



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

Facultat d'Informació  
i Mitjans Audiovisuals

# Guía de uso de Figma

Rubén Alcaraz Martínez  
2026



## Créditos

© Rubén Alcaraz Martínez



Este recurso de aprendizaje se encuentra bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento – No comercial – Compartir Igual 4.0

Marzo de 2026



## Sumario

|   |    |
|---|----|
| 1. Introducción.....  | 2  |
| 2. Registro, equipos y proyectos .....                            | 2  |
| 3. La interfaz de Figma.....                                      | 4  |
| 4. Herramientas de creación y composición.....                    | 7  |
| 4.1. Los <i>frames</i> .....                                      | 7  |
| 4.2. Crear una retícula .....                                     | 11 |
| 4.3. La herramienta de texto .....                                | 14 |
| 4.4. Formas e imágenes.....                                       | 16 |
| 4.5. Herramienta de dibujo .....                                  | 18 |
| 4.6. Comentarios .....  | 19 |
| 4.7. Componentes.....   | 20 |
| 5. Herramientas de prototipado e interacción.....                 | 21 |
| 5.1. Interacciones y animaciones .....                            | 21 |
| 5.2. Desplazamiento ( <i>scroll</i> ) horizontal y vertical ..... | 28 |
| 6. Plugins .....  | 32 |
| 7. Compartir y exportar prototipos.....                           | 33 |
| Recursos .....  | 35 |

## 1. Introducción

**Figma** es una herramienta de diseño documentos e interfaces colaborativa disponible en línea y en versión escritorio. En la actualidad es la herramienta mejor valorada entre diseñadores, por encima de otras opciones como Adobe XD, InVision, Sketch, Lunacy o Justinmind.

Una alternativa a Figma, aparecida recientemente y muy interesante, es Penpot.<sup>1</sup> Aparecida públicamente en 2021, es una solución de código abierto autoalojable que puede perfilarse como una opción de interés en el futuro, especialmente en contextos donde se valore el uso de herramientas abiertas y un mayor control sobre los datos. No obstante, Figma sigue situándose actualmente como una suite digital más madura, extendida y consolidada en el ámbito del diseño colaborativo.

## 2. Registro, equipos y proyectos

El acceso a Figma se realiza desde <https://www.figma.com>. Los estudiantes con una cuenta de correo *.edu* pueden darse de alta en <https://www.figma.com/es-la/education> para acceder al plan educativo.

Los **equipos** en Figma son la unidad principal de trabajo compartido. En un equipo puedes trabajar con diversas personas y definir permisos específicos. Para crear un equipo basta con indicar un nombre, añadir colaboradores (también se puede omitir este paso y hacerlo más adelante) y elegir el plan. El plan inicial es gratuito, pero cuenta con diversas limitaciones en cuanto al número de archivos con los que es posible trabajar, el uso de bibliotecas, etc.

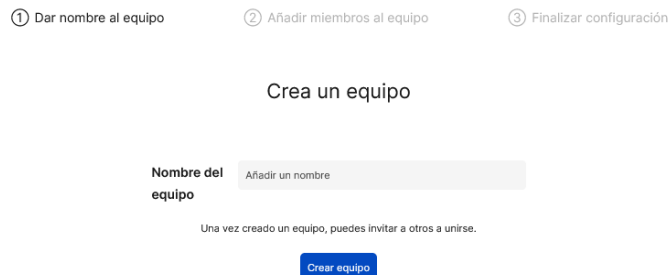


Figura 1. Creando un equipo.

---

<sup>1</sup> <https://penpot.app/>

- ① Dar nombre al equipo      ② Añadir miembros al equipo      ③ Finalizar configuración

## Añade a tus colaboradores

Puedes actualizar los permisos de usuario en la página del equipo después de la configuración.

Correo electrónico

Correo electrónico

Correo electrónico

Añadir otro

Continuar

[Omitir por ahora](#)

Figura 2. Añadiendo colaboradores al equipo.

Por su parte, los **proyectos** cuelgan de un equipo. Los proyectos sirven para agrupar archivos relacionados dentro de un equipo.

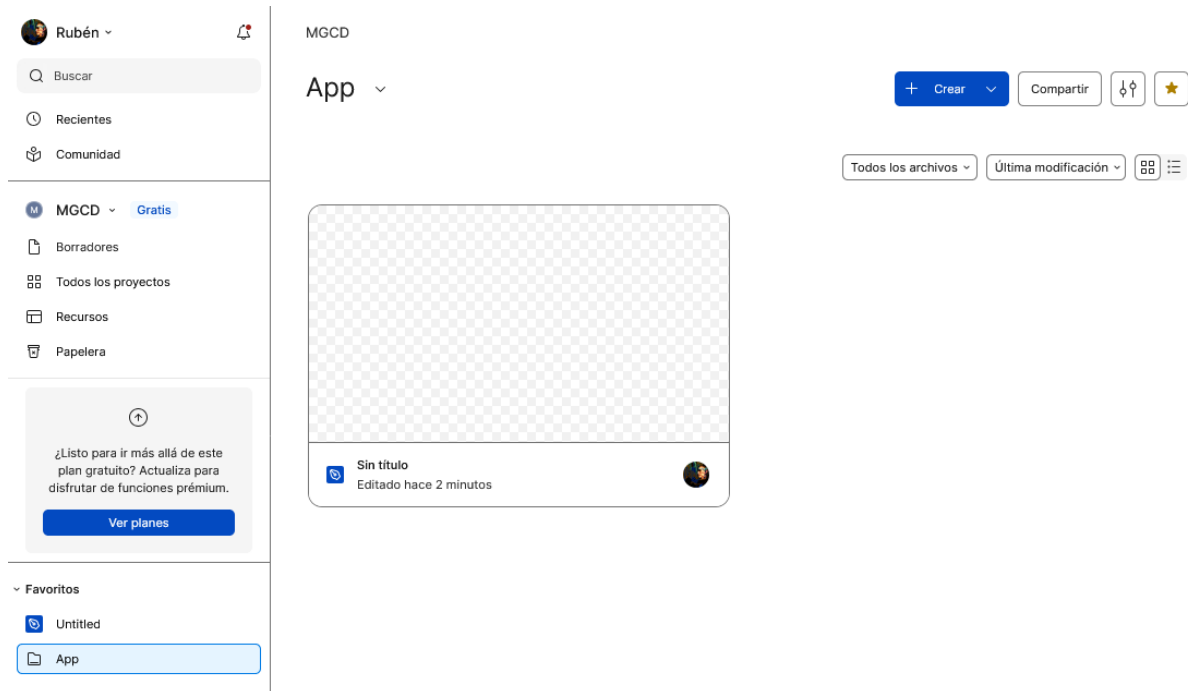


Figura 3. Proyecto (App) dentro de un equipo (MGCD) con un archivo aún sin título.

### 3. La interfaz de Figma

La interfaz de Figma se divide en un **menú inferior** que ofrece **acceso directo** a las herramientas más habitual y tres grandes bloques.

En la **barra lateral izquierda** encontramos un primer icono con forma de F que esconde todas las opciones del programa. Bajo este menú encontramos las páginas y capas (concepto similar al de Photoshop) del diseño.

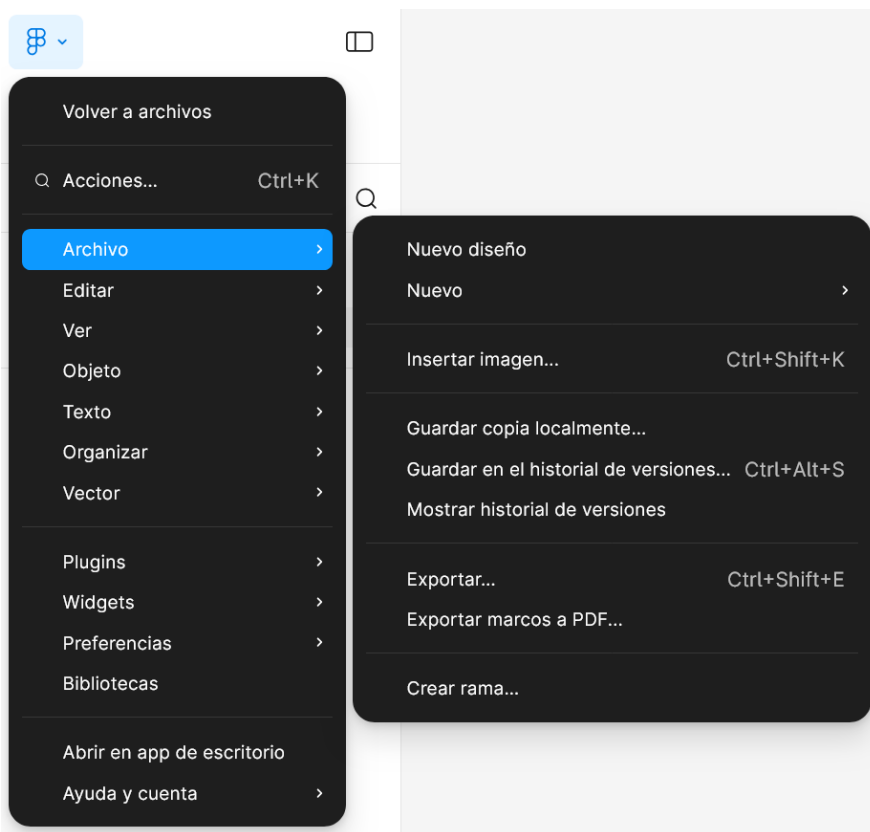


Figura 4. Menú principal de Figma.

La **parte central** es el área de trabajo, un lienzo en blanco, donde iremos diseñando el prototipo.

En la **columna derecha** encontramos las opciones específicas del elemento que tengamos seleccionado (pestaña Diseño o *Design*). Por ejemplo, si tenemos seleccionado un bloque de texto, podemos editar la fuente, el tamaño, etc. También, si se accede a la pestaña Prototipo (o *Prototype*), es posible modificar el comportamiento y ciertas características interactivas del prototipo.

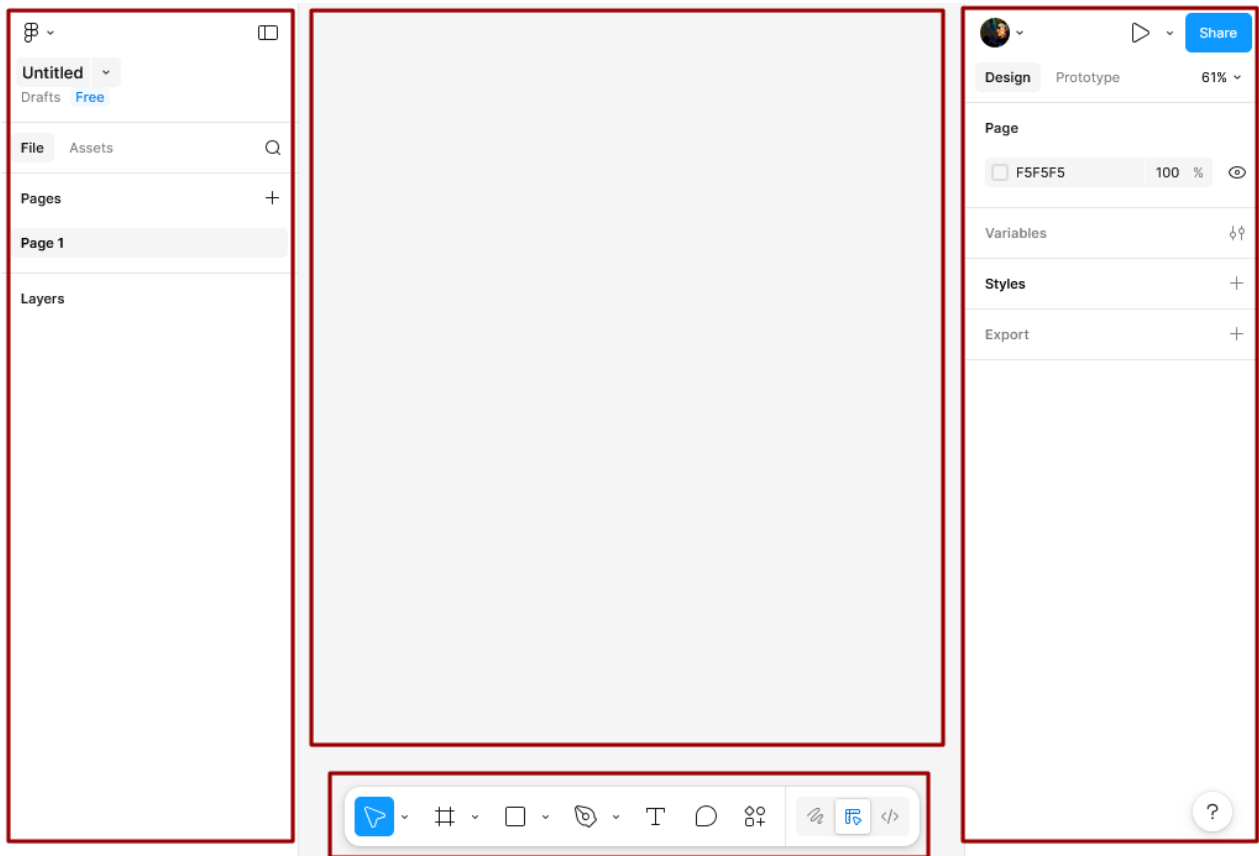


Figura 5. Interfaz de Figma.

Dentro de cada archivo, los contenidos se organizan en torno a páginas. Las **páginas** suelen usarse para separar partes del trabajo dentro del mismo archivo, por ejemplo: componentes, *wireframes*, flujos de interacción, el prototipo final, etc.

Bajo **Capas** (*Layers*) irán apareciendo los diferentes elementos que se añadan a la interfaz (texto, formas, iconos, imágenes, elementos interactivos...) los cuales se pueden ir organizando para trabajar de forma ordenada. Las capas se pueden activar o desactivar mediante el icono del ojo situado en la parte derecha del nombre de la capa. También las podemos bloquear para evitar modificarlas sin querer, pulsando sobre el candado de la capa en cuestión.

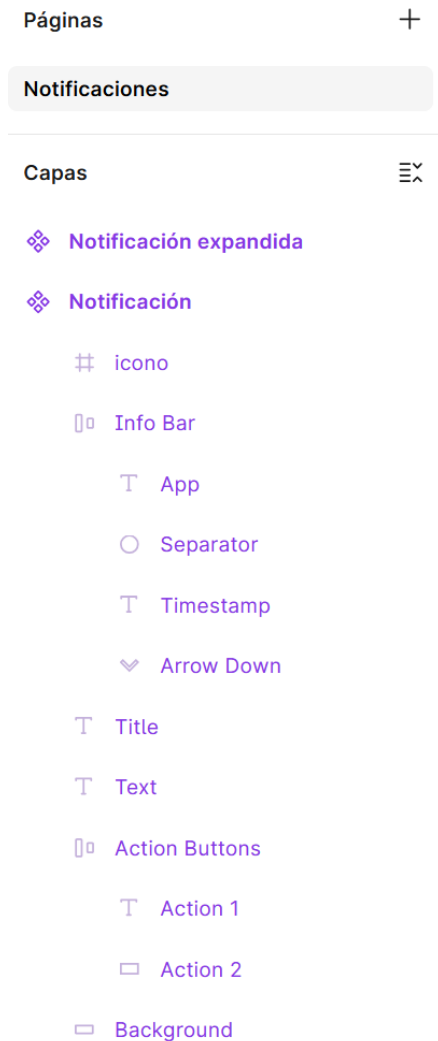


Figura 6. Bloque de capas y recursos.

Cada elemento se identifica con un icono diferente para poder reconocerlo rápidamente.

En la pestaña **Recursos** (*Assets*) encontramos todos los componentes que hemos creado. Los componentes son recursos o diseños que se almacenan en la cuenta y es posible reutilizar en diferentes prototipos (un botón, un icono, etc.).<sup>2</sup>

Finalmente, también es posible cambiar el nombre del archivo mediante la opción situada en la parte superior izquierda de la interfaz.

---

<sup>2</sup> Se explicarán con más detalle en el apartado 4.7.

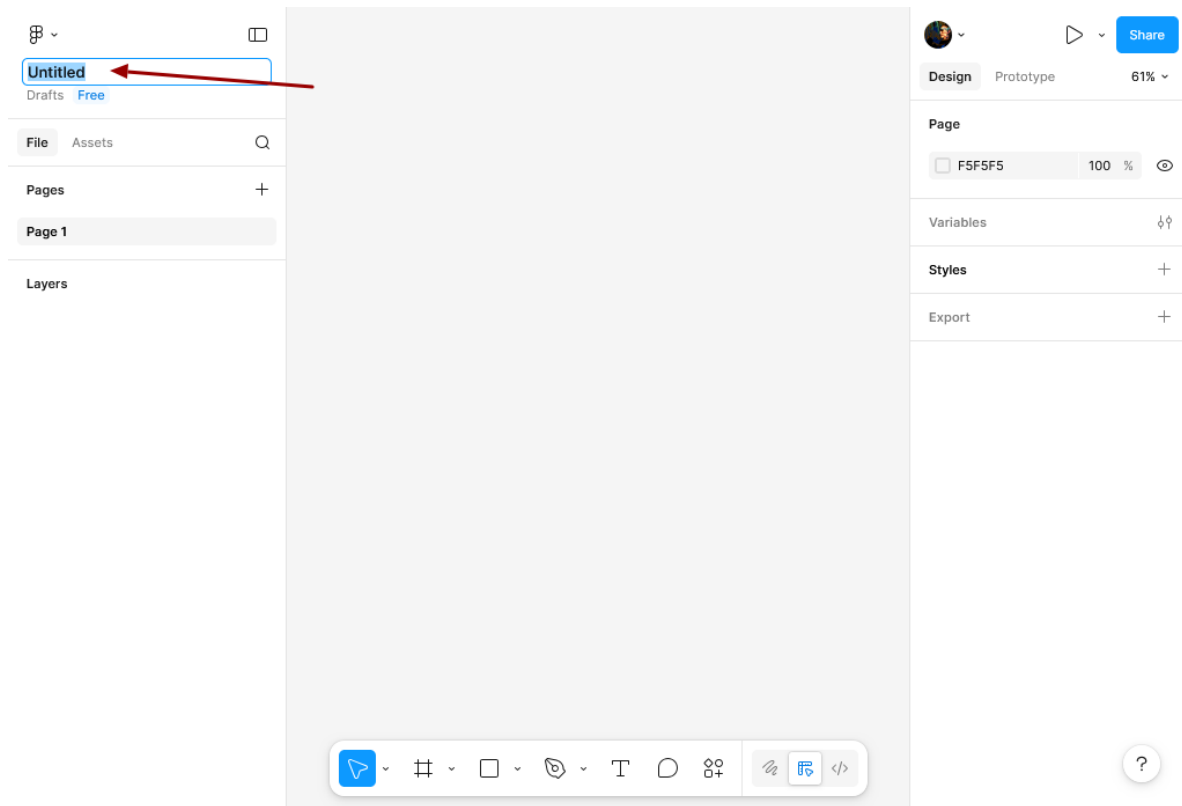


Figura 7. Modificando el nombre del documento.

## 4. Herramientas de creación y composición

### 4.1. Los *frames*

Uno de los elementos más importantes en Figma son los **Frames**. También accesibles mediante la tecla F.

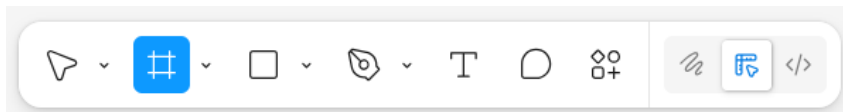


Figura 8. Atajo para crear *frames*.

Un *frame* es un contenedor que actúa como un lienzo en blanco o un bloque estructural sobre el que incorporar un diseño. Al pulsar sobre la opción *Frame*, en la columna derecha de la interfaz aparecerán diferentes tamaños estándar de teléfonos móviles, tabletas, monitores de escritorio, teléfono, publicaciones impresas o de redes sociales para el *frame* en cuestión.

| Frame                  |           |
|------------------------|-----------|
| ▼ Phone                |           |
| iPhone 17              | 402 × 874 |
| iPhone 16 & 17 Pro     | 402 × 874 |
| iPhone 16              | 393 × 852 |
| iPhone 16 & 17 Pro Max | 440 × 956 |
| iPhone 16 Plus         | 430 × 932 |
| iPhone Air             | 420 × 912 |
| iPhone 14 & 15 Pro Max | 430 × 932 |
| iPhone 14 & 15 Pro     | 393 × 852 |
| iPhone 13 & 14         | 390 × 844 |
| iPhone 14 Plus         | 428 × 926 |
| Android Compact        | 412 × 917 |
| Android Medium         | 700 × 840 |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Tablet               |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Desktop              |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Presentation         |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Watch                |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Paper                |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Social media         |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Figma Community      |           |
| <hr/>                  |           |
| ▶ Archive              |           |

Figura 9. Tamaños estándar para los *frames*.

Tras escoger un diseño por defecto aparecerá el contenedor en la parte central.

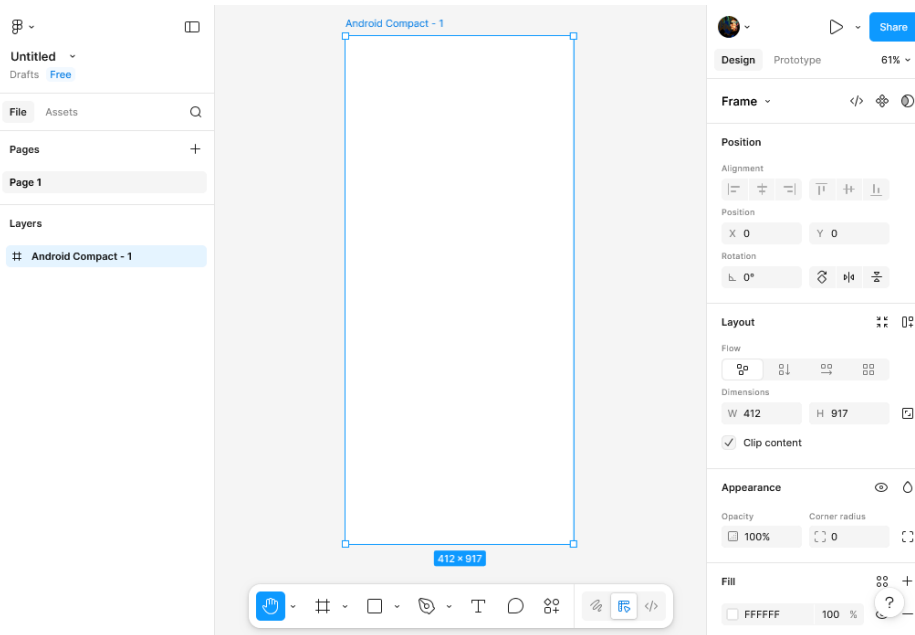


Figura 10. *Frame* en blanco en la parte central.

Si queremos eliminar el *frame*, basta con situarnos encima y pulsar la tecla Supr.

También es posible crear un *frame* a medida. Para ello basta con seleccionar la opción *Frame* y dibujarlo en la parte central.

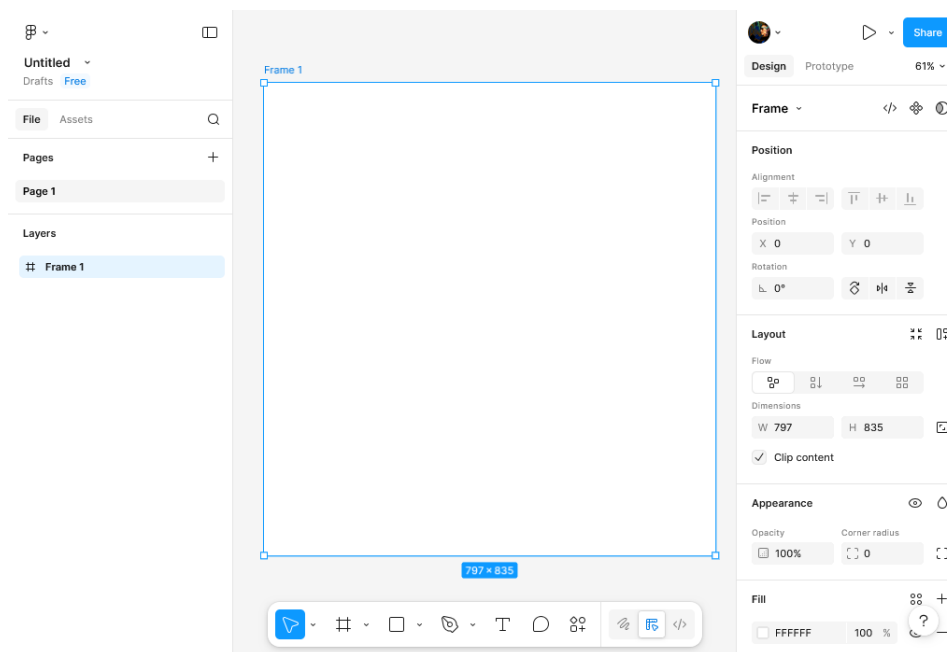


Figura 11. *Frame* a medida.

Si utilizamos un monitor con una resolución inferior a la del *frame* que queremos crear (por ejemplo, queremos crear un *frame* de 1920x1080 y estamos trabajando con un monitor de 1366x768, podemos reducir el nivel de zum presionando al mismo tiempo la tecla Ctrl + la rueda del ratón, así, ese *frame* cabrá en la pantalla.

Finalmente, si seleccionamos un conjunto de *frames* o elementos (por ejemplo, todos los elementos de una misma pantalla) y pulsamos la combinación de teclas Ctrl+G o usamos Clic derecho > Agrupar selección (*Group selection*), es posible agrupar esos *frames* y elementos en un mismo grupo, facilitando así su duplicación, movimiento, etc. Con Ctrl + Maj + G podemos desagrupar el grupo.

Los *frames* creados se añadirán a la página activa. Las páginas son lienzos en blanco mediante los cuales podemos organizar el proyecto. Si pulsamos sobre la opción "Página x" situada sobre la lista de *frames* disponibles, podemos añadir y gestionar nuevas páginas. También es posible modificar el nombre de cada página para indicar claramente que contienen.

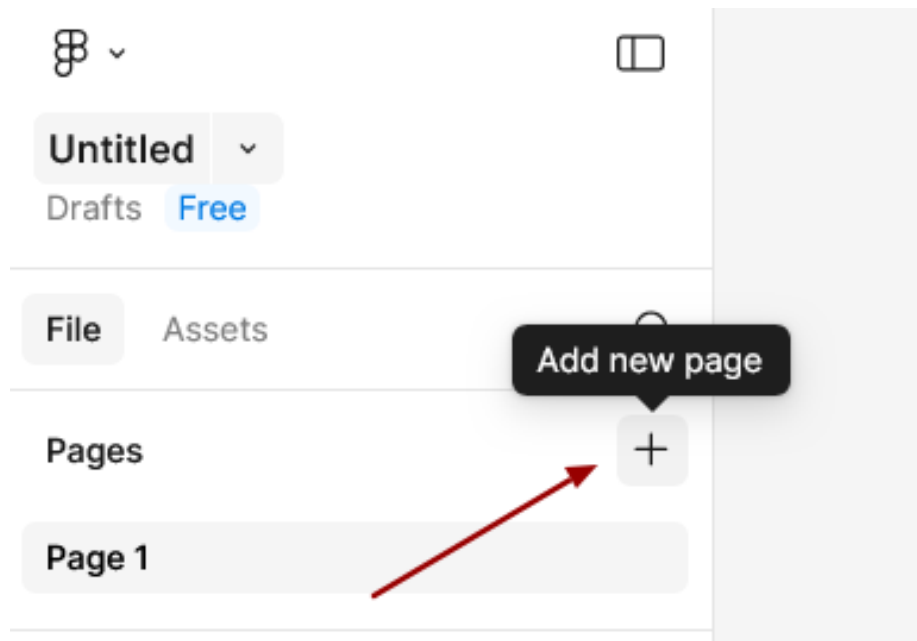


Figura 12. Opción para añadir nuevas páginas.

## 4.2. Crear una retícula

Con el *frame* central seleccionado, pulsamos sobre la opción **Guía de disposición** (*Layout grid*), disponible en la parte derecha de la interfaz.

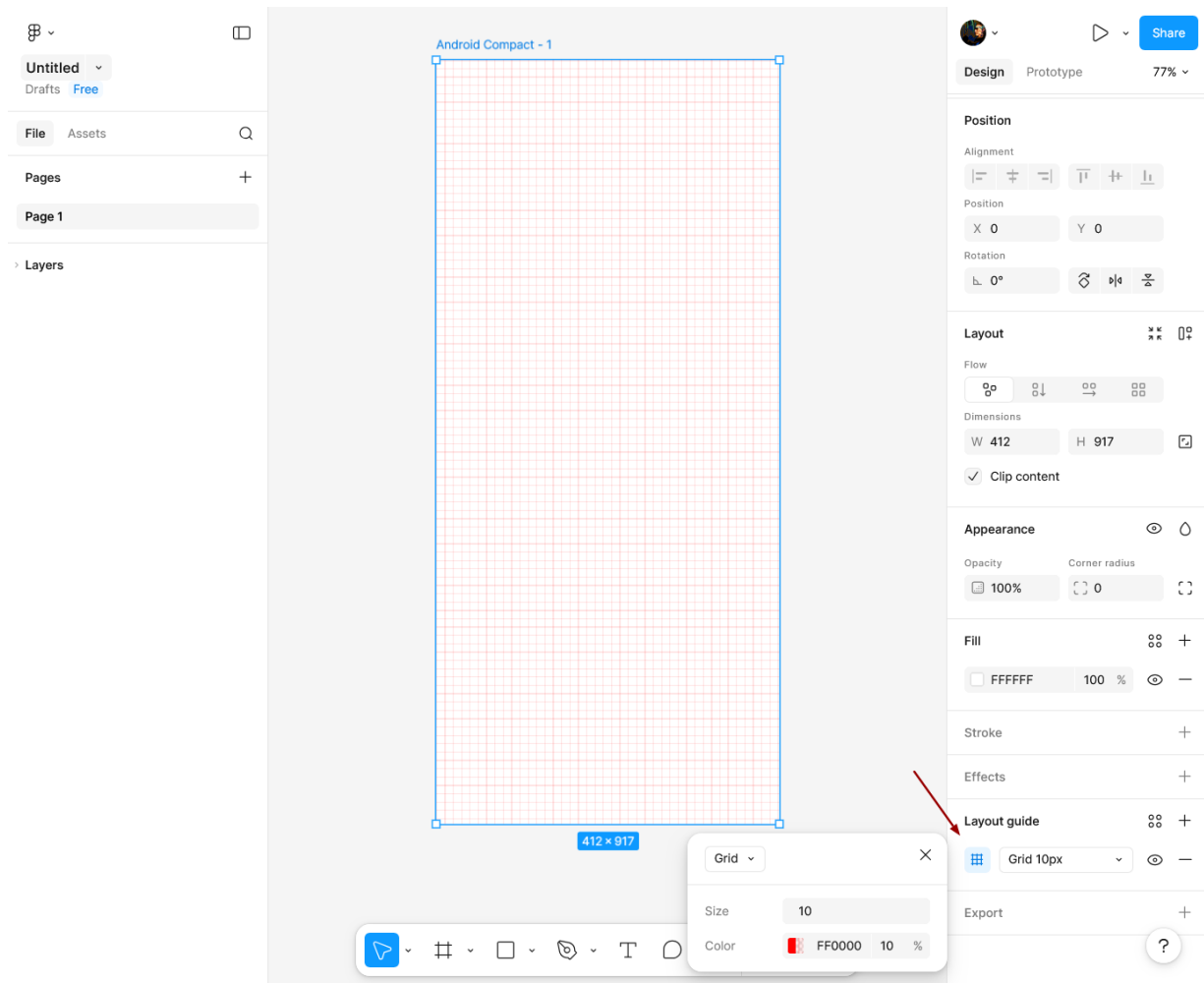


Figura 13. Opción para crear retículas.

Un *grid* o retícula es un conjunto de líneas verticales u horizontales que sirven para asegurar el equilibrio a la hora de posicionar elementos en la interfaz, asegurando espacios y alineaciones homogéneos entre ellos.

Si pulsamos sobre el símbolo de la retícula, es posible modificar su color y tamaño. Cabe destacar que la retícula es simplemente una referencia –una guía– que no se mostrará una vez exportemos el trabajo. Si durante el proceso de diseño nos molesta, podemos desactivarla temporalmente con el botón en forma de ojo.

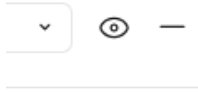


Figura 14. Botón para mostrar o no la retícula.

También podemos crear retículas basadas solo en columnas, algo mucho más habitual tanto en diseño web como en aplicaciones móviles.

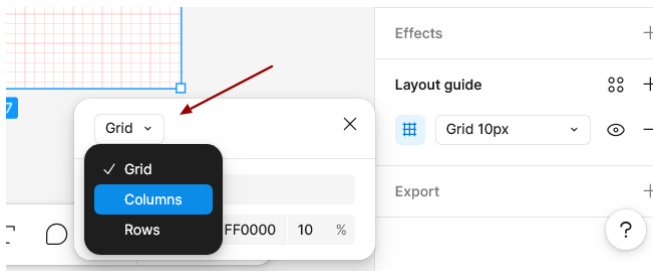


Figura 15. Opción para crear una retícula basada en columnas.

En la figura siguiente se muestra la creación de una retícula con 4 columnas y una calle o medianil (*gutter*) y margen de 18px.

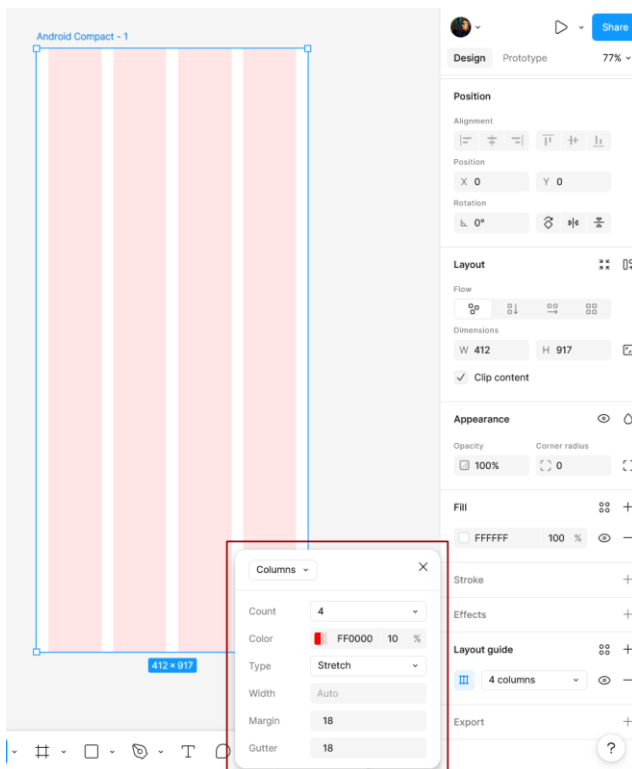


Figura 16. Retícula de 4 columnas con un medianil y márgenes a ambos lados de 18px.

Es posible combinar diferentes retículas e ir activando y desactivando cada una de ellas según nuestras necesidades.

Una vez hemos creado la retícula, podemos ajustar a la perfección nuestros elementos en la interfaz. Para cada elemento podemos ver su tamaño en píxeles horizontales por verticales.

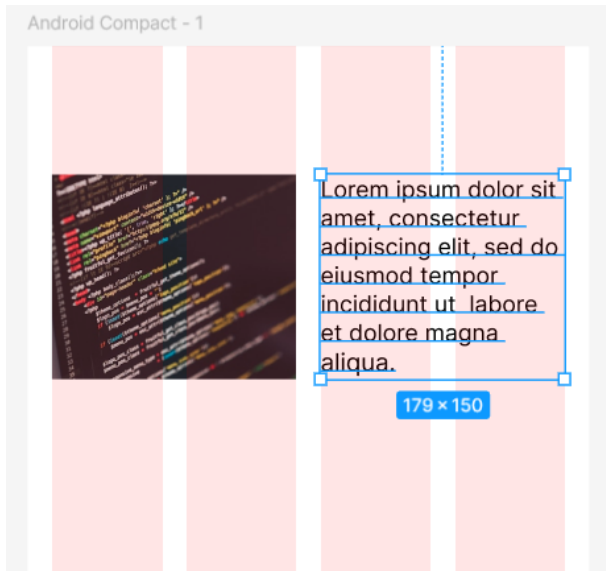


Figura 17. Ajustando una imagen y texto a dos columnas con la ayuda de la retícula.

Si mantenemos pulsada la tecla *Alt*, también podemos ver el espacio existente alrededor del elemento seleccionado.

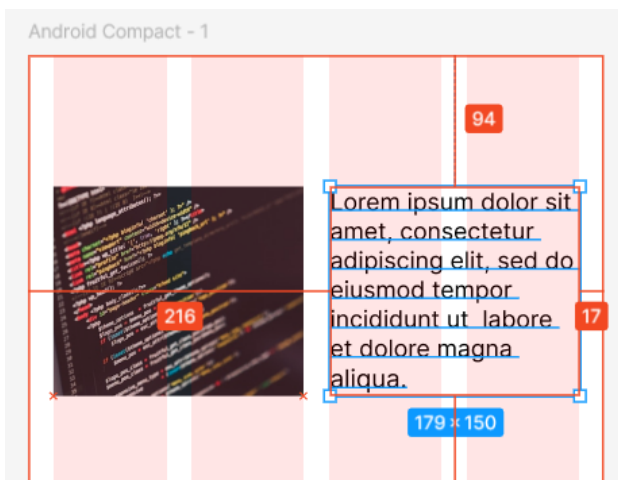


Figura 18. Indicación del espacio alrededor del elemento.

A partir de aquí, podemos empezar a crear elementos en la interfaz, todos sobre el primer *frame*, o crear *frames*, dentro del *frame* principal que hagan las veces de contenedores de elementos relacionados (un menú, una tarjeta, etc.). Esta segunda opción nos permite tener todos los elementos mejor organizados por grupos, así como crear retículas específicas para cada uno de esos otros *frames*.

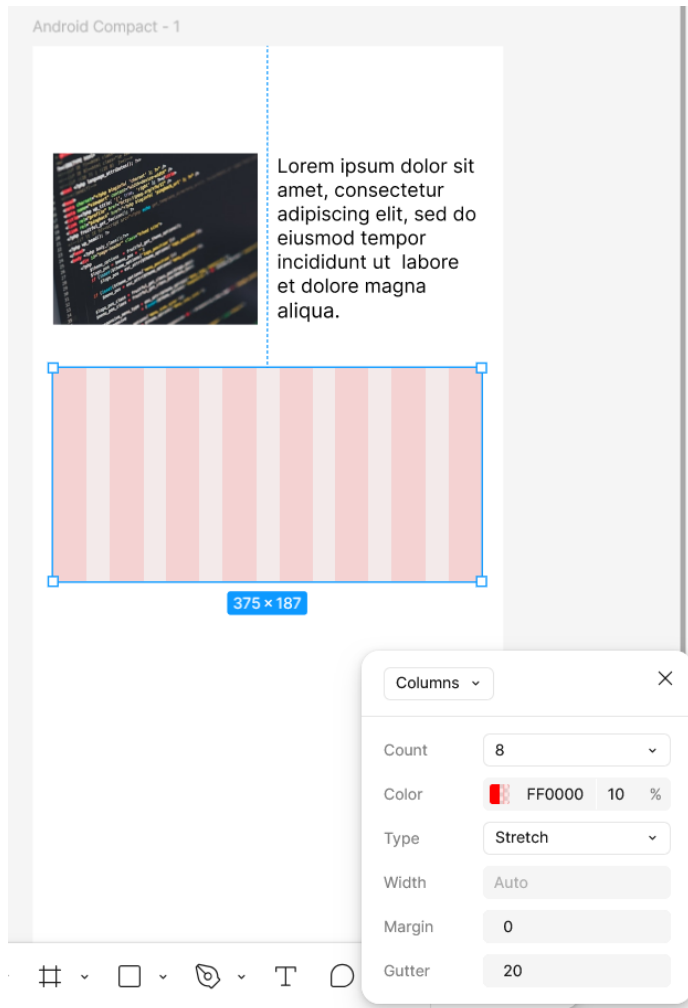


Figura 19. Creación de un segundo *frame* con su propia retícula.

### 4.3. La herramienta de texto

La herramienta de texto accesible mediante la tecla T, permite agregar bloques de texto a la interfaz. Una vez creado el bloque de texto, podemos personalizar sus características (fuente, tamaño, color, peso, etc.) mediante las opciones situadas en la columna derecha.

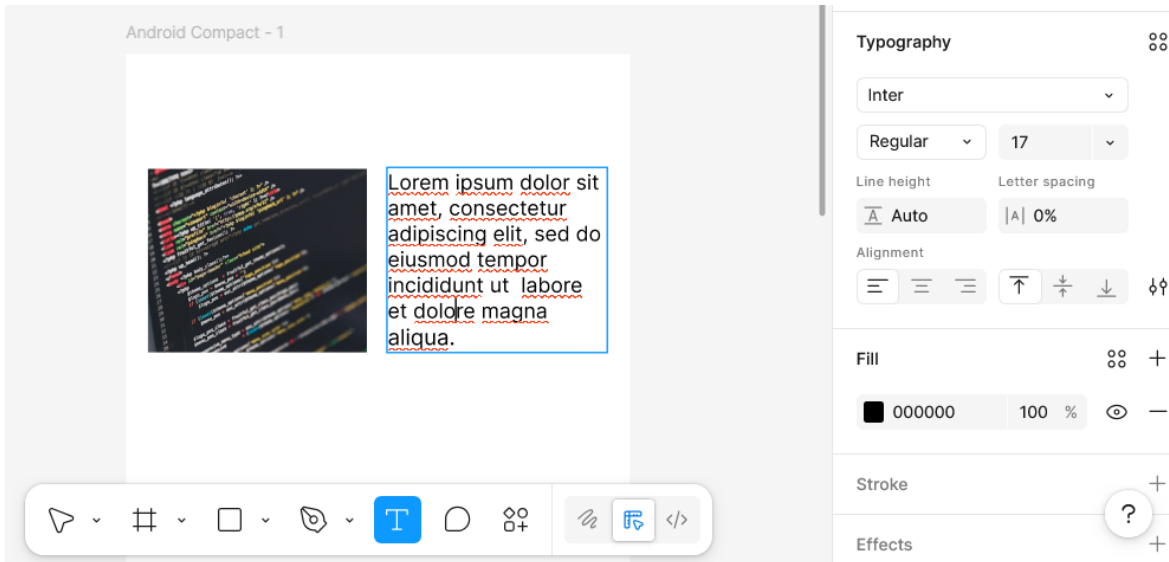


Figura 20. La herramienta de texto.

La herramienta de estilos de texto permite crear y guardar estilos de texto que necesitemos utilizar recurrentemente (encabezados, párrafos...). Para crear un estilo añadimos un nuevo cuadro de texto con la configuración deseada y, a continuación, pulsamos sobre los cuatro puntos situados a la derecha de las opciones de texto de la barra de opciones de la parte derecha. Acto seguido, pulsamos sobre el botón "+" e indicamos un nombre para el nuevo estilo. Una vez creado, podemos elegirlo para actualizar automáticamente el estilo de cualquier bloque de texto.

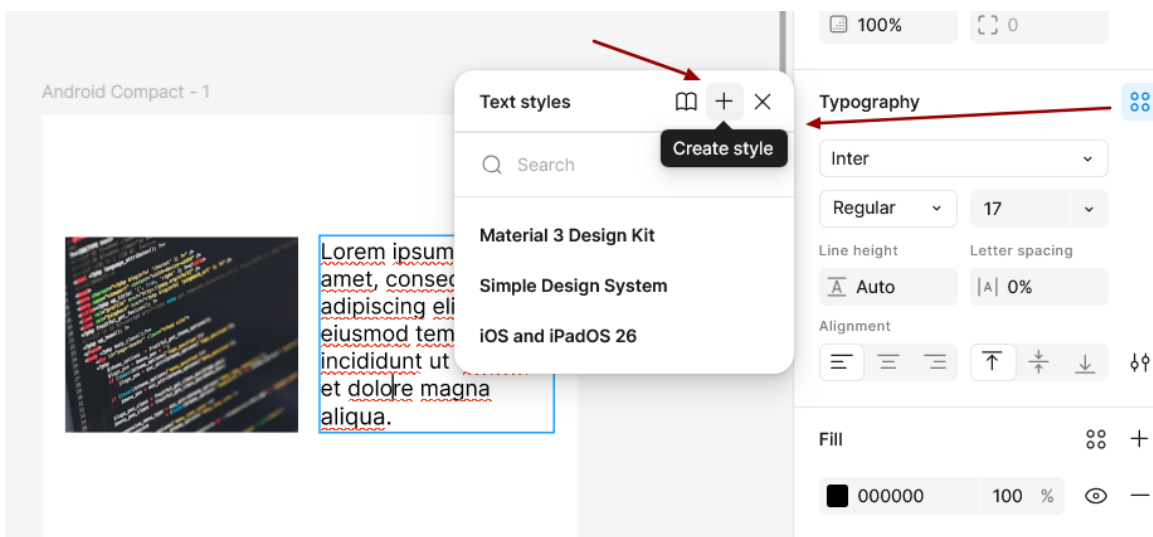


Figura 21. Opción para crear un nuevo estilo de texto.

Si queremos tener organizados los estilos, por ejemplo, bajo diferentes categorías como Desktop y Mobile, podemos añadir el nombre de la categoría antes del nombre del estilo en el momento de crearlo de la siguiente manera:

- Desktop/H1
- Mobile/Title

Al hacerlo, tendremos dos grupos de estilos en nuestra biblioteca, tal y como se observa en la siguiente imagen.

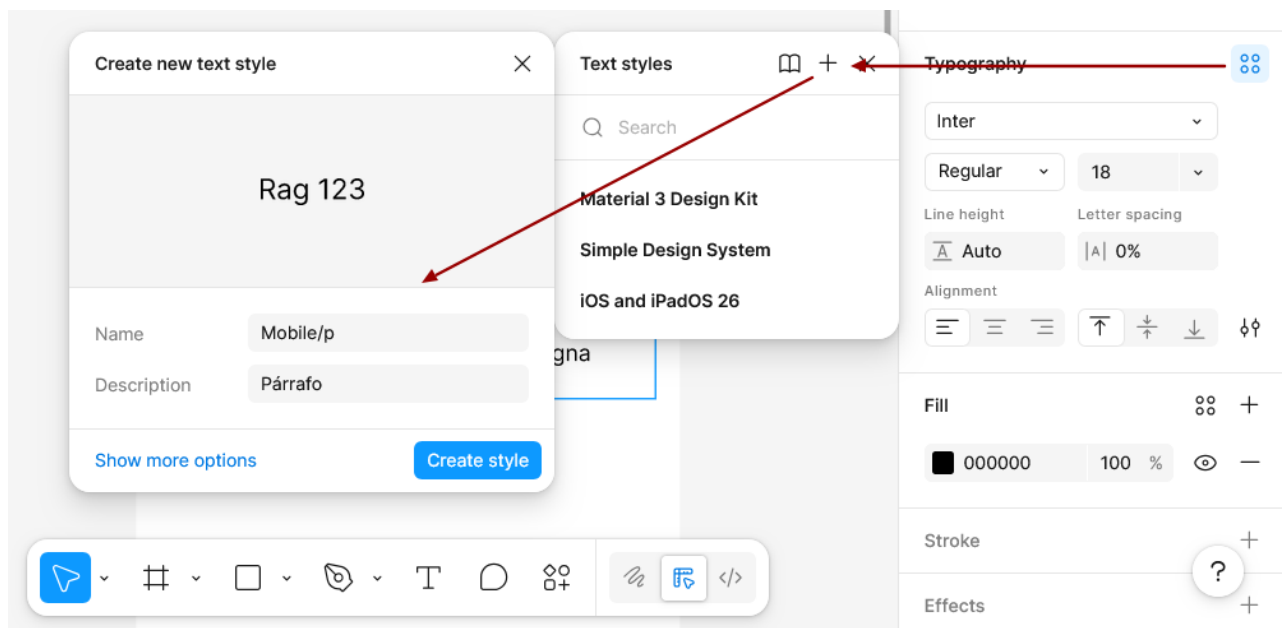


Figura 22. Dando un nombre y descripción al estilo.

Para borrar un estilo, simplemente nos situamos sobre él, pulsamos clic derecho y seleccionamos la opción *Delete style*.

#### 4.4. Formas e imágenes

La opción situada a la derecha del botón para crear *frames*, nos permite añadir formas diversas o imágenes al prototipo. Es importante tener en cuenta que la forma o imagen se creará dentro del *frame* que tengamos seleccionado. En la imagen siguiente se añade un rectángulo de color gris con transparencia en la parte superior del prototipo.

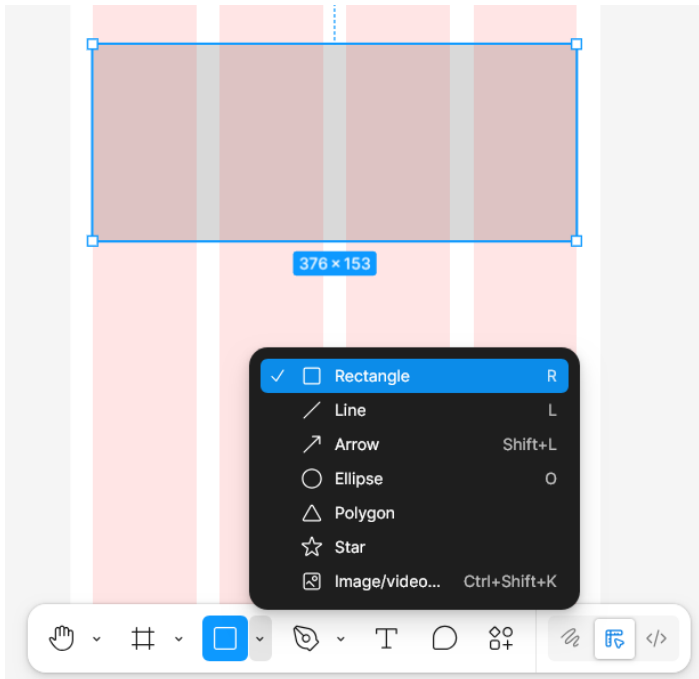


Figura 23. La herramienta de formas.

Si nos situamos sobre cualquier forma creada, podemos ver unos puntos en sus esquinas. Estos puntos permiten gestionar el radio (de recto a curvo) de las esquinas arrastrándolos hacia dentro o fuera de la forma. Si pulsamos la tecla Alt antes de llevar a cabo esta acción, podemos hacerlo individualmente para cada esquina. También lo podemos trabajar de una forma más precisa indicando el valor para cada esquina mediante las opciones de la parte derecha. En el ejemplo siguiente, se aplica 32 a cada una.

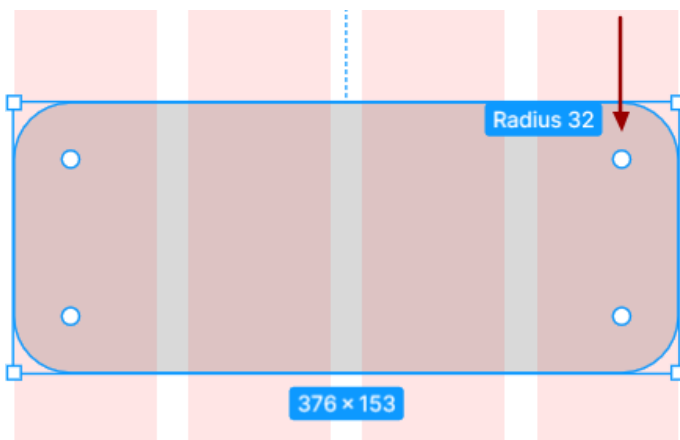


Figura 24. Opciones para redondear bordes.

Si lo que creamos es una línea, se activarán las opciones de la sección *Stroke* del menú derecho, con las cuales es posible personalizarla.

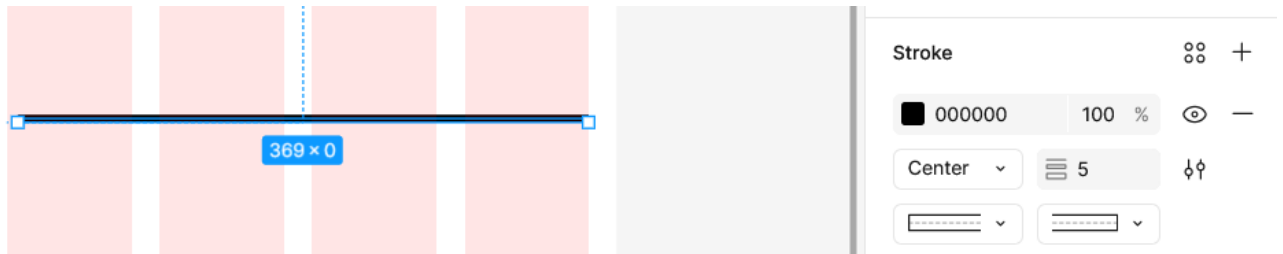


Figura 25. Opciones de personalización de una línea.

#### 4.5. Herramienta de dibujo

La **herramienta de dibujo** de Figma permite crear trazados vectoriales de forma manual, ya sea con mayor precisión o con un estilo más libre. A través de opciones como la pluma y el lápiz, el usuario puede dibujar formas, líneas, iconos o anotaciones directamente sobre el lienzo. Estos trazados se basan en redes vectoriales, lo que facilita su edición posterior, ya que es posible modificar puntos, curvas y propiedades del trazo con bastante flexibilidad.

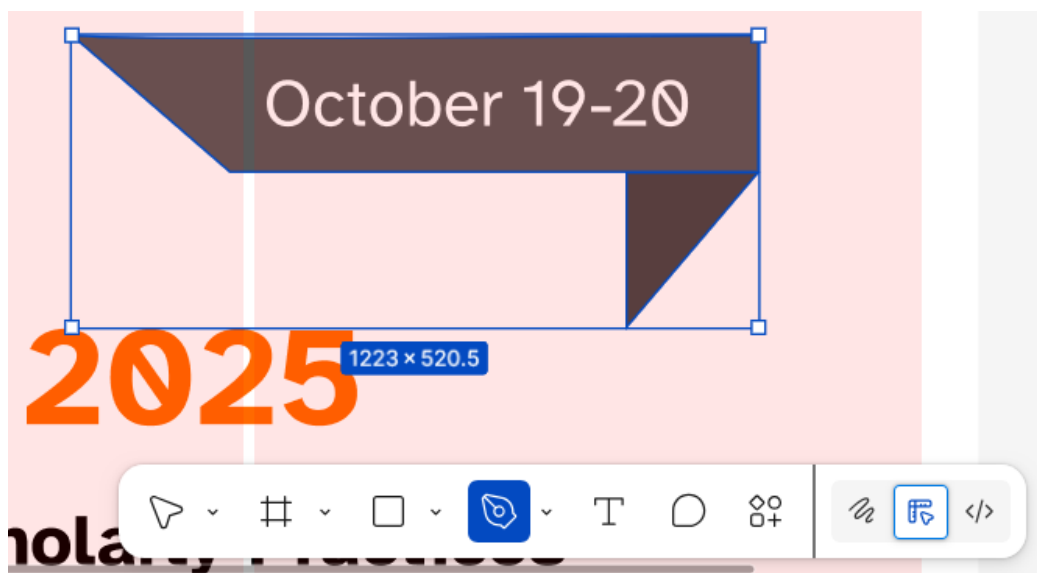


Figura 26. Forma generada con la herramienta de dibujo.

## 4.6. Comentarios

La opción de **comentarios** de Figma permite añadir observaciones, sugerencias o respuestas directamente sobre un archivo, de manera que la comunicación quede vinculada al propio diseño. Los comentarios pueden fijarse en un punto concreto o en una región del lienzo, lo que facilita señalar con precisión qué elemento requiere revisión. Además, es posible responder en hilo, mencionar a otras personas mediante un @ y resolver comentarios una vez tratados, lo que convierte esta función en una herramienta especialmente útil para la revisión colaborativa.

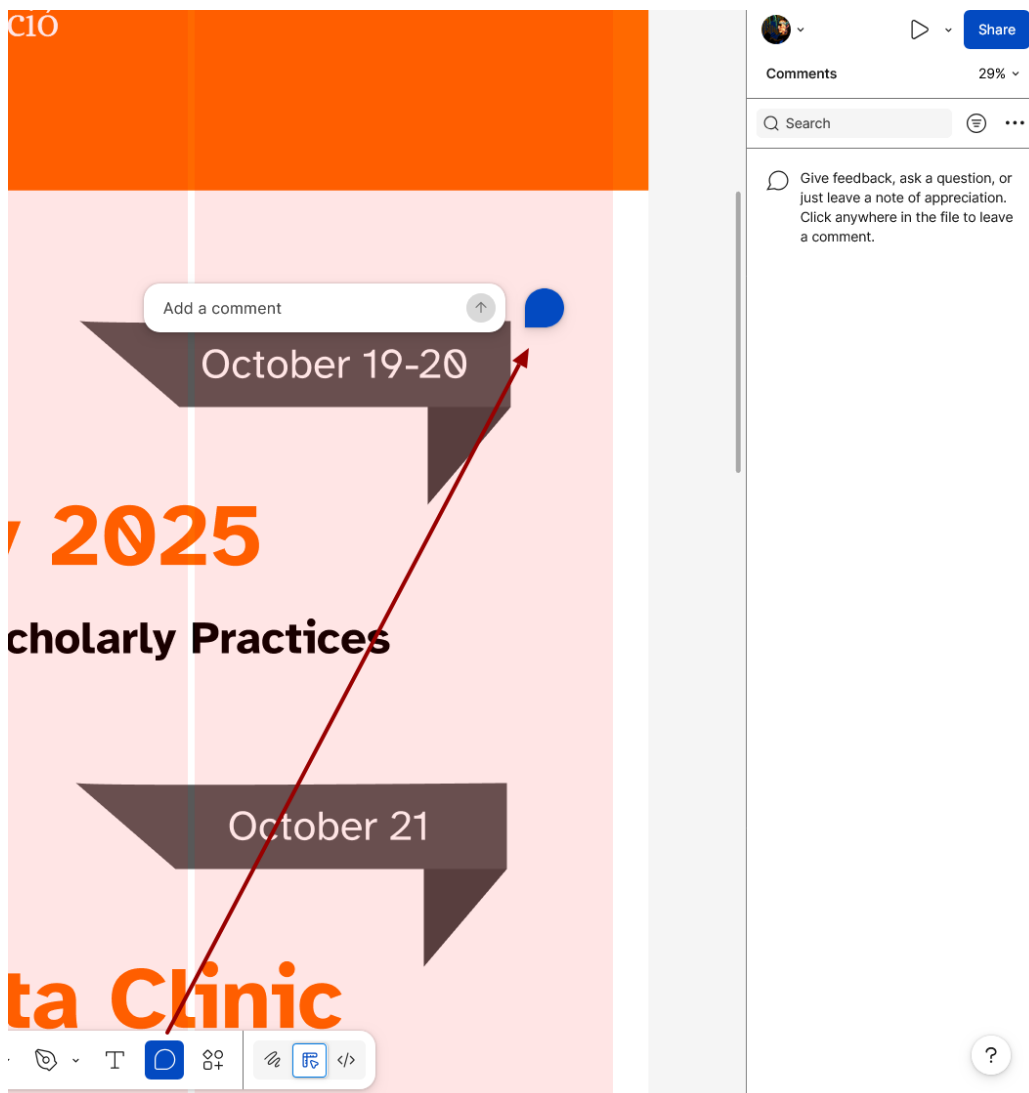


Figura 27. Añadiendo un comentario a un archivo.

## 4.7. Componentes

Para crear un componente tenemos que hacer clic derecho sobre el componente en cuestión (todos sus elementos) y seleccionar la opción Crear componente (*Create Component*). En la imagen siguiente se observa como generar un componente a partir del diseño de un botón.

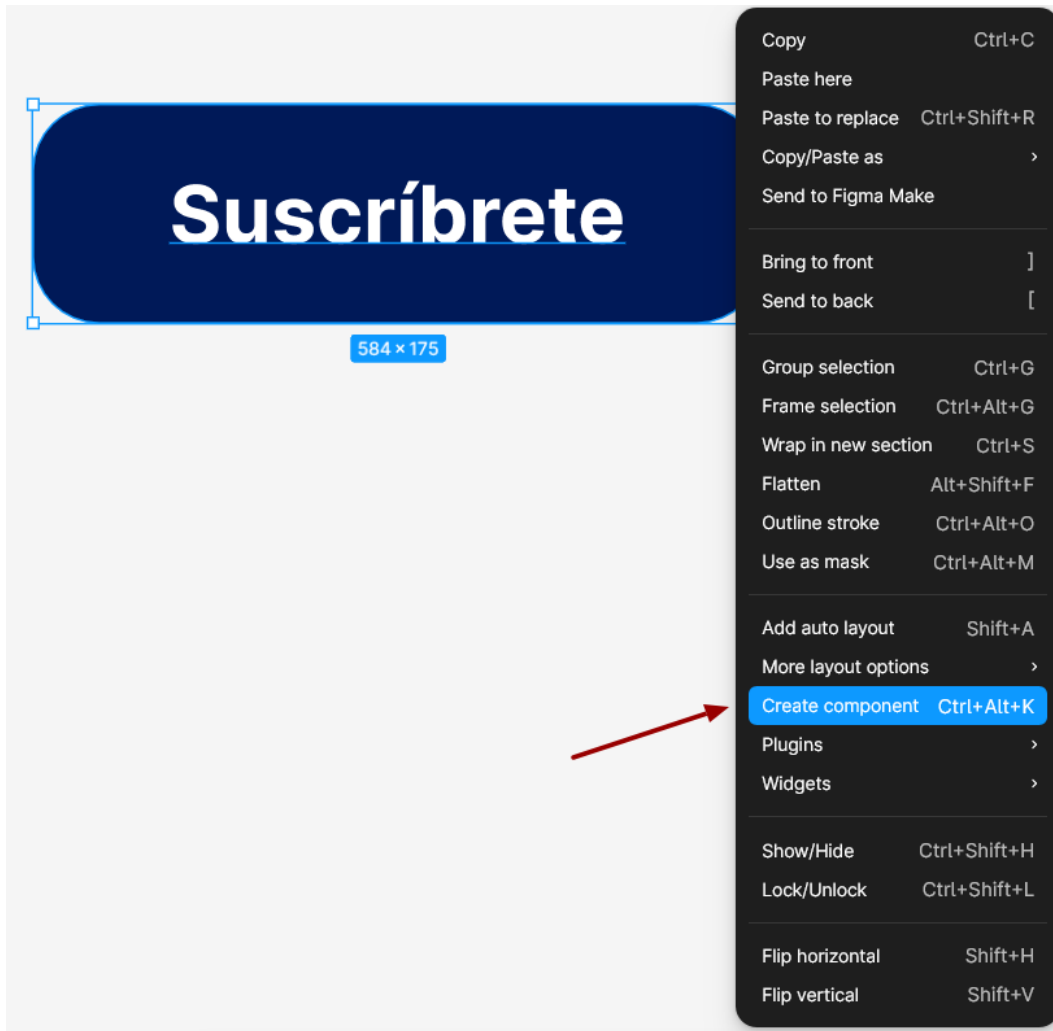


Figura 28. Creando un componente.

Una vez creado, el componente pasará a estar disponible en nuestra biblioteca de componentes.

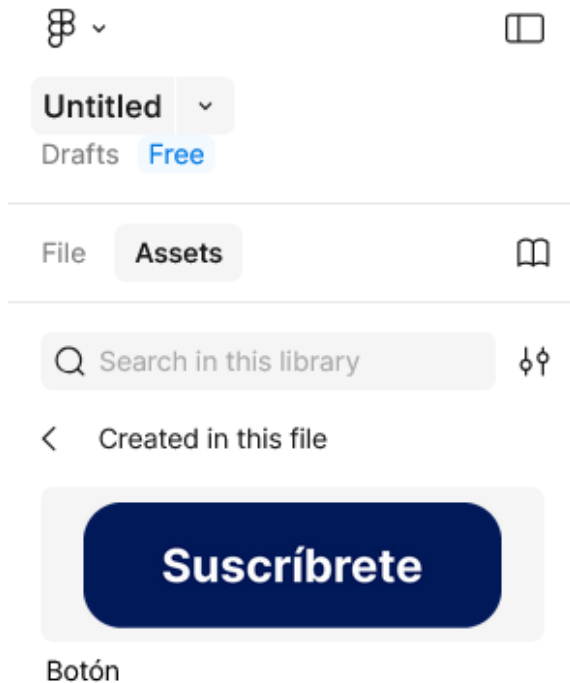


Figura 29. Biblioteca de componentes.

Uno de los aspectos más interesantes de los componentes es que todas las instancias que generemos a partir de uno de ellos se actualizarán automáticamente si modificamos el componente maestro (original).

## 5. Herramientas de prototipado e interacción

### 5.1. Interacciones y animaciones

Figma permite crear interacciones entre las diferentes pantallas de un prototipo. Una interacción está formada por 3 elementos: un activador (*trigger*), una acción y una destinación.

Los activadores definen qué tipo de interacción iniciará o disparará la interacción. Por ejemplo, al hacer clic o *hover*. Existen 9 tipos de disparadores:

- **Al pulsar (*On click / On tap*):** activa la acción cuando el usuario hace clic sobre en escritorio o toca en móvil. Es el disparador más habitual y se usa para botones, enlaces, menús, navegación entre pantallas, confirmaciones o cierre de alertas.

- **Al arrastrar (*On drag*):** activa la interacción cuando se arrastra un elemento o incluso un *frame* completo. Puede aplicarse en cualquier dirección –izquierda, derecha, arriba o abajo– y es útil para gestos como *swipe*, *sliders* o patrones más complejos, como “arrastrar para actualizar”. Figma indica además que este activar permite avanzar y retroceder por la transición de forma continua, no solo ejecutar una acción al final del gesto.
- **Al pasar el ratón (*While hovering*):** activa la acción mientras el cursor permanece sobre el elemento. Se usa mucho para *tooltips*, ayudas contextuales o cambios temporales de estado. Cuando el cursor sale del elemento, Figma devuelve al usuario al *frame* original, por lo que es especialmente útil cuando quieres mostrar información sin sacarla realmente de la pantalla actual.
- **Al presionar (*While pressing*):** activa la acción mientras el usuario mantiene pulsado el ratón, el *trackpad* o el dedo sobre la pantalla. Sirve para simular menús desplegables, pulsaciones largas o previsualizaciones temporales. Al soltar, Figma vuelve al *frame* original, lo que lo hace muy útil para overlays o estados transitorios.
- **Tecla / Joystick (*Keyboard / Gamepad*):** permite activar una acción mediante una tecla, un botón de mando o una combinación de teclas. Puede usarse con teclado, controladores y *gamepads*. Figma pone como ejemplos la tecla Enter, el botón X de un mando o atajos como Shift + K. Además, documenta soporte oficial para mandos de Xbox One, PS4 y el mando Pro de Nintendo Switch.
- **Entrar con el ratón (*Mouse enter*):** activa la acción cuando el cursor entra por primera vez en el área del elemento. Se puede usar para mostrar un menú desplegable o revelar opciones al entrar en una zona concreta.
- **Salir con el ratón (*Mouse Leave*):** activa la acción cuando el cursor sale por primera vez del elemento. Puede utilizarse para mostrar avisos o revertir una interacción al abandonar una zona.

- **Apretar (Touch down):** activa la acción en el momento en que el usuario presiona por primera vez el ratón, el *trackpad* o toca con el dedo el elemento. Es decir, responde al instante inicial del contacto, no a la liberación.
- **Retocar (Touch up):**<sup>3</sup> se activa cuando el usuario suelta el ratón, el *trackpad* o deja de tocar el elemento en móvil.
- **Tras pausa (After delay):** activa una acción después de que haya transcurrido un tiempo determinado en un *frame*. Ese tiempo se configura en milisegundos. Se usa para pantallas de carga, *splash screens*, transiciones automáticas, carruseles o secuencias que avanzan sin intervención del usuario.

Tienes más información sobre cada uno de ellos en <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040035834-Prototype-triggers>

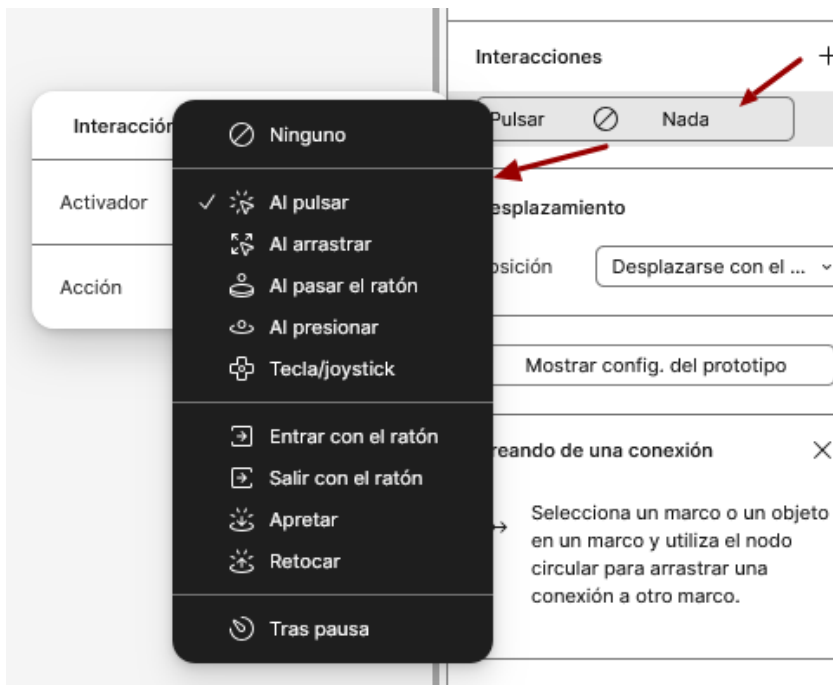


Figura 30. Activadores de las interacciones.

Las acciones definen lo que pasará una vez el disparador se ha ejecutado. Existen 6 tipos de acciones diferentes:

<sup>3</sup> Una mejor traducción al español hubiera sido "Soltar".

- **Navegar a (*Navigate to*):** sirve para ir de un *frame* a otro dentro del prototipo. Es la acción más habitual cuando quieres pasar de una pantalla a otra: por ejemplo, de “Inicio de sesión” a “Panel principal”.
- **Cambiar a (*Change to*):** esta acción aparece al trabajar con componentes interactivos y sirve para cambiar de una variante a otra dentro de un mismo *component set*. Por ejemplo, un *checkbox* puede pasar de *unchecked* a *checked*, o un botón de estado normal a *hover* o *pressed*. Cambia el estado del componente.
- **Atrás (*Back*):** hace que el prototipo vuelva a la pantalla anterior. Es la forma de simular un botón de retroceso.
- **Desplazarse a (*Scroll to*):** hace que el prototipo o un contenedor desplazable se desplace hasta un objeto concreto dentro del *frame*. Es muy útil para simular anclas, menús internos, carruseles o navegación a una sección específica de una página larga. Puede animarse de forma instantánea o animada.
- **Abrir enlace (*Open URL*):** sirve para abrir una URL externa al prototipo, normalmente en una pestaña nueva. Es útil para enlazar a documentación, webs, recursos externos o páginas no incluidas en la navegación del prototipo.
- **Establecimiento de variables (*Set variable*):** permite asignar o modificar el valor de una variable cuando se dispara una interacción. Es útil para simular estados, contadores, *toggles*, formularios, carritos, etc. Por ejemplo: al pulsar “+”, aumentar el valor de una variable en 1.
- **Establecer modo variable (*Set variable mode*):** cambia el modo de variables de una página durante el prototipado. Esto resulta útil cuando trabajas con modos como *light / dark*, idiomas, temas o estados globales que dependen de un conjunto de variables. Es una acción distinta de *Set variable*. Una modifica un valor concreto; la otra cambia el modo aplicado.

- **Condicional (*Conditional*):** permite introducir lógica condicional del tipo *if / else*. Antes de ejecutar una acción, Figma comprueba si se cumple una condición. Si se cumple, ejecuta una rama; si no, otra. Esto sirve para prototipos más realistas: validaciones, flujos de *checkout*, mostrar u ocultar estados según una variable, etc. Además, una interacción puede tener múltiples acciones y Figma las ejecuta en el orden en que aparecen.
- **Abrir superposición (*Open overlay*):** abre un *frame* encima del *frame* actual, sin sustituirlo. Se usa para modales, menús flotantes, *tooltips*, alertas o paneles emergentes. La pantalla base sigue estando debajo; lo que haces es superponer otra capa.
- **Swap With (*Overlay*):** sirve para reemplazar una superposición por otra. Es muy útil cuando ya tienes un *overlay* abierto y quieres cambiarlo por otro, por ejemplo, pasar de un menú de ayuda a un chat contextual. Figma advierte que esta acción no añade ese *overlay* al historial del prototipo; por eso, si luego usas *Back*, volverás a la pantalla anterior, no al *overlay* anterior.
- **Cerrar superposición (*Close overlay*):** cierra o descarta una superposición que esté abierta sobre el *frame* principal. Se usa, por ejemplo, en botones como Cancelar, Cerrar, X o Aceptar en una ventana modal.

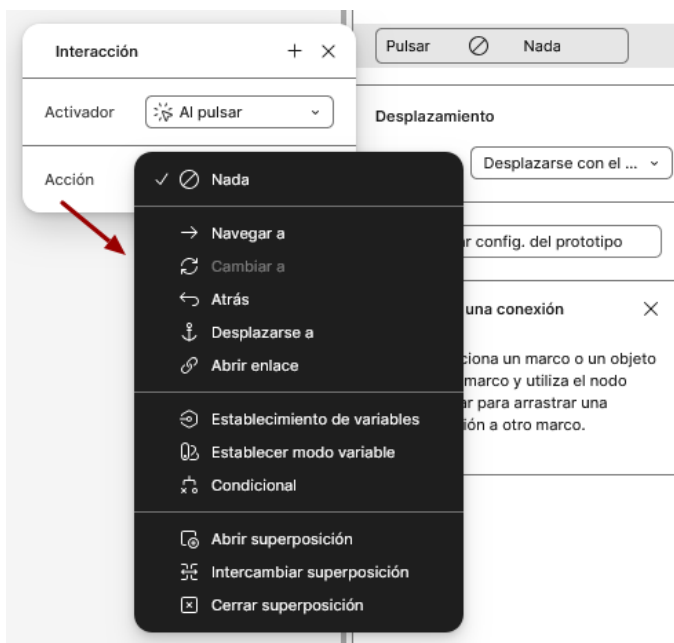


Figura 31. Acciones de las interacciones.

Tienes más información sobre cada una de ellas en

<https://help.figma.com/article/371-prototyping-actions>

Finalmente, la destinación es el lugar al que se dirigirá al usuario (otra pantalla, una URL, etc.).

Para crear una interacción basta con seleccionar el elemento sobre el que queremos trabajar. Por ejemplo, el botón de la figura siguiente. Una vez seleccionado, elegimos el tipo de disparador, la acción y la destinación mediante las opciones de la pestaña Prototipo de la columna derecha. También podemos arrastrar la flecha que aparece al seleccionar un *frame* hacia el *frame* al que queremos enviar al usuario como destino.

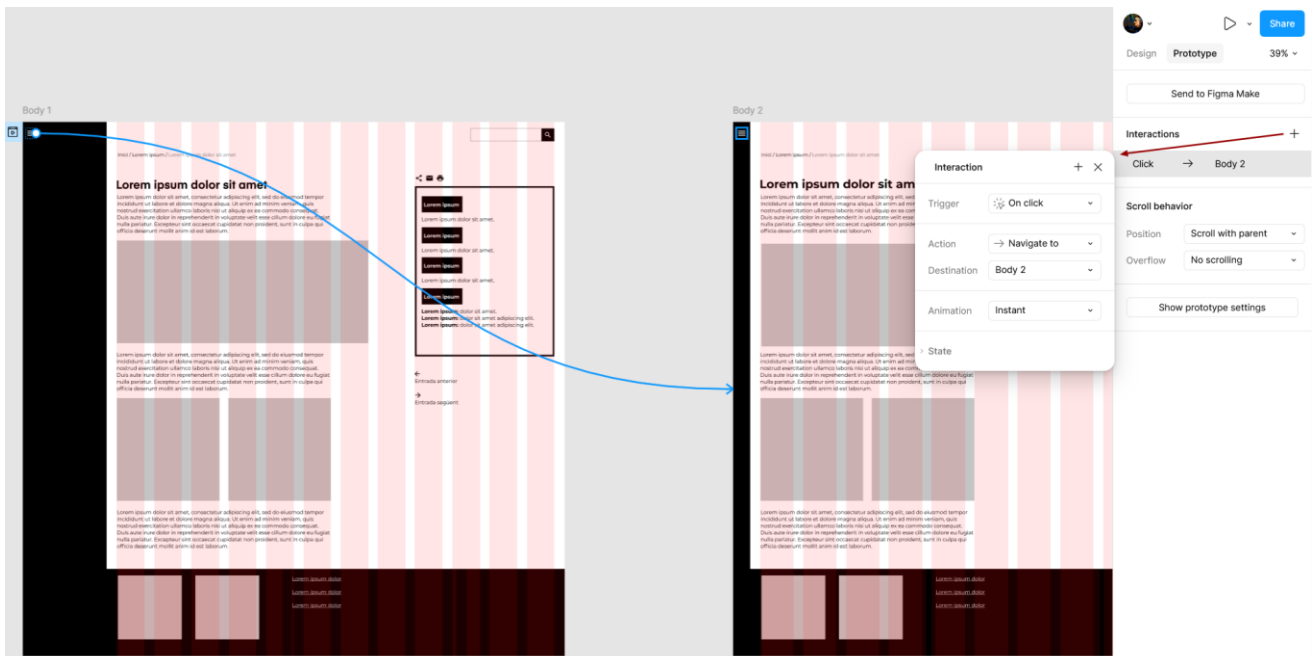


Figura 32. Creando una interacción. Al hacer clic en el botón de la parte superior izquierda se navega al *frame* situado a su derecha.

Si ejecutamos el prototipo mediante el botón Play (Presentar), podemos comprobar su funcionamiento en un emulador.

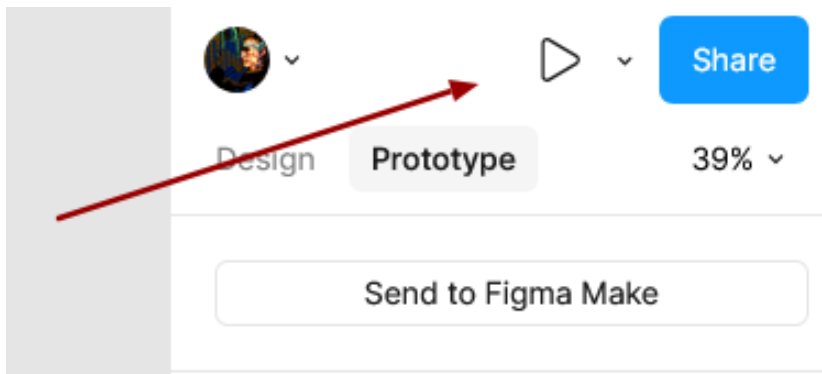


Figura 33. Emulador de Figma.

Finalmente, las animaciones permiten definir cómo se muestra el movimiento entre un *frame* y otro tras una interacción. Podemos escoger entre diferentes tipos de animaciones (*instant*, *dissolve*, *move in*, etc.), el tiempo de duración, etc.

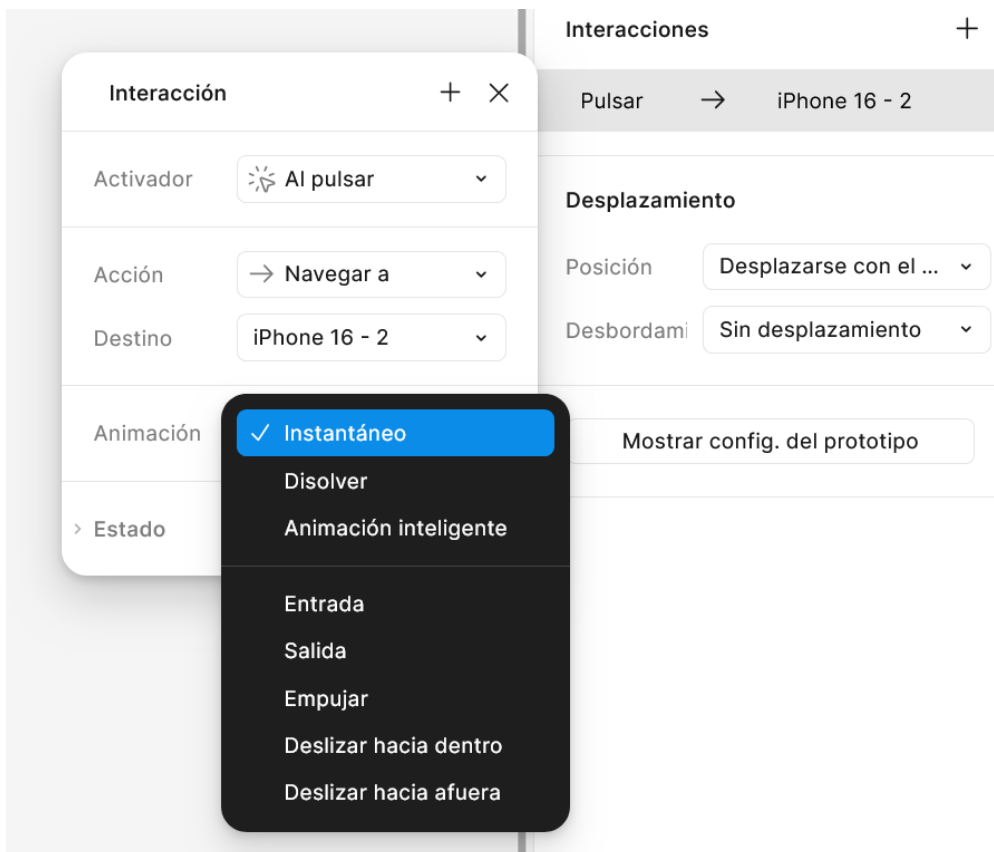


Figura 34. Opciones de configuración de la animación.

## 5.2. Desplazamiento (*scroll*) horizontal y vertical

Con Figma podemos hacer *scroll* vertical y horizontal en nuestros diseños. Para conseguir un *scroll* vertical basta con crear un *frame* con una altura superior a la del tamaño estándar seleccionado y Figma lo generará por nosotros al ejecutar el prototipo.

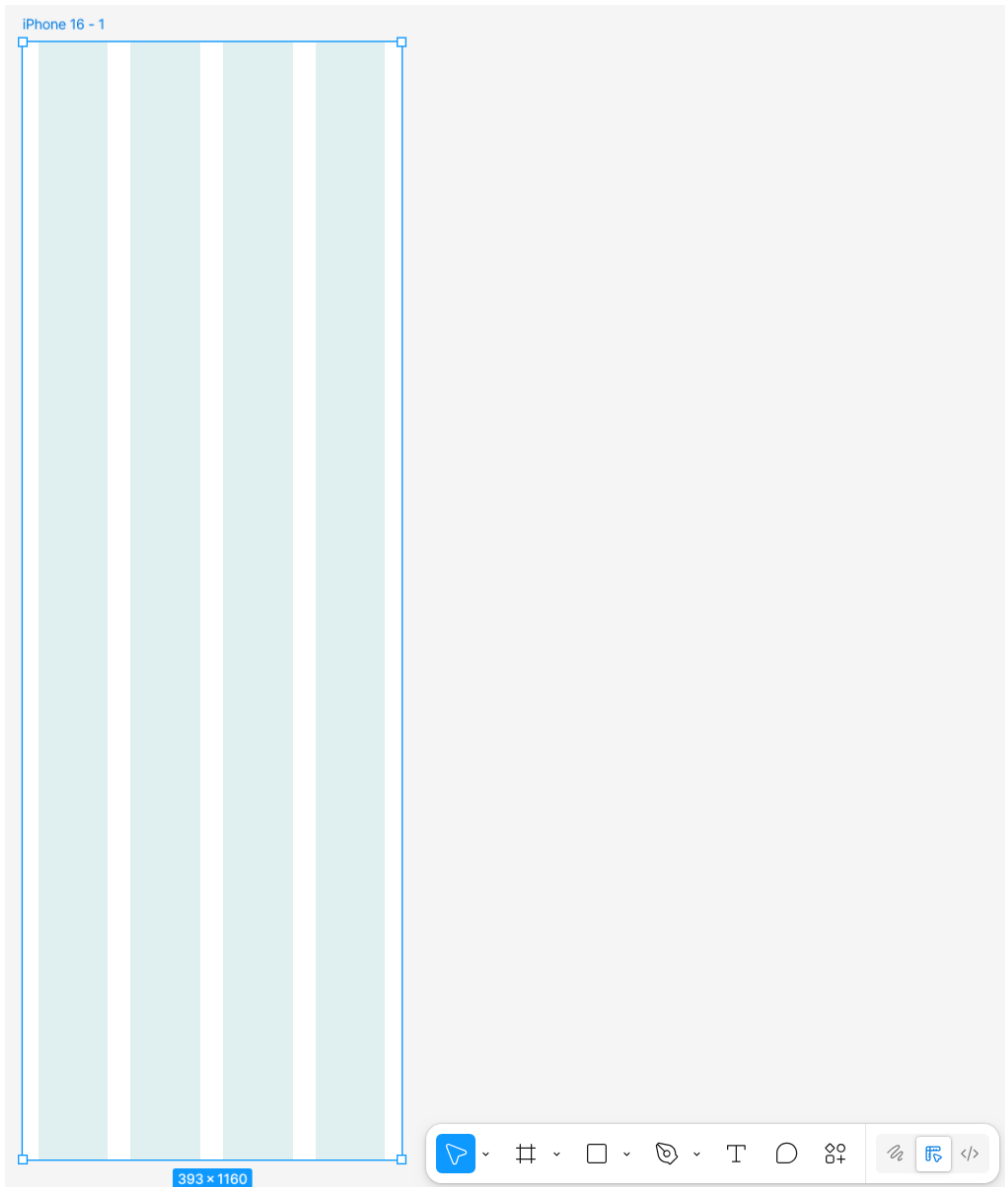


Figura 35. El tamaño de un iPhone 6 es de 393x852, ahora editado para que ocupe 393x1160.

Si ubicamos diferentes elementos y ejecutamos el prototipo, podemos comprobar el funcionamiento del *scroll*.

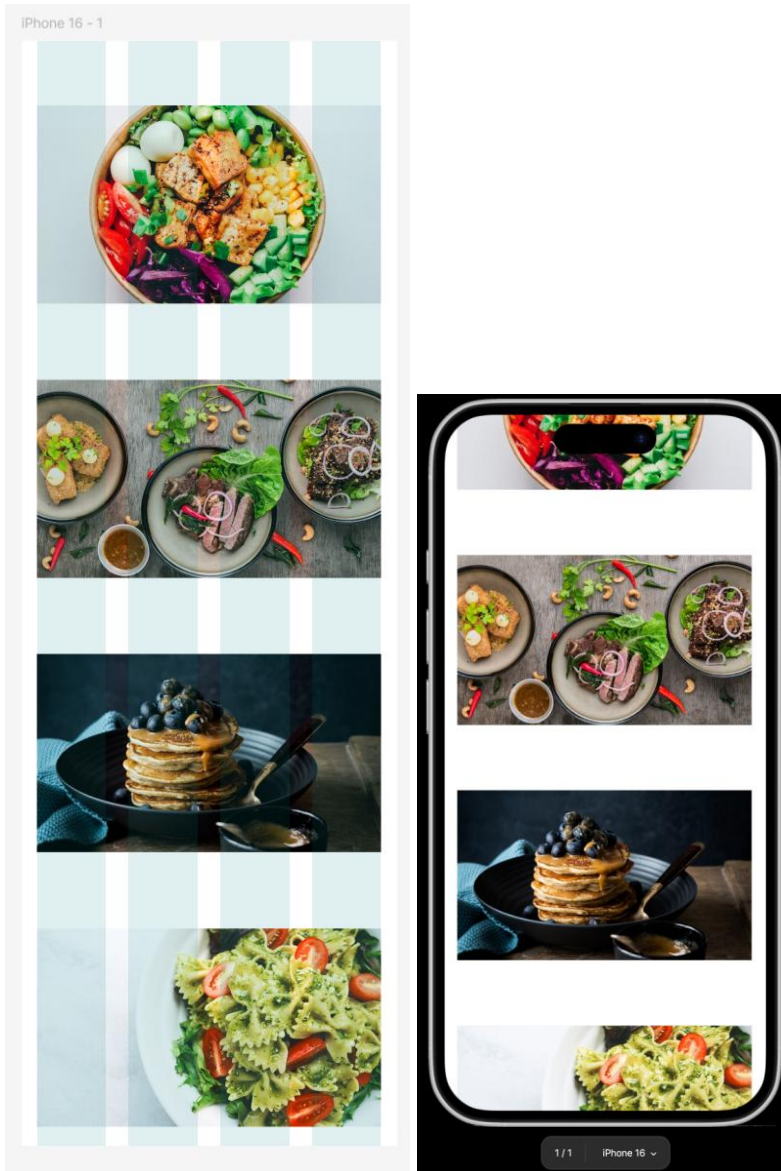


Figura 36. Comprobando el *scroll*.

En determinados casos, por ejemplo, ante elementos propios del sistema operativo como el indicador de batería o Wi-Fi, o incluso en el caso de menús de navegación, es posible que nos interese mantener ciertos elementos fijos incluso cuando se hace *scroll*. En esos casos, para conseguir que el elemento se quede fijo debemos seleccionarlo y, en la pestaña Prototipo, dentro del bloque Desplazamiento,

seleccionar para la opción Posición el valor "Fijo (permanece en su sitio)" (en inglés, *Fixed (stay in place)*). En la figura siguiente se observa el proceso y el prototipo ejecutado con el menú siempre fijo en la parte inferior.

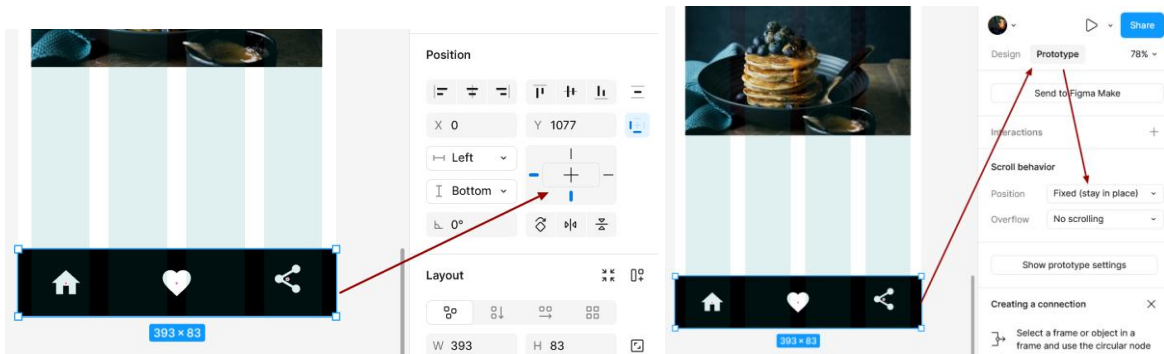


Figura 37. Fijando un elemento en la parte inferior de la interfaz.



Figura 38. Menú fijo en la parte inferior.

También podemos crear un *scroll* horizontal, cada vez más habitual en interfaces móviles. Para ello creamos un *frame* dentro del *frame* principal en el que ubicaremos los elementos que harán *scroll*. Como se observa en la figura siguiente, los elementos desbordan el ancho del teléfono.



Figura 39. Frame dentro del *frame* principal que desborda el ancho del dispositivo.

A continuación, activamos (si no lo está) la opción Recortar contenido (*Clip content*) de la columna derecha y ajustamos el tamaño del *frame* al ancho del dispositivo.

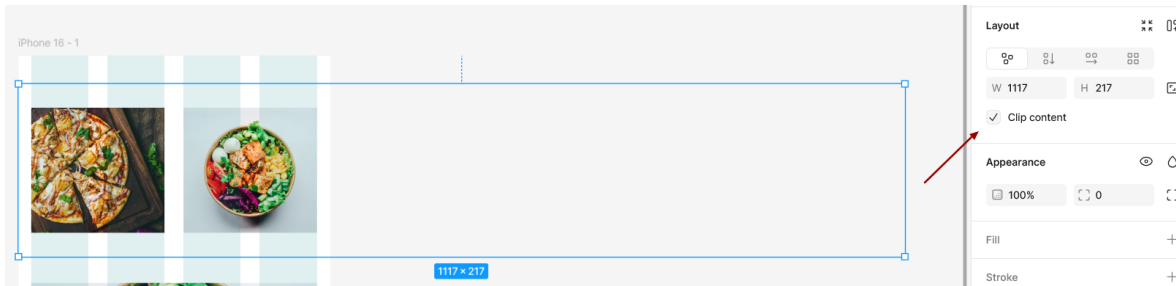


Figura 40. Marcando la opción *Clip content*.

Finalmente, cambiamos a la pestaña Prototipo y seleccionamos la opción Horizontal en el desplegable Posición (*Position*) dentro del apartado Desplazamiento (*Overflow behavior*).

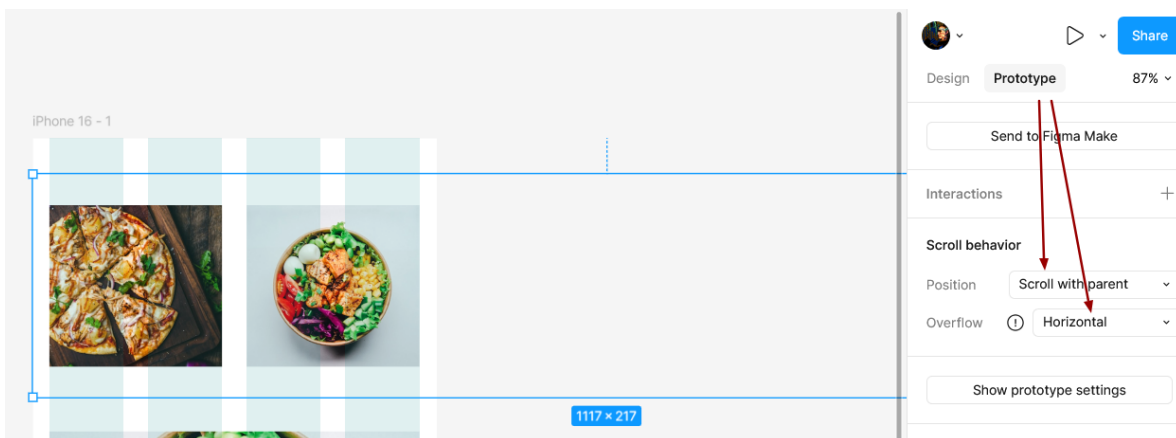


Figura 41. Activando el comportamiento *scroll* horizontal

Como se observa a continuación, al ejecutar el prototipo ya podemos hacer *scroll* horizontal.

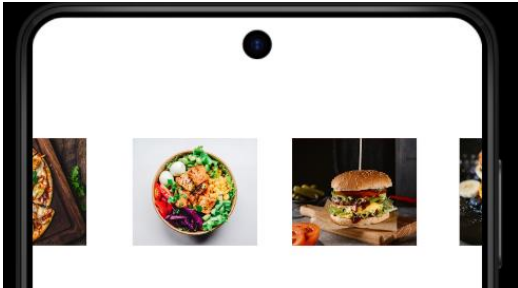


Figura 42. Probando el *scroll* horizontal.

## 6. Plugins

En la comunidad de Figma podemos encontrar *plugins* que aportan funcionalidades adicionales a lo que hemos visto hasta ahora. Para acceder a la descarga de *plugins* hacemos clic derecho y, a continuación, pulsamos sobre la opción Plugins del menú.

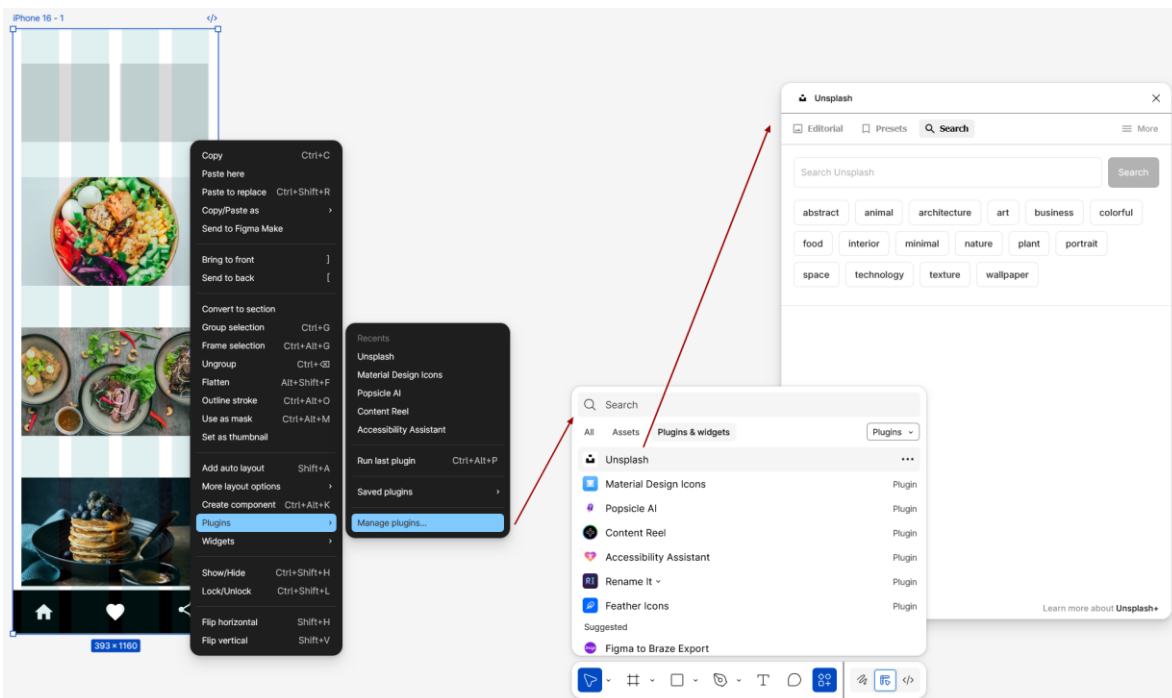


Figura 43. Opción de menú para descargar *plugins*.

Para instalar un plugin basta con seleccionarlo. Una vez instalado, estará disponible en la pantalla de edición de Figma, bajo la opción de menú Figma > Plugins.

Bajo la opción Figma > Administrar plugins, podemos desinstalar los *plugins* disponibles haciendo clic en los tres puntos que aparecen a la derecha de cada uno de ellos al posicionar el cursor encima de su nombre.

A continuación, se recogen algunos *plugins* útiles para cualquier tipo de proyecto:

- **Autoflow:** facilita la creación de flujos de interacción entre pantallas.
- **Content reel:** añade texto de relleno (y otros contenidos) al proyecto.
- **Figma <-> HTML - Design to code!:** convierte los diseños de Figma en código HTML y CSS.
- **Iconify:** importa bibliotecas de iconos (Material Design, FontAwesome...).
- **Lorem ipsum:** otro *plugin* para añadir texto de relleno.
- **Unsplash:** añade imágenes de stock al proyecto.
- **Material design icons:** añade los iconos de Google Material Design.

## 7. Compartir y exportar prototipos

Mediante el botón Compartir (*Share*) situado en la parte superior derecha de la interfaz, podemos compartir el prototipo, así como obtener un enlace y un código para incrustarlo.

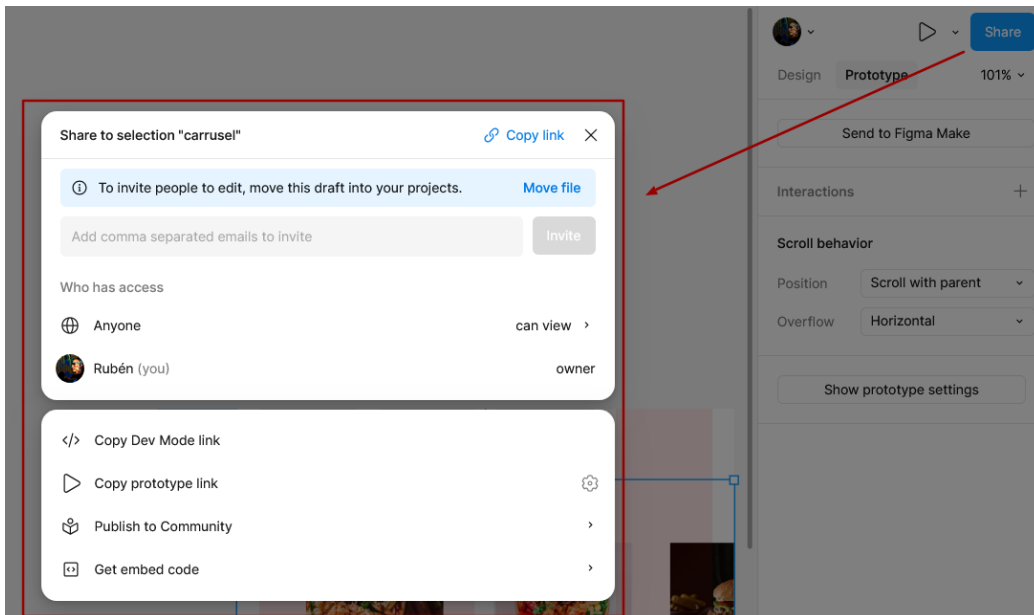


Figura 44. Opciones para compartir el prototipo.

Para exportar los diseños primero debemos seleccionar aquellos elementos que queremos exportar (un componente, todo un *frame*, todo lo que se ve en pantalla...) para posteriormente pulsar sobre la tecla + situada a la derecha de la opción Exportar situada en la parte inferior de la columna derecha. Una vez pulsada podemos escoger el formato de exportación (JPG, PNG, SVG o PDF).

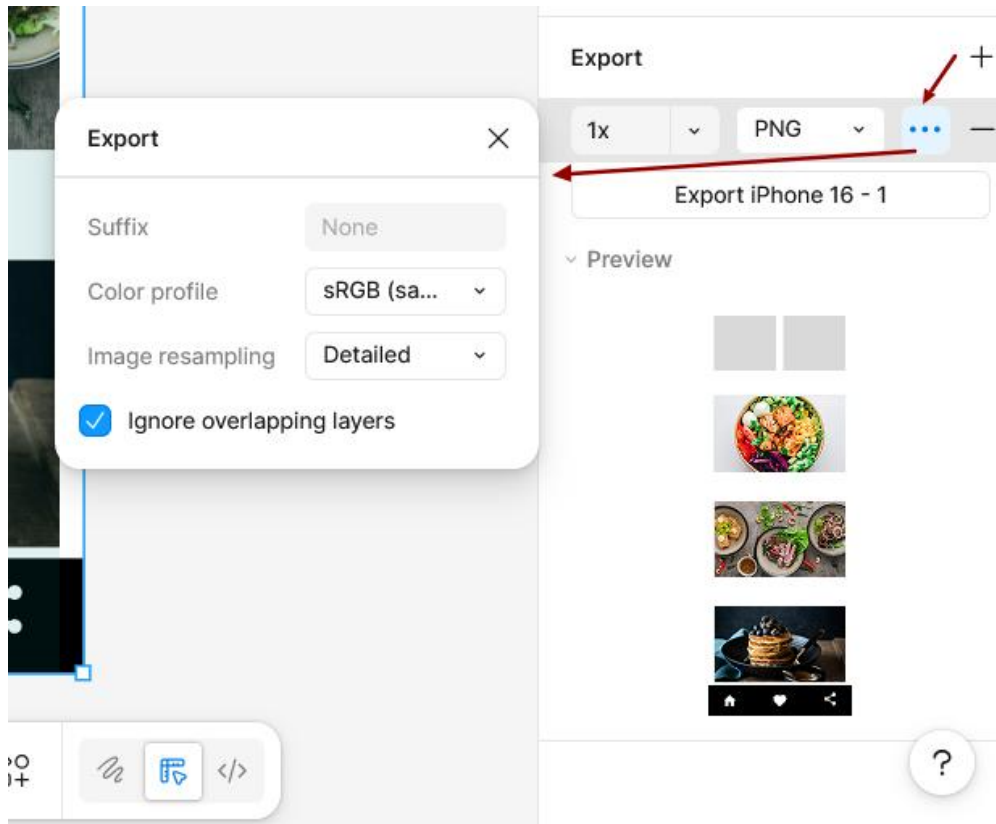


Figura 45. Opciones de exportación.

Más allá de las opciones de exportación, Figma dispone de una funcionalidad llamada Figma Mirror integrada en su app<sup>4</sup> desde la cual también podemos visualizar nuestros prototipos en tiempo real desde nuestro propio dispositivo móvil.

Una vez instalada la aplicación, simplemente debemos iniciar sesión con la misma cuenta de Figma con la que estemos trabajando en el equipo de escritorio, seleccionar el *frame* que queremos visualizar y este se mostrará en el móvil.

<sup>4</sup> <https://www.figma.com/mirror>



## Recursos

- Figma's Learn. <https://help.figma.com/hc/es-es>
- Canal de YouTube de Figma.  
<https://www.youtube.com/channel/UCQsVmSa4X-G3IHIUtejzLA/playlists>