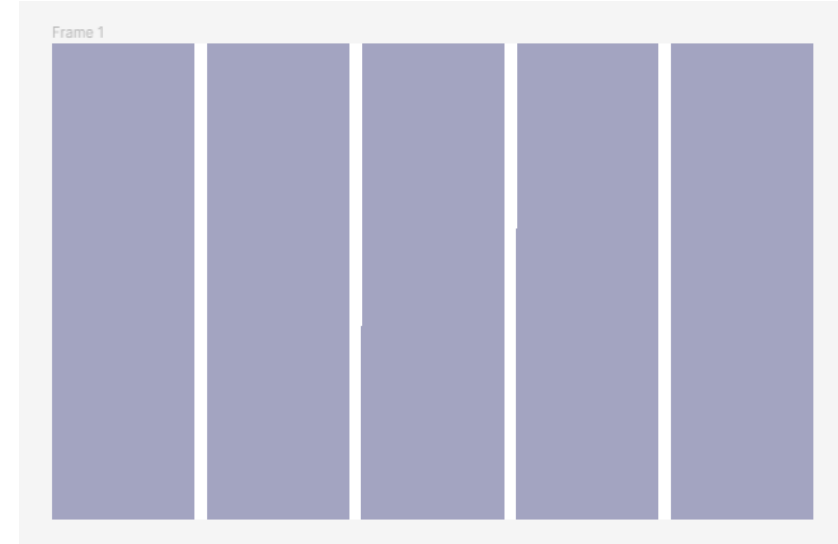
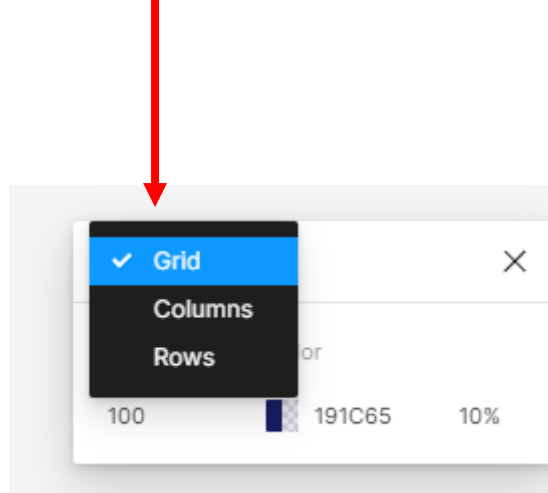
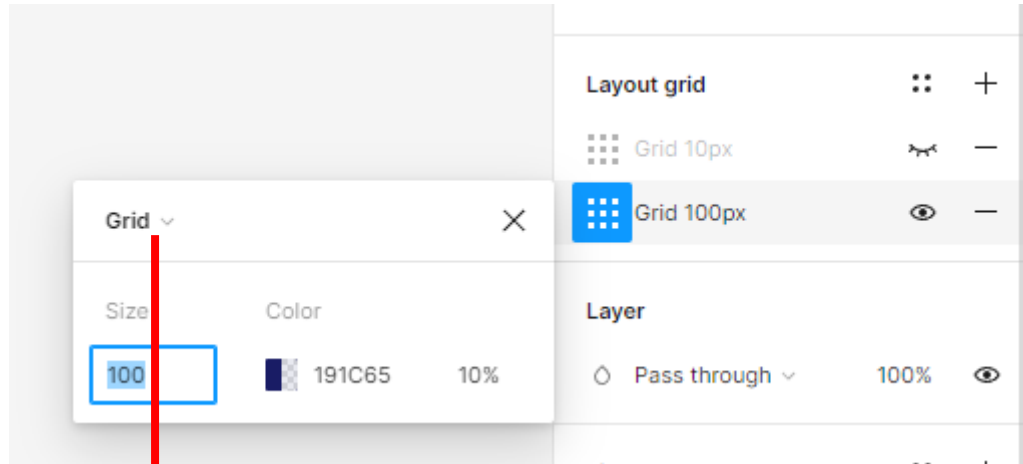
Figma - Frame

Los frames y los componentes tienen la opción de Layout-grid, la cual es una malla que nos ayuda a acomodar los elementos.



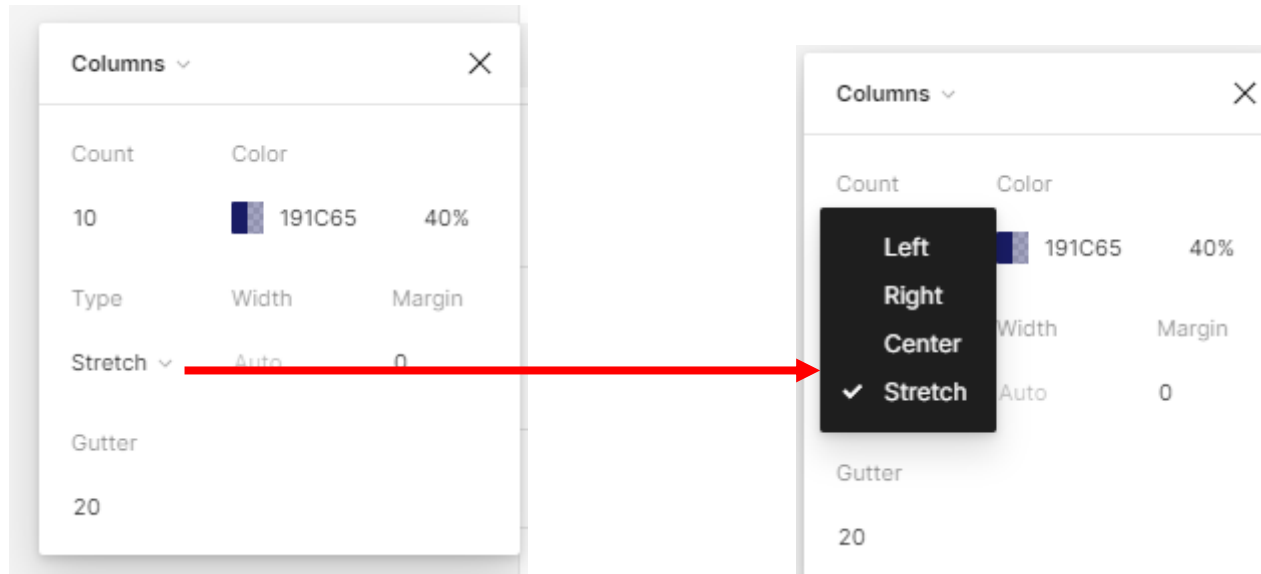
Figma - Frame

Se pueden crear grid personalizados para indicar por ejemplo que queremos columnas o renglones en lugar de una malla.



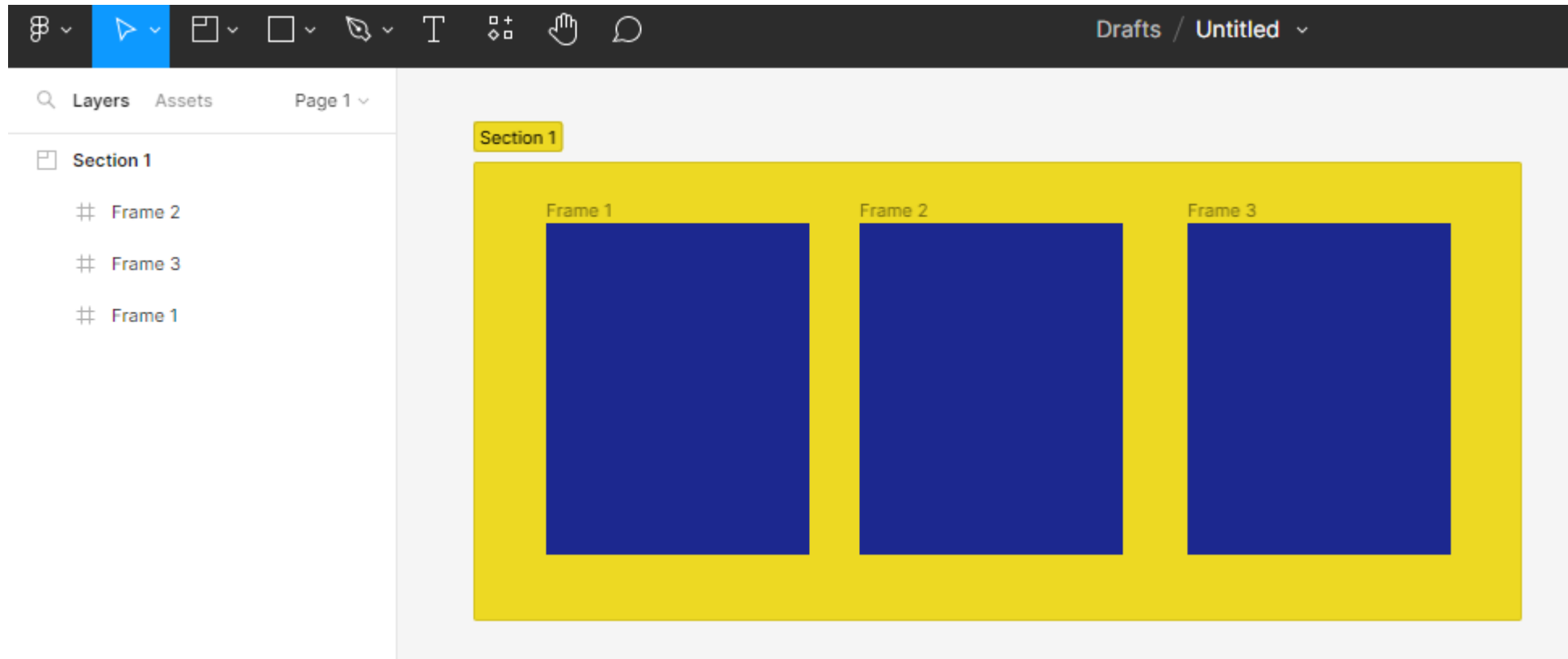
Figma - Frame

Se puede configurar el ancho o alto de cada columna o renglón, además de como será la alineación. La opción de Stretch hace que las columnas se expandan en todo el espacio disponible.



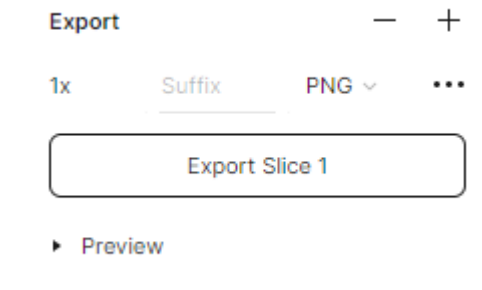
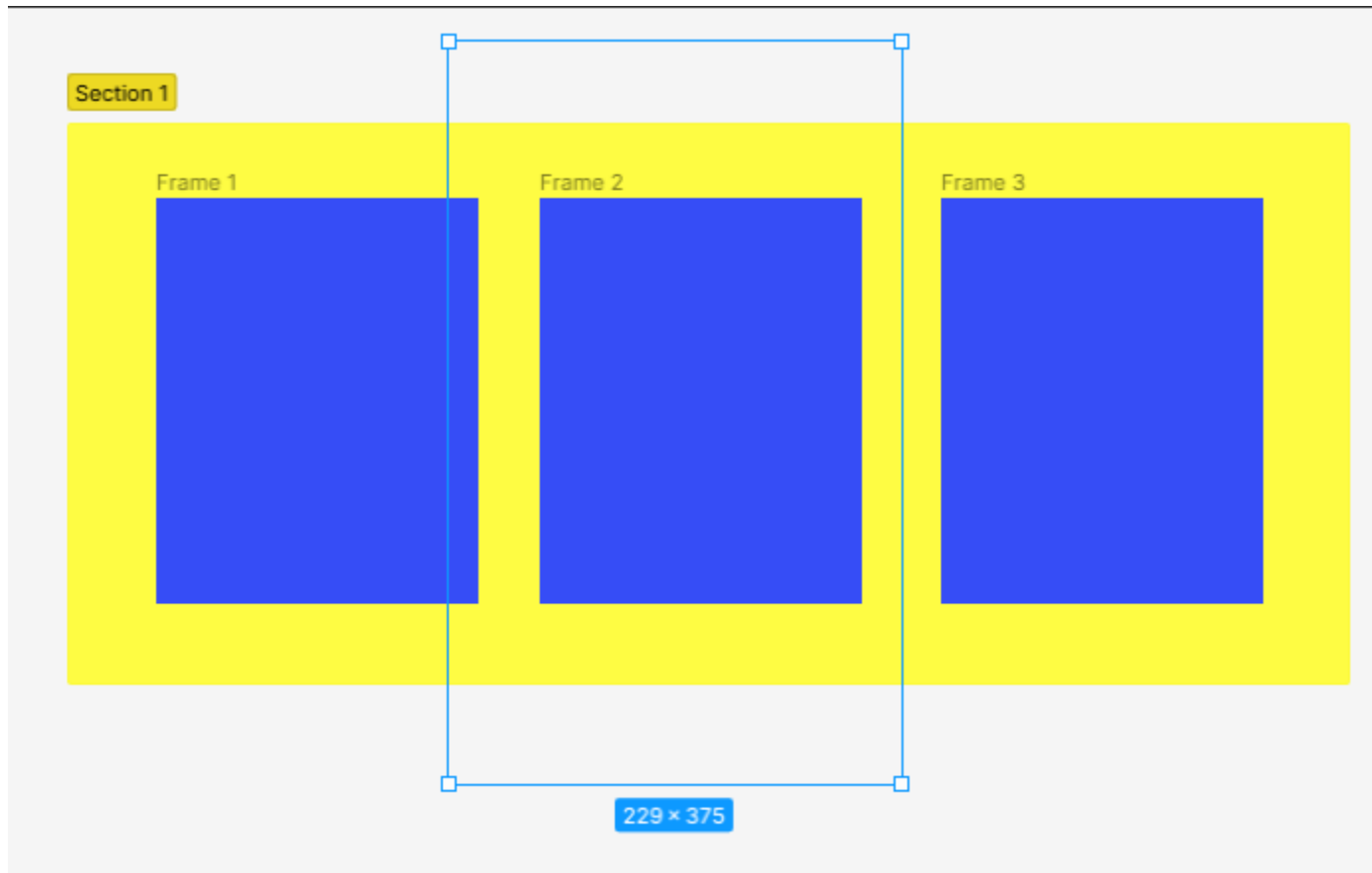
Figma - Secciones

Nos permiten agrupar elementos, principalmente se usan para los frames. Esto nos ayuda principalmente a tener un mejor control de los elementos dentro del panel de control. Además de poder tener otras ventajas como moverlos dentro de la zona de trabajo más fácilmente.



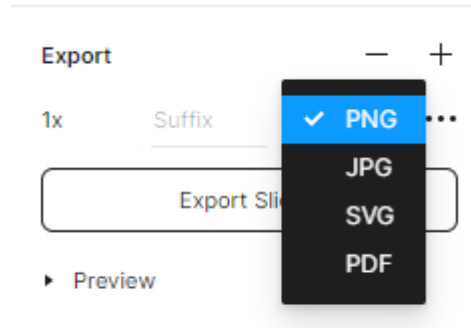
Figma – Slice

Nos sirven para seleccionar una parte específica de nuestro diseño, para posteriormente exportarlo. Con los Slice no es necesario que los objetos estén agrupados.



Figma – Slice

Podemos configurar la forma de la exportación e incluso ver un previo de lo que vamos a exportar.



Figma – Inspect

En la parte de ventana de propiedades esta la pestaña de Inspect, la cual nos permite ver un resumen de las características del objeto seleccionado, pero la que nos puede ser más útil es la relacionada a los datos de la hoja de estilo. (Estos datos los podemos utilizar cuando vayamos construyendo el CSS asociado al proyecto).

The screenshot displays the Figma 'Inspect' panel, which is divided into two main sections: 'Properties' and 'Colors'. The 'Properties' section lists various design attributes for a selected element, including dimensions, position, and blend mode. The 'Colors' section shows the color palette used in the design, including a black color at 10% opacity and a yellow color.



Design **Prototype** **Inspect**



Section 1


Properties

Width	649px
Height	284px
Top	-313px
Left	-432px
Radius	2px
Blend	Hard light

Colors **Hex**

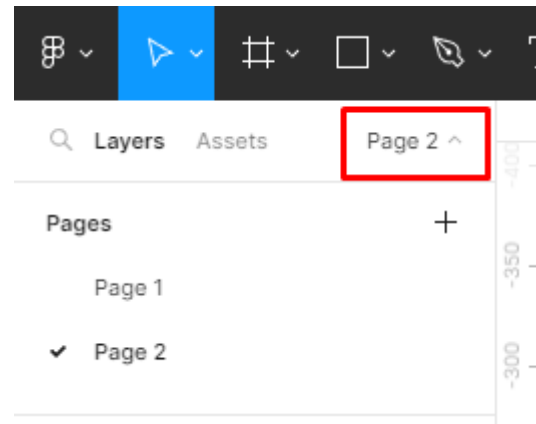
	#000000	10%
	#EDD923	

CSS  

```
/* Section 1 */  
  
box-sizing: border-box;  
  
position: relative;  
width: 649px;  
height: 284px;  
  
background: #EDD923;   
mix-blend-mode: hard-light;  
border: 1px solid rgba(0, 0, 0, 0.1);  
border-radius: 2px;
```

Figma - Páginas

Las paginas nos permiten organizar mejor nuestra información. En cada una de ellas podemos poner los elementos que tengan una relación entre si. Para crear una nueva pagina basta con movernos a la pestana de páginas y presionar el **botón +**.

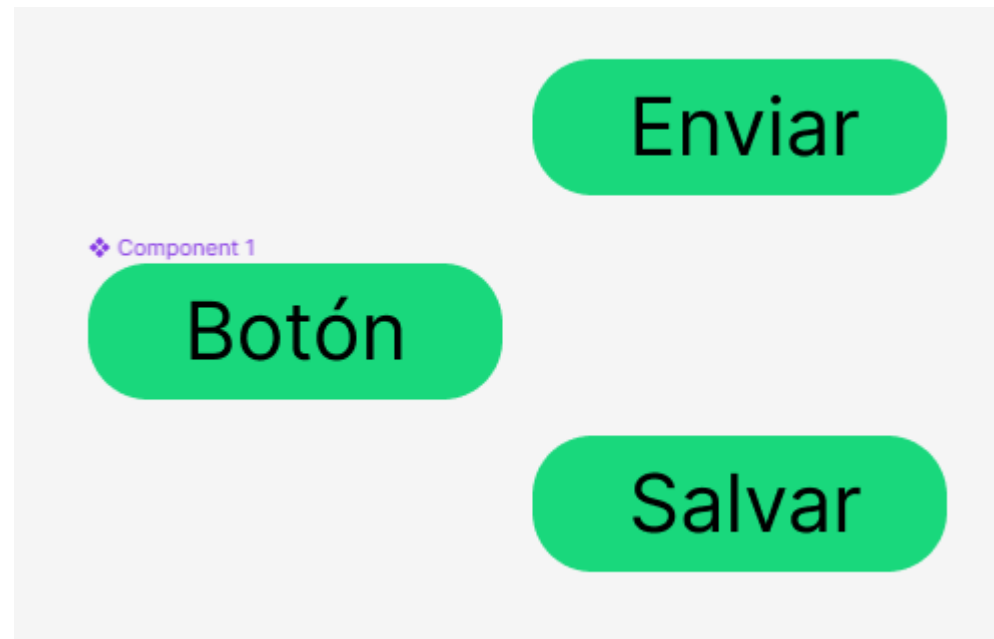


Para cambiarnos de página basta con seleccionar alguna de las páginas que tengamos salvadas.

Figma - Componentes

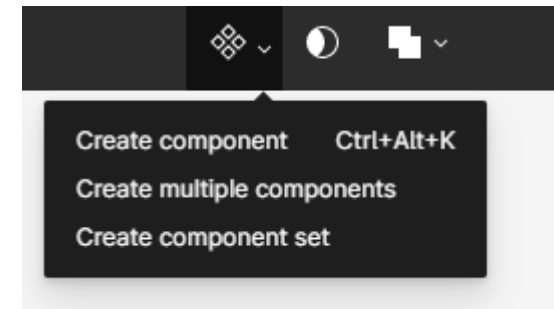
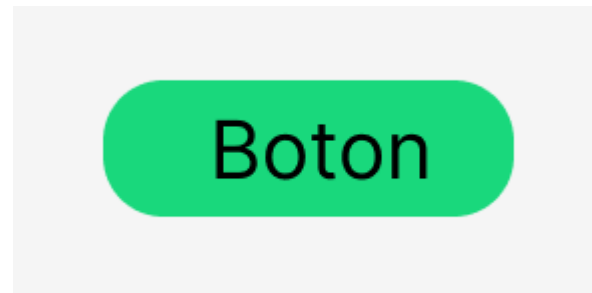
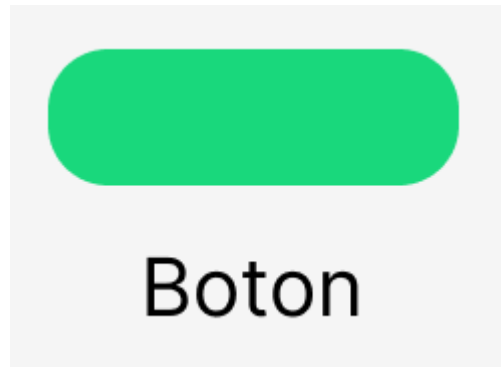
Los componentes son elementos que de preferencia que vamos a utilizar varias veces en nuestra aplicación. Están principalmente formados de varios elementos (aunque puede darse el caso de que sea solo uno) que tienen cierta relación o funcionalidad entre sí, por ejemplo un botón.

El botón lo vamos a utilizar varias veces ya sea con el mismo contenido o con letreros diferentes. Pero lo que nos interesa es el formato del mismo.



Figma - Componentes

Para crear un componente primero debemos dibujar sus elementos por separado y posteriormente utilizar el icono que tiene forma de 4 rombos unidos (el cual aparece en la parte superior de la barra de herramientas).



Figma - Componentes

Tenemos 3 opciones para crear un componente:

Create component la cual nos permite crear un solo componente.

Create multiple components la cual nos permite crear varios componentes en una sola instrucción. Para lo cual debemos tener seleccionadas varias agrupaciones de objetos (Figma identificada automáticamente cada agrupamiento y creará un componente por cada uno de ellos).

Create component set la cual nos permite crear componentes que estén integrados de varios grupos de objetos separados.

Figma - Componentes

En el panel de control podemos identificar a los componentes que hayamos salvado porque tendrán como icono a los 4 rombos unidos. Estos componentes serán llamados componentes maestros o padres. De los cuales podemos crear posteriormente instancias o hijos. Las cuales serán identificadas por un solo rombo de color blanco.

❖ Component 1

T Botón

▭ Rectangle 2

Componente Maestro

◇ Component 5

T Botón

▭ Rectangle 2

Instancia de un componente

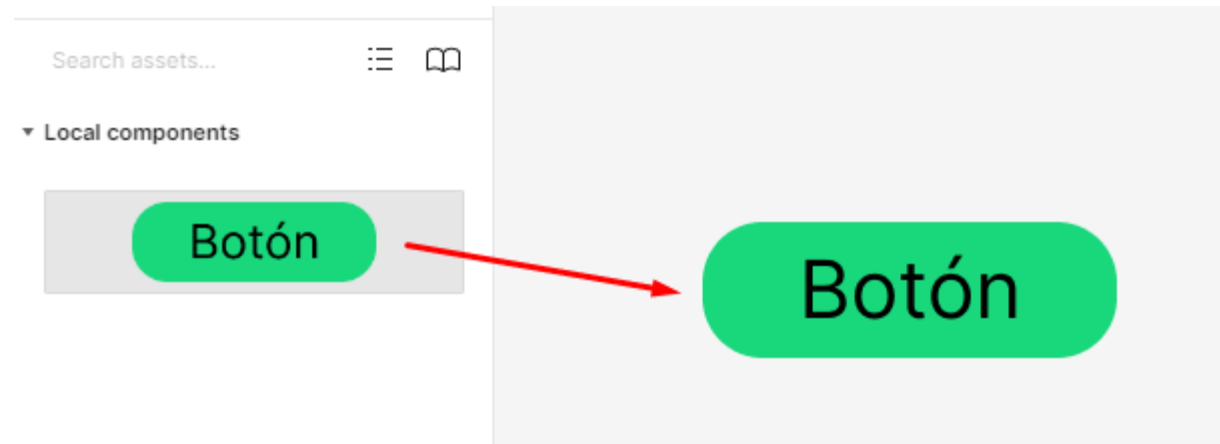
Figma - Componentes

Para crear un componente hijo. Podemos seleccionar al padre y seleccionar la opción de **Copy** del menú flotante. Posteriormente podemos movernos a la zona de trabajo volver a mostrar el menú de apoyo y seleccionar esta vez **paste here**. También podemos usar las teclas Control+C o Control+V.



Figma - Componentes

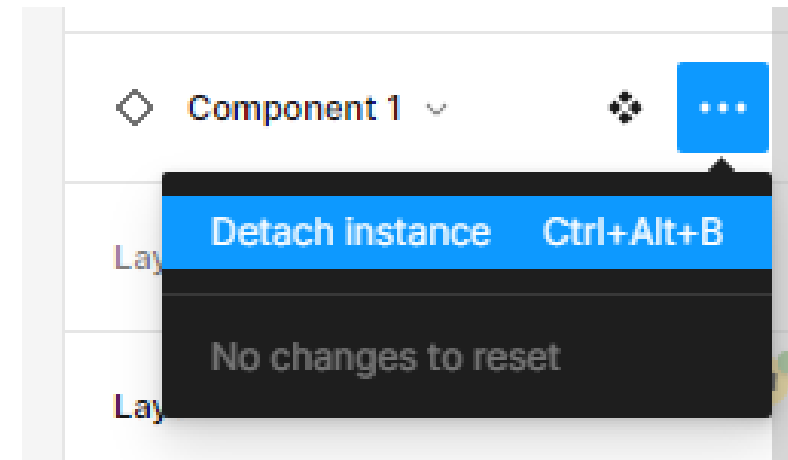
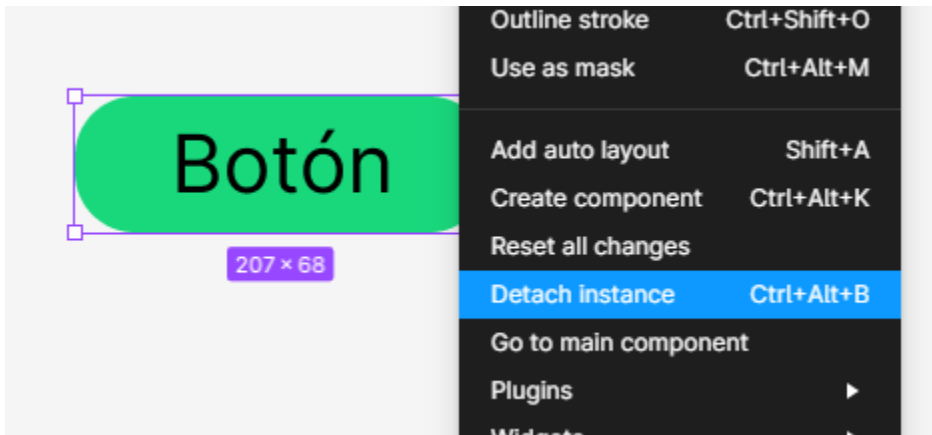
Otra forma es movernos a la **pestaña de Assents** donde se mostrarán todos los componentes creados. Ahí debemos arrastrar el componente a la zona de trabajo.



Nota: El componente maestro no debe ser borrado de la zona de trabajo, porque de hacer esto se borra de todo el proyecto.

Figma - Componentes

Para desvincular una instancia de su componente padre, debemos presionar el botón derecho del ratón para que nos muestre el menú flotante y estando ahí, debemos seleccionar la opción **Detach Instance**. También se puede realizar desde la ventana de propiedades al seleccionar el componente y la misma opción de Detach Instance.



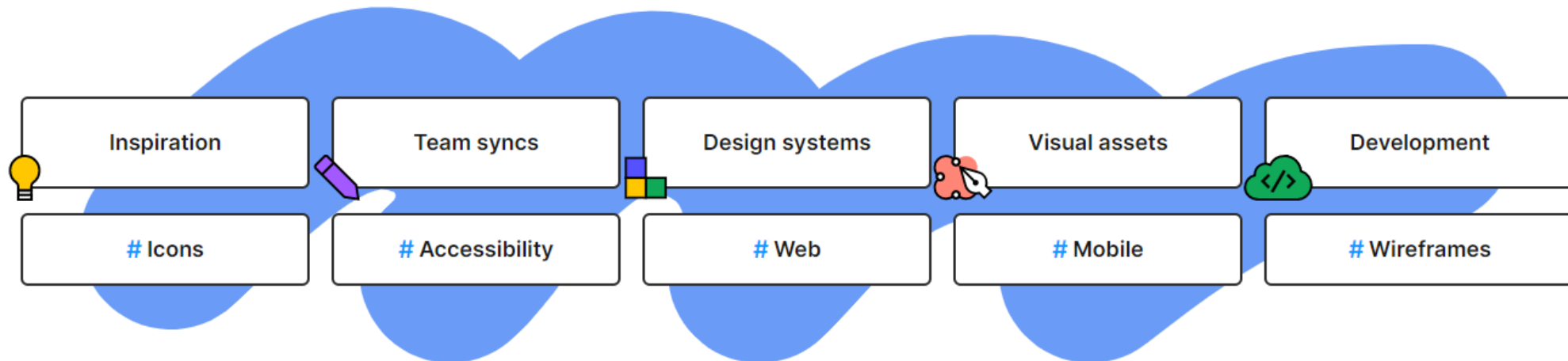
Figma - Componentes

Figma cuenta con una gran comunidad de desarrollo que va creando plugin para aumentar la funcionalidad de este programa.

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








Welcome to Figma Community



Explore thousands of free and paid templates, plugins, and UI kits to kickstart your next big idea.




Figma - Componentes


Existe una gran cantidad de aportaciones para todo tipo de trabajos en Figma. Por ejemplo para el desarrollo de Wireframe tenemos.


← → ↺ figma.com/community/tag/wireframes/plugins       


Community [Publish](#)  





Plugin results for **#wireframes**





 All

 Files + templates

 **Plugins**

 Widgets

Figma + FigJam  Paid + free  All creators  Trending 

	Ink Wireframe Create Quick UI Wireframes	Nitish Khagwal	Updated last month	 42.3k	Try it out
	Black and White Make any frame grayscale. Select a frameRun this plugin🔥 Now that frame is black and white🔥 This is useful to show WIP...	Claudio Angrigiani	Updated 6 months ago	 14.5k	Try it out

Figma - Componentes

Para descomponer un componente maestro o padre. Figma actualmente no tiene una opción que nos permita realizar esa actividad en forma directa. Pero podemos recurrir al uso de herramientas externas llamadas plugins. Para este caso se usará **Detach Component**.

<https://www.figma.com/community/plugin/820118309664775643/Detach-Component>

Detach Component



By Patrick Morgan

Used by 48.7k people

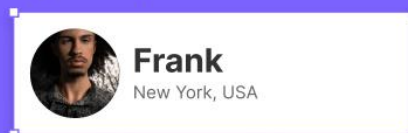
♡ 504

Try it out

Detach Component

Return those components and variants to the frames from whence they came!

❖ Component

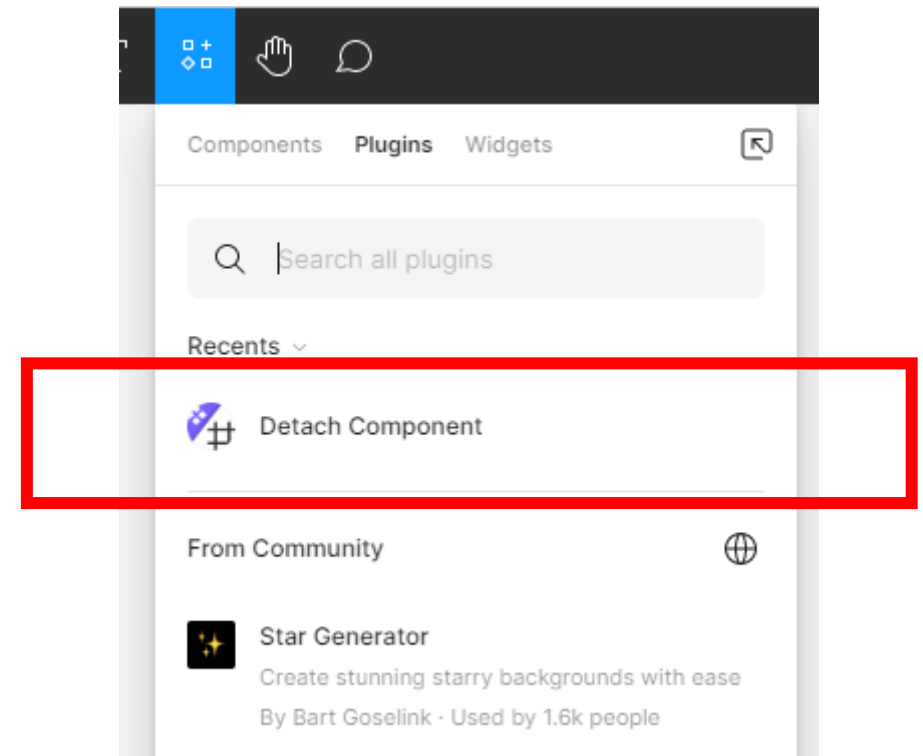
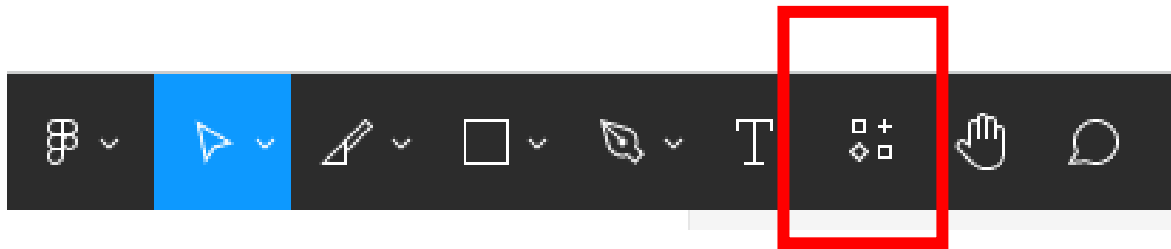


Frame



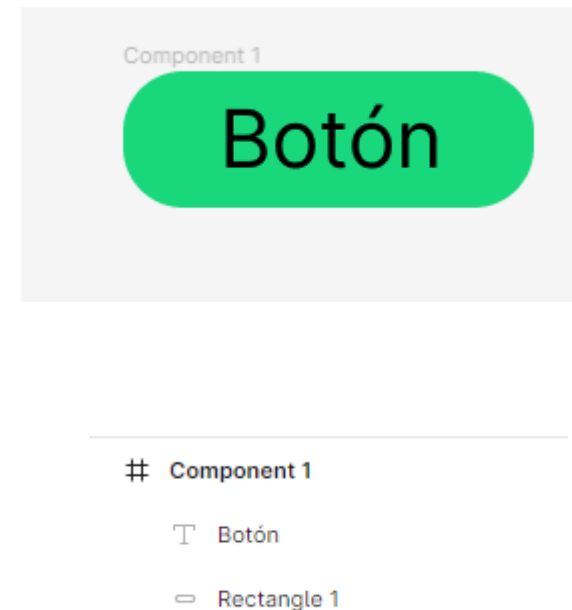
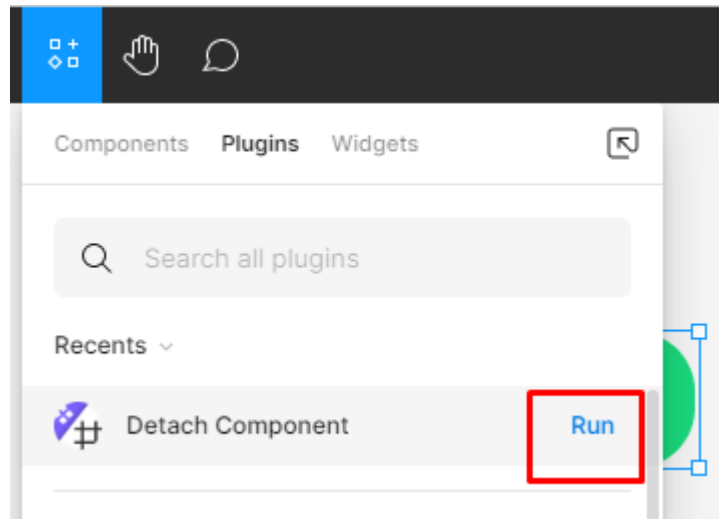
Figma - Componentes

Al instalar ese pluggins en la barra de comandos aparecerá un nuevo icono, que al presionarlo nos mostrará los plugins que tenemos instalados y además nos da sugerencias de otros creados por la comunidad.



Figma - Componentes

Para aplicar este plugin primero debemos tener seleccionado un componente maestro y posteriormente ejecutar Detach Componente. Este plugin lo ejecutamos al presionar el botón de **Run**.



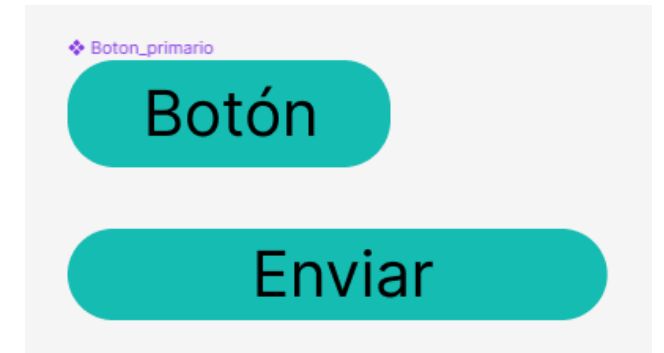
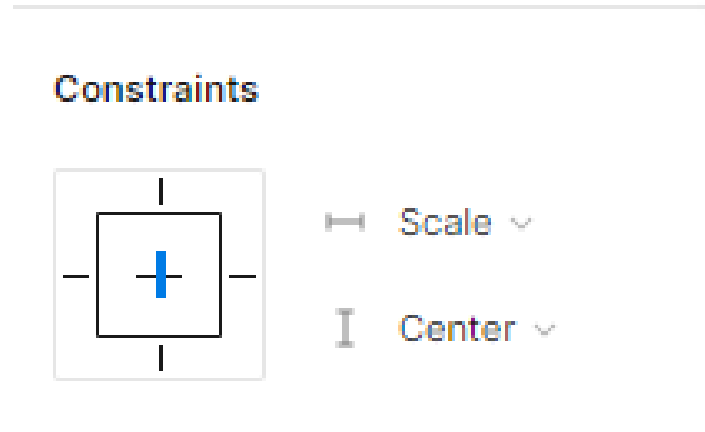
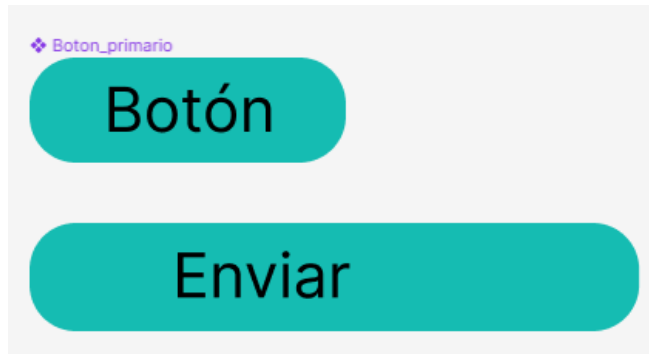
Figma - Componentes

Las copias de los componentes se manejan como instancias y dependen del componente inicial o padre o maestro. Si padre sufre una modificación, el hijo también se modificará. Pero si un hijo se modifica esto no afecta al padre.



Figma - Componentes

Para mantener ciertas características del padre en el hijo. Podemos utilizar las opciones de **Constraints** (esto se manejará seleccionando el texto colocado en el padre) para fijar por ejemplo el texto de un botón para que siempre aparezca centrado, aunque el tamaño del hijo cambie.



Figma – Atomic Design

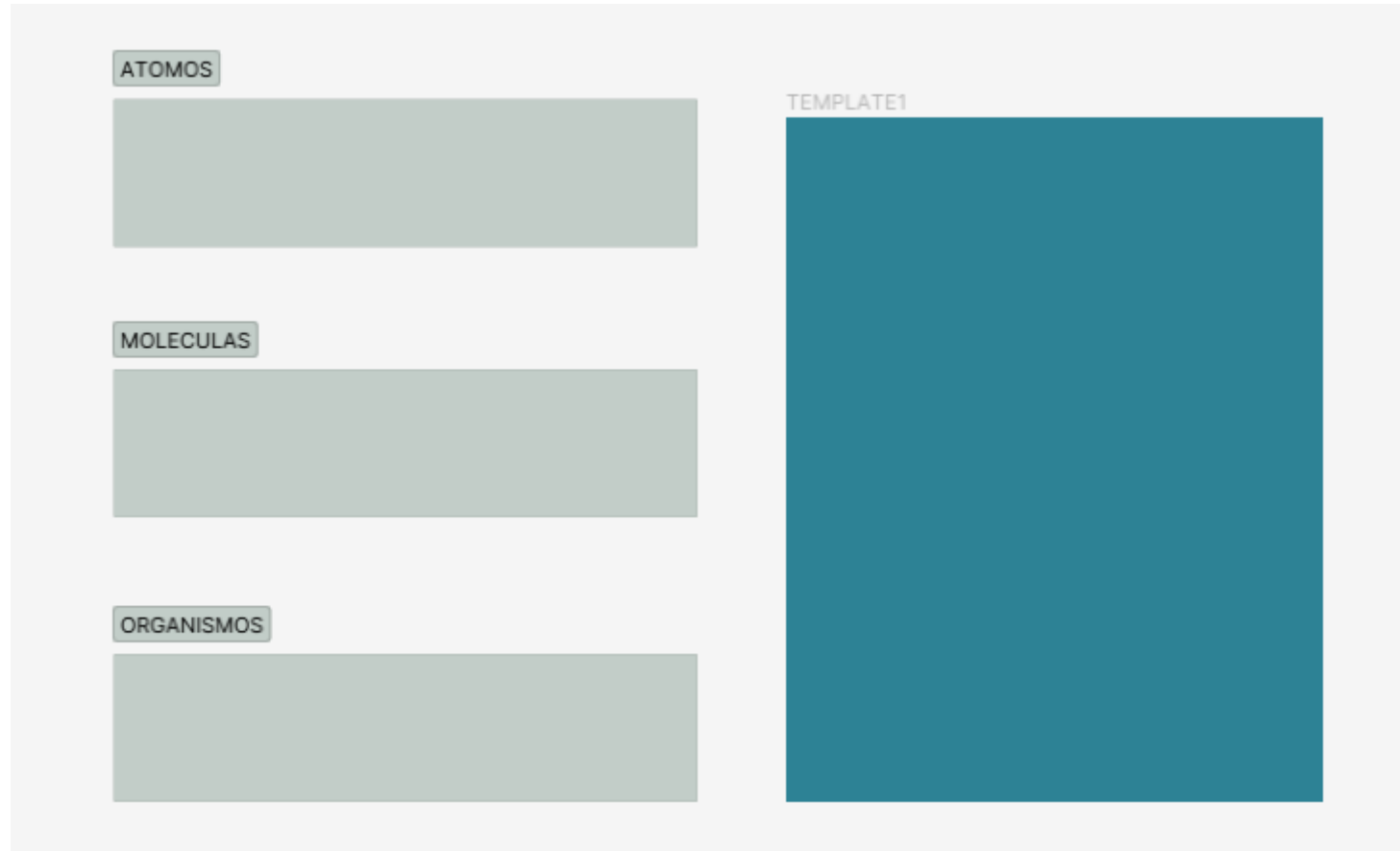
Siguiendo con el concepto de Atomic Design de partir del objeto más simple a uno más complejo.

Una buena práctica es crear en una sección de nuestro archivo una zona donde se van a colocar todos los componentes, de preferencia separados por su nivel de agrupamiento. El **nivel de template** será donde se ingresen todos los componentes (los cuales se colocarán dentro de un frame)



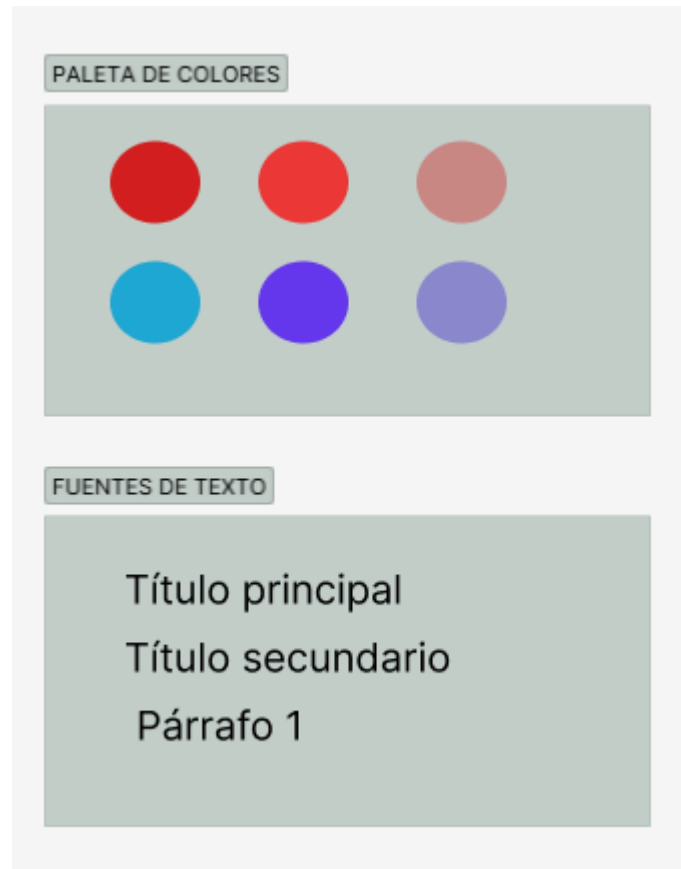
Figma – Atomic Design

El diseño inicial de la aplicación quedaría.



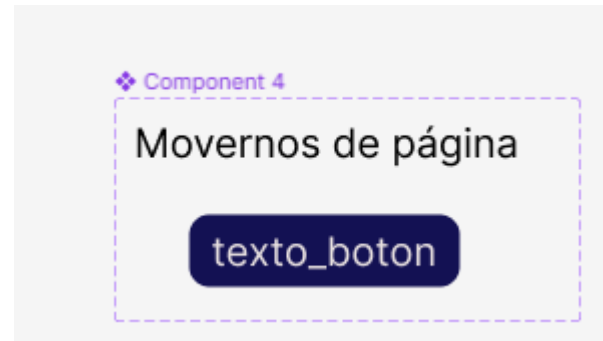
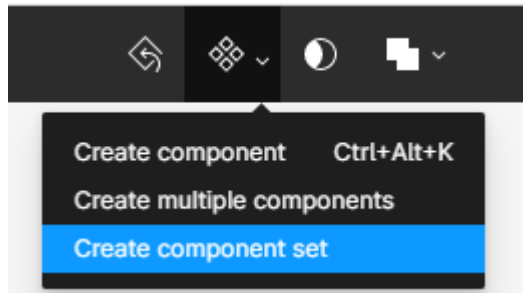
Figma – Atomic Design

También es recomendable agregar los colores y los tamaños y tipos de letras que se van a utilizar en todo el proyecto. De preferencia los tipos de letra volverlos componentes para que puedan ser manipulados fácilmente si es que se necesita realizar un cambio.



Figma – Componentes anidados

Los componentes anidados pueden ser creados por medio de la sección de todos aquellos elementos que deseamos utilizar en un componente más grande y posteriormente utilizar la opción de **Create Component Set**. A la unión de componentes Átomos nos permitirá crea un componente más grande que seria del tipo célula.



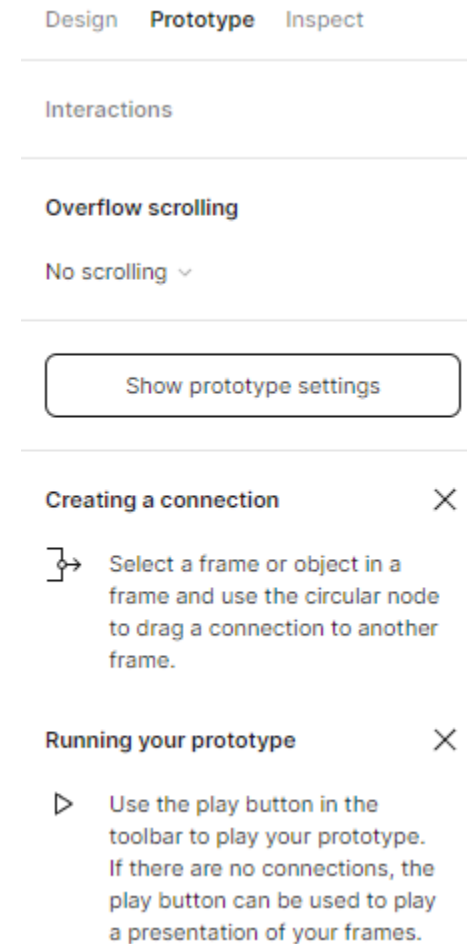
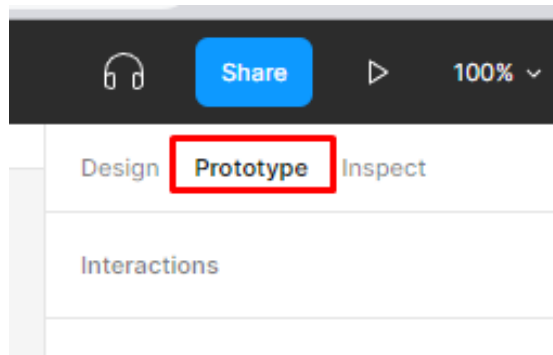
Figma - Prototipos

Los prototipos en sigma nos permiten explicar cómo se realizará la navegación de nuestra aplicación. Por medio de ellos se puede presentar a personas de otras áreas nuestro proyecto para que lo vean y lo retroalimenten (todo esto antes de que se empiece a programar en lenguajes como html, css, etc.).

También nos permite comunicarnos mejor con el equipo de desarrollo, porque podrán interactuar con una versión casi real del diseño y entenderán más fácilmente cómo es el flujo y cómo se conectan las diferentes partes entre sí.

Figma - Prototipos

Para comenzar a crear un prototipo debemos movernos a la segunda pestaña de la zona de propiedades, la cual esta agrupada en tres elementos: *Design*, ***Prototype*** e *Inspect*, de ahí seleccionaremos la segunda opción.

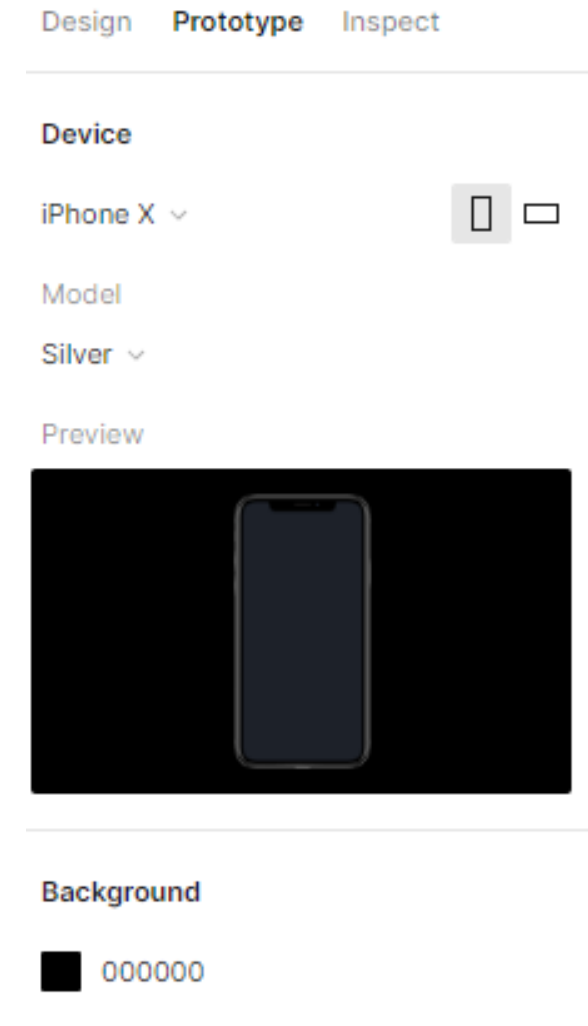


Figma - Prototipos

Dentro de prototipos tenemos dos bloques:

- Device:** Permite seleccionar con qué dispositivo se va a visualizar el prototipo. Se puede seleccionar entre diferentes modelos de Android y Apple, o definir unas medidas personalizadas o no utilizar nada. Si seleccionamos cualquier dispositivo podremos escoger el modelo y el color. Por ejemplo, si seleccionamos el iPhone 13 podrás seleccionar Midnight, Pink, Blue, Starlight o Red.

- Background:** te permite escoger qué fondo de pantalla quieres que acompañe al prototipo (si es un móvil, tendrás espacio a ambos lados de la pantalla).



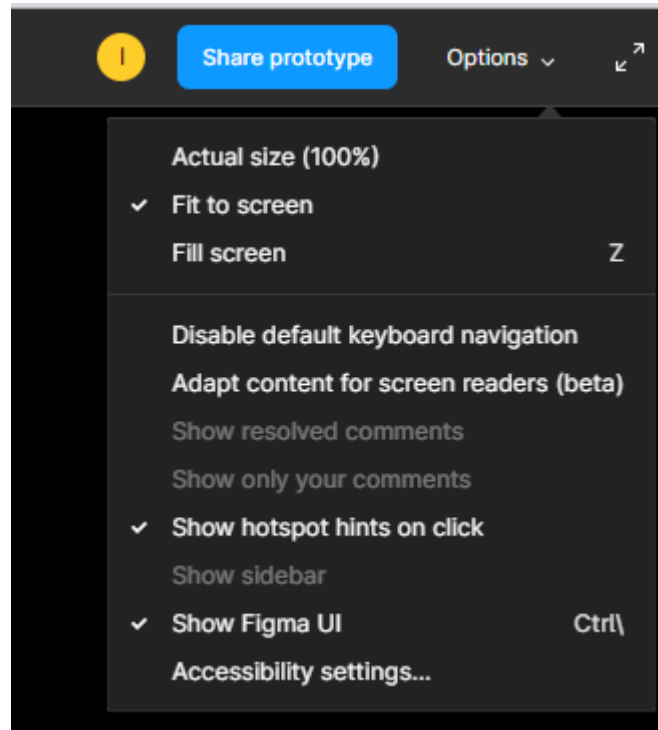
Figma - Prototipos

Para ejecutar el prototipo se debe presionar el **botón de Play**, el cual aparece en la esquina superior de la aplicación.



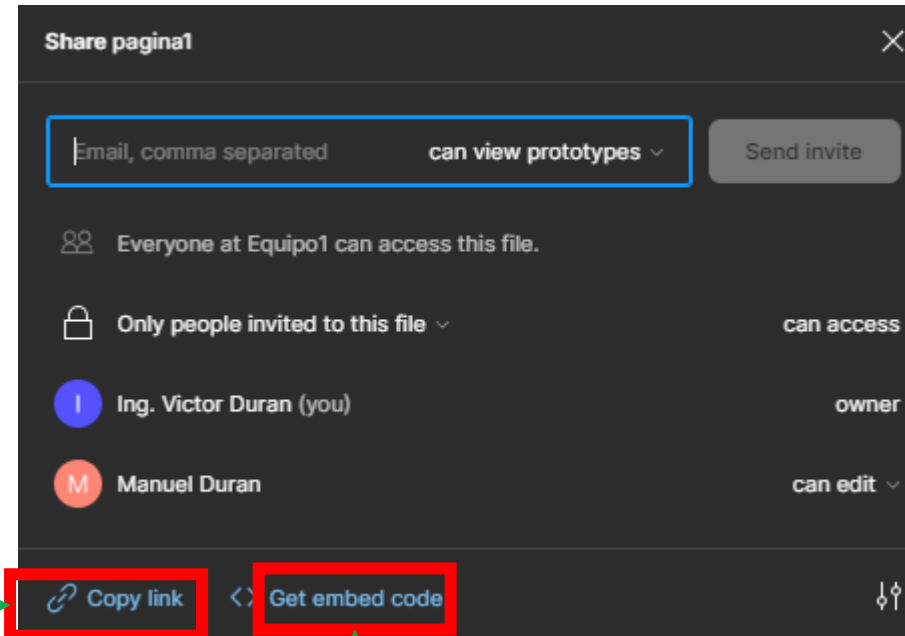
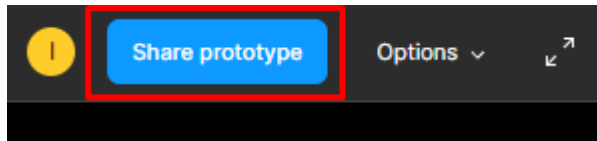
Figma - Prototipos

En la esquina superior izquierda de la ventana de prototipo aparece el menú de opciones, donde podemos realizar algunos ajustes como cambiar el zoom de la vista, desactivar teclado, etc.



Figma - Prototipos

Para compartir el prototipo, al lado de el menú de opciones se encuentra la opción de **Share Prototype**, la cual al presionar dicho botón se muestra una ventana en la cual le indicaremos a que personas queremos compartir el prototipo. Podemos presionar el botón d Copy Link para pasarle en forma directa la liga. La opción **get Embed** code nos permite generar el código html que podremos ingresar en una página web.



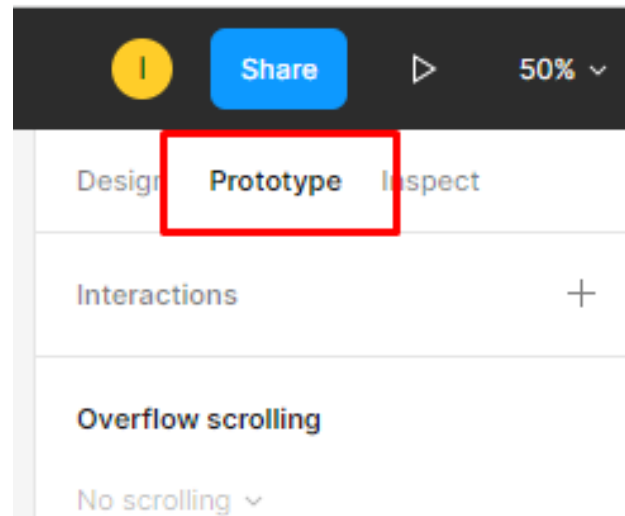
<https://www.figma.com/proto/x1vRZYt0So3yFGZtHFRLKN/pagina1?node-id=9-11&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>



```
<iframe style="border: 1px solid rgba(0, 0, 0, 0.1);" width="800" height="450"
src="https://www.figma.com/embed?embed_host=share&url=https%3A%2F%2Fwww.figma.com%2Fproto%2Fxi
1vRZyT0So3yFGZtHFRlKN%2Fpagina1%3Fnode-id%3D9-11%26scaling%3Dscale-down%26page-id%3D0%253A1"
allowfullscreen></iframe>
```


Figma - Prototipos

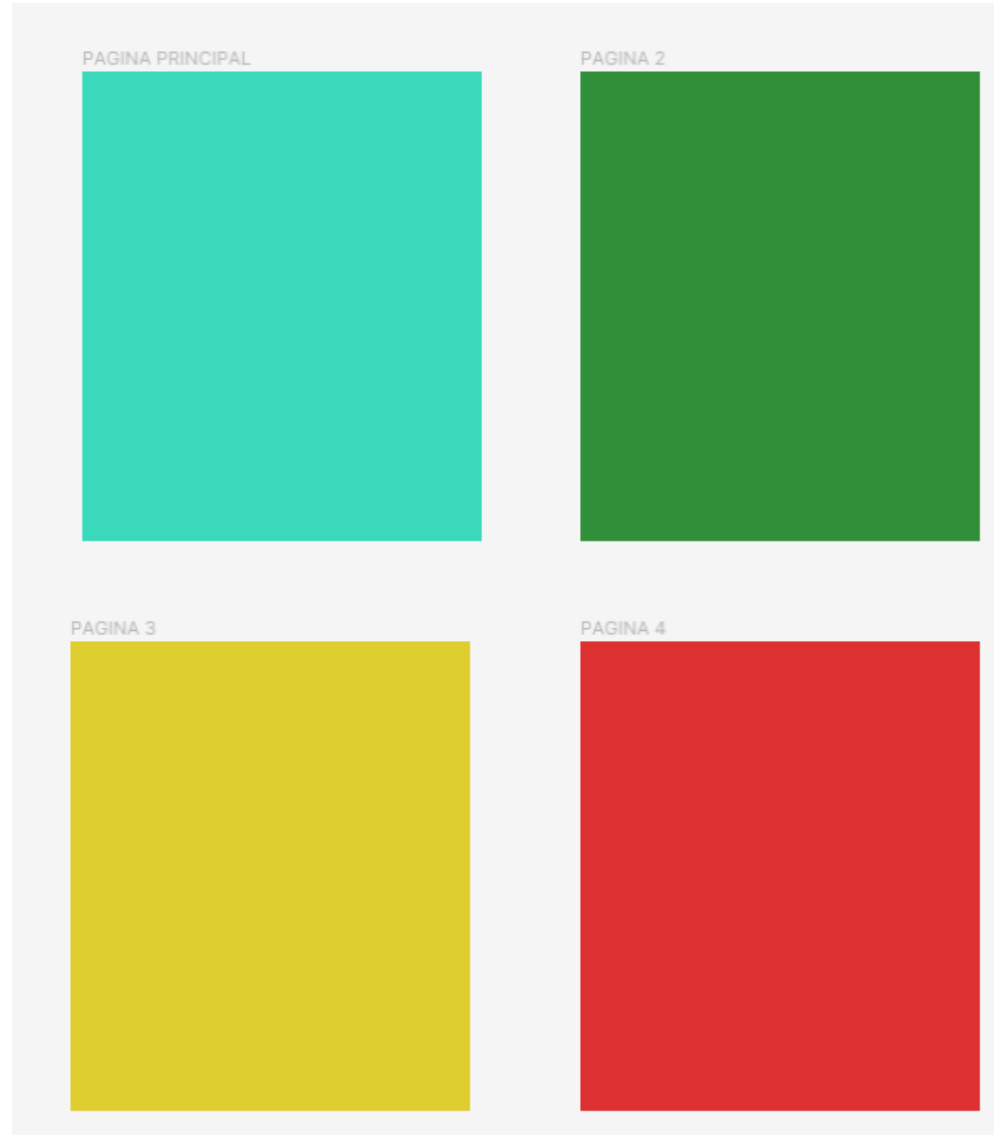
Para darle más dinamismo a un prototipo. Podemos simular el evento de cambio de frame el cual seria equivalente a movernos entre páginas. Para agregar este tipo de acciones debemos tener seleccionada la pestaña de prototipos para poder activar algunas funcionalidades que no aparecen en el modo de diseño.



Nota: Es conveniente agregar las ligas a los componentes padre, porque de esta forma se ligaran a todas sus instancias:

Figma - Prototipos

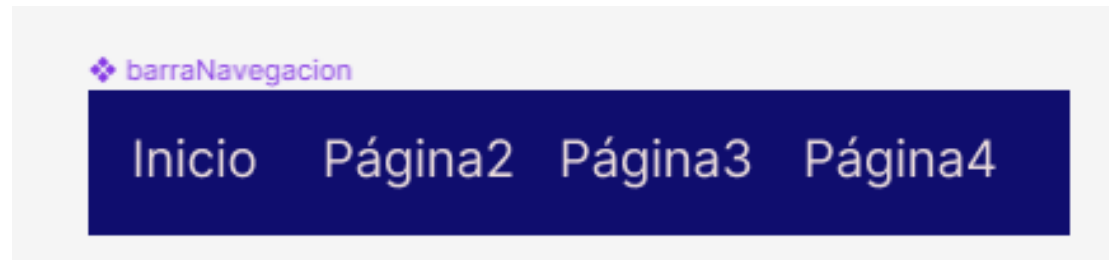
Por ejemplo si tuviéramos una aplicación con 4 páginas:



Figma - Prototipos

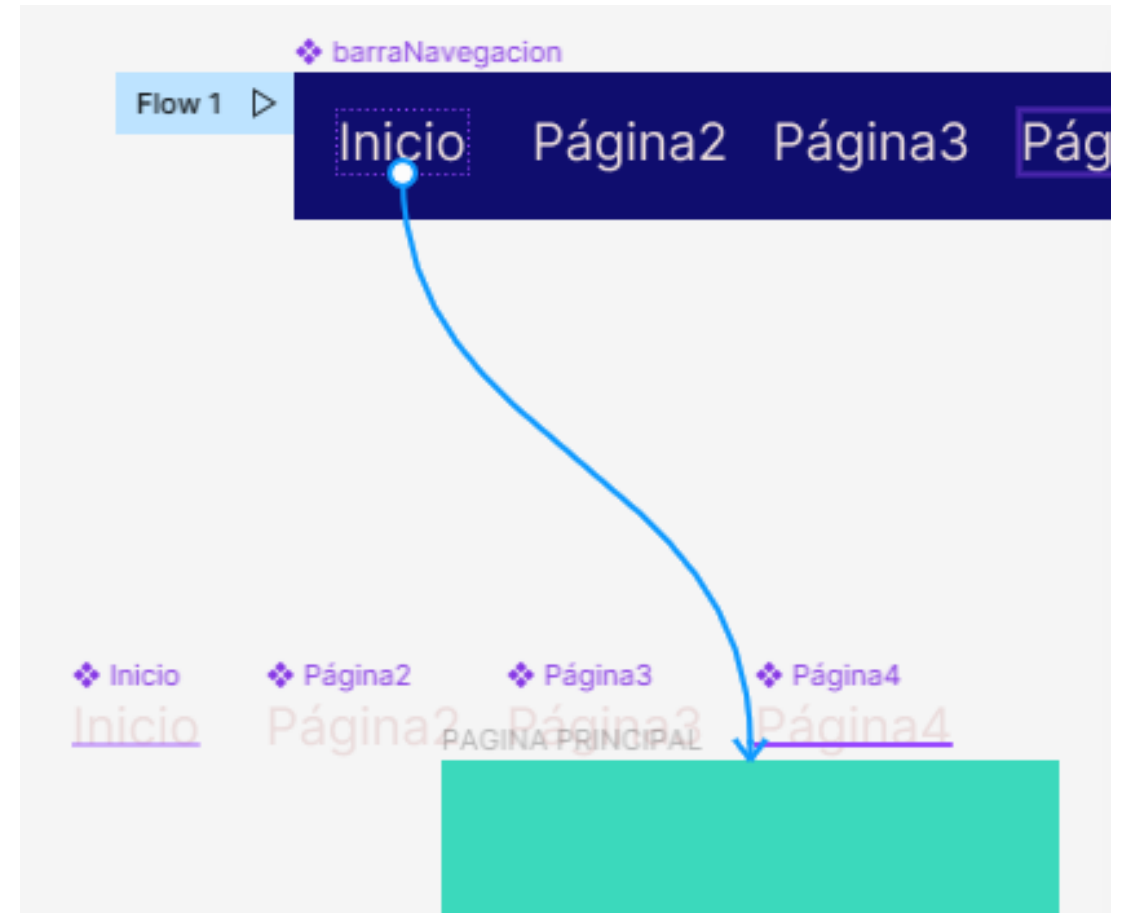
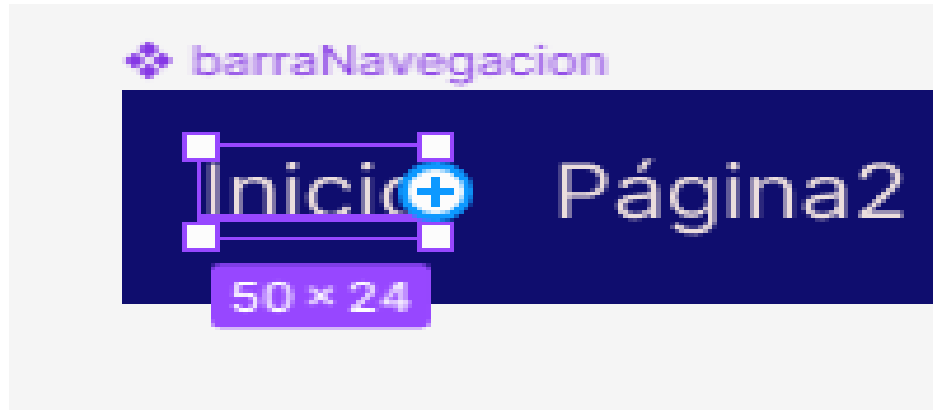
Si creamos una barra de menú, en la cual pusiéramos botones para regresarnos a cualquiera de las 4 páginas.

Dicha barra posteriormente la agregaríamos en cada página.



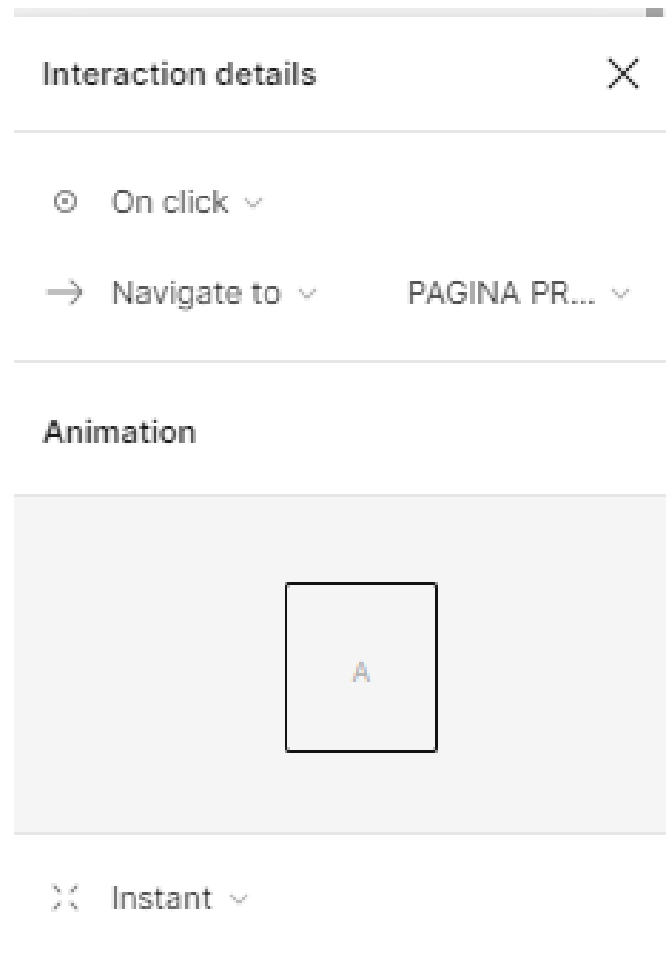
Figma - Prototipos

Para agregar la liga de salto de frame. Por ejemplo nos movemos al componente Inicio y lo tocamos para que aparezca un cuadro y un símbolo de +. Posteriormente arrastramos el mouse hasta tocar alguno de los frames. Veremos que aparece una guía azul.



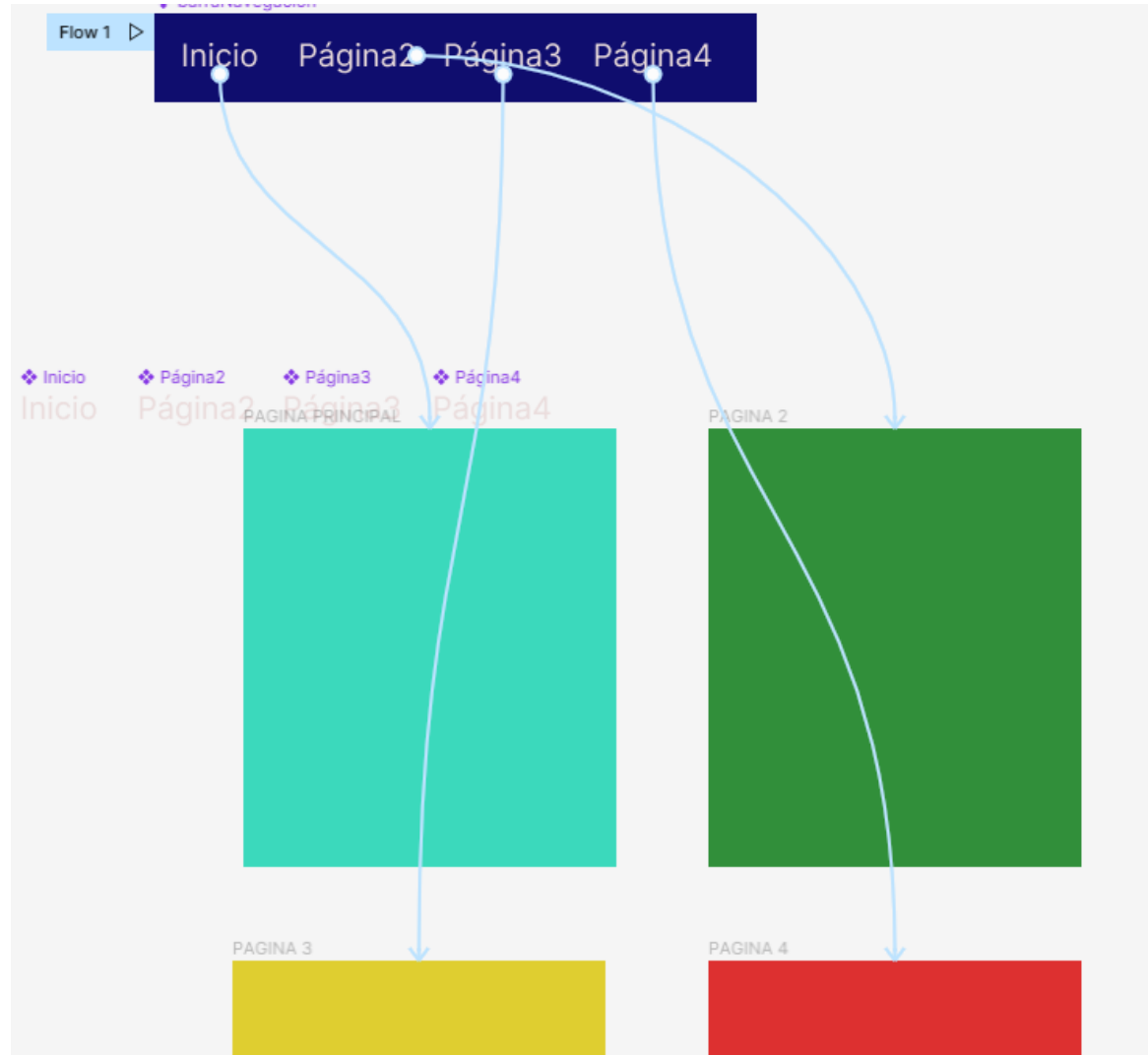
Figma - Prototipos

EL cambio de página lo podemos definir por medio de un click (la cual es la opción por default). También se podrían utilizar las demás opciones para poner un efecto de transición o indicarle directamente a donde se realizará el brinco de página.



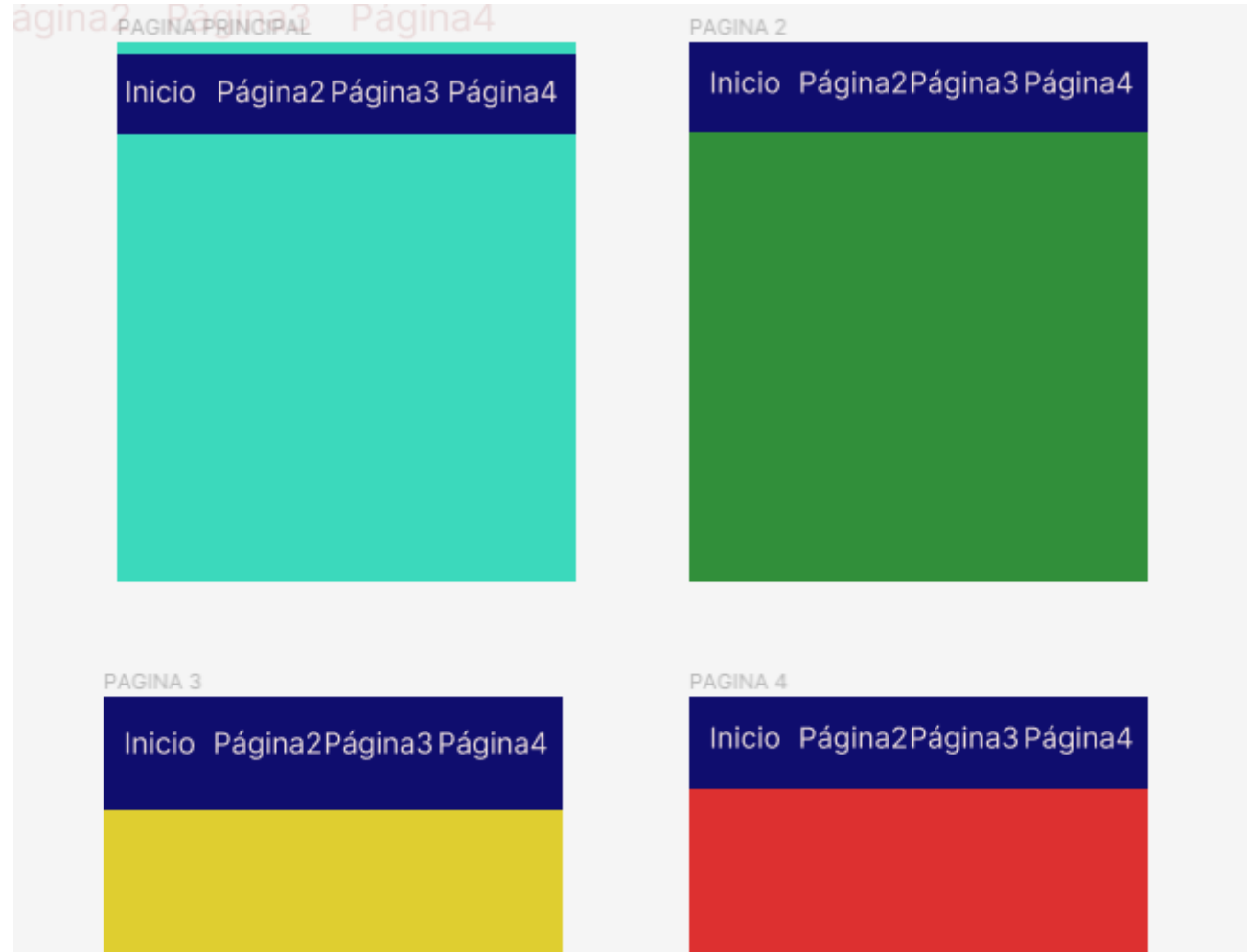
Figma - Prototipos

Este mismo procedimiento se puede realizar para los tres botones.



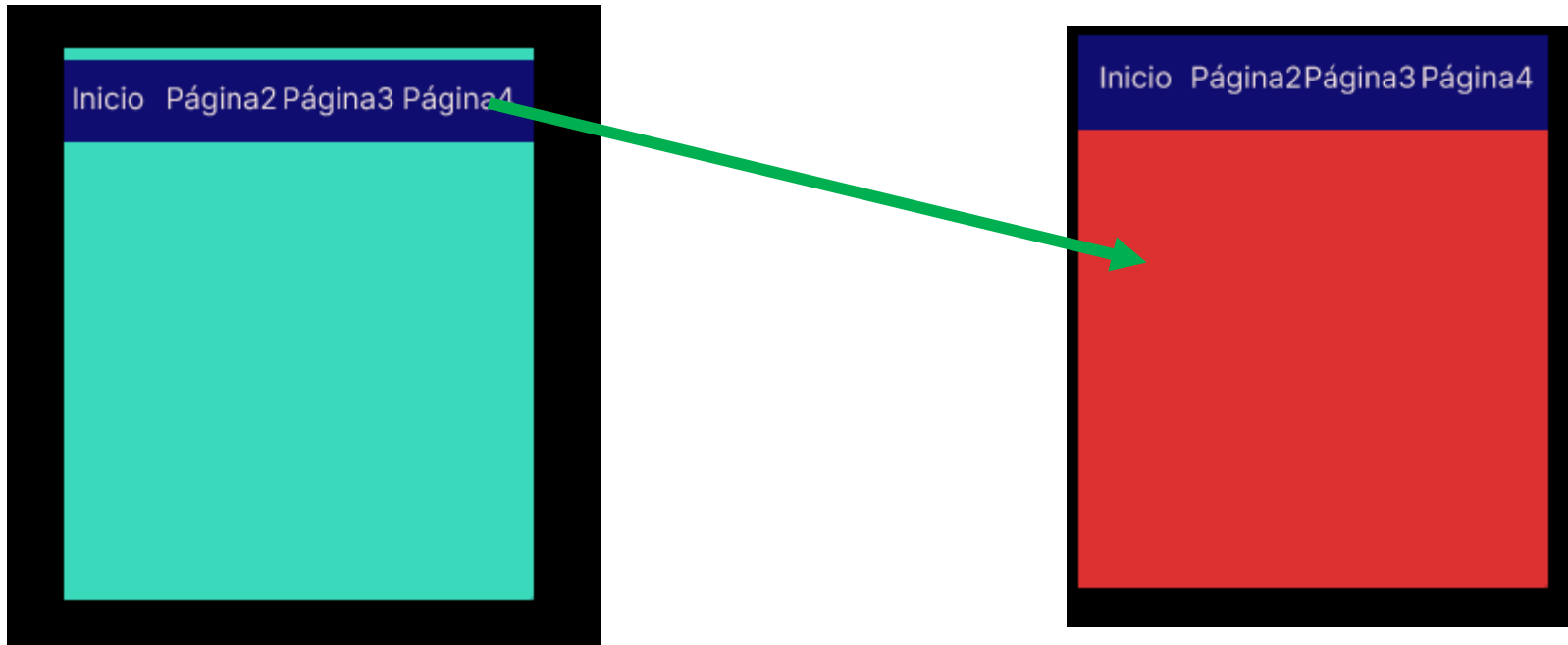
Figma - Prototipos

Posteriormente se puede hacer una copia del componente barra de navegación a todos los frames.



Figma - Prototipos

Al ejecutar el prototipo, se deberá poder mover entre cada pantalla al presionar el botón correspondiente a cada una de ellas.



FlatIcon



FlatIcon

 Guardar

 Editar icono



Icono de Sistema Informático gratuito

PNG

512px ▼

 SVG

Copy PNG

 Copy SVG

+ More formats



Añadir a la colección



Compartir

Licencia de FlatIcon 

Gratis para uso personal o comercial con atribución. [Más información](#)

Se requiere atribución [¿Cómo atribuir?](#)



Uniconlabs

Ver todos los recursos 57,091

[Seguir](#)

Más iconos de [Engineering](#) pack

Estilo: [Uniconlabs Black Outline](#) 

FlatIcon

Salir del editor

Save to collection

Descargar

Colores

Objeto

Formas

Selecciona un color del icono



Selecciona un nuevo color



Paleta personalizada 🏆



Borrar

