

Guía de uso de Figma

Aplicaciones y Dispositivos móviles

Rubén Alcaraz Martínez

Septiembre 2022

Sumario

1. Introducción.....	3
2. Registro, creación de un grupo y un proyecto.....	3
3. La interfaz de Figma	4
4. Los <i>frames</i>	7
4. Crear una cuadrícula	10
5. La herramienta de texto.....	15
6. Formas e imágenes	16
7. Interacciones y animaciones	19
8. Scroll horizontal y vertical	21
9. Compartir y exportar prototipos.....	24
10. Bibliografía y recursos	25

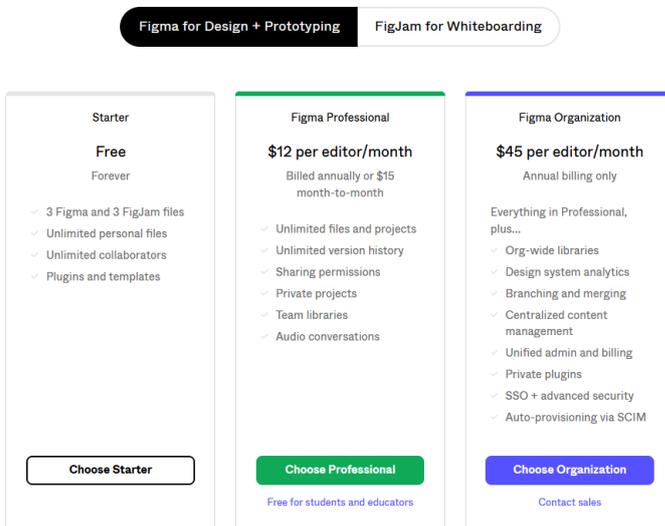
1. Introducció

Figma es una herramienta de diseño de 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 o Justinmind.

2. Registro, creación de un grupo y un proyecto

El acceso a Figma se realiza desde <https://www.figma.com/>. Tras el registro y verificación del correo, tendremos que poner un nombre al equipo de trabajo y, opcionalmente, invitar a otros colaboradores. Posteriormente, escoger el plan. En nuestro caso el plan Figma Professional que es gratuito para estudiantes. Para poder utilizarlo es necesario darse de alta con el correo UB.

Pricing

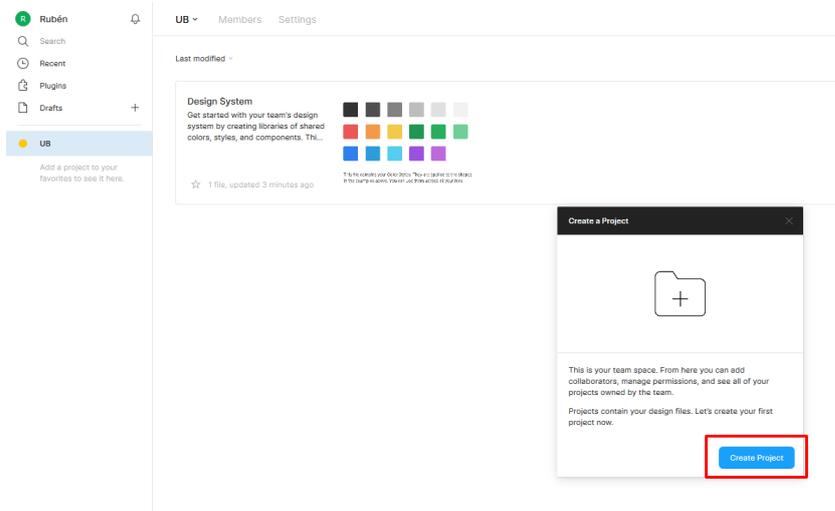


The screenshot shows the Figma Pricing page with three main plans:

- Starter (Free):** Forever. Includes 3 Figma and 3 FigJam files, unlimited personal files, unlimited collaborators, and plugins and templates. Button: Choose Starter.
- Figma Professional (\$12 per editor/month):** Billed annually or \$15 month-to-month. Includes unlimited files and projects, unlimited version history, sharing permissions, private projects, team libraries, and audio conversations. Button: Choose Professional. Note: Free for students and educators.
- Figma Organization (\$45 per editor/month):** Annual billing only. Includes everything in Professional plus org-wide libraries, design system analytics, branching and merging, centralized content management, unified admin and billing, private plugins, SSO + advanced security, and auto-provisioning via SCIM. Button: Choose Organization. Note: Contact sales.

Fig. 1. Selección del plan.

Una vez en el área de trabajo, Figma nos propone crear un primer proyecto.



The screenshot shows the Figma workspace interface. On the left is a sidebar with the user 'Rubén' and a team 'UB'. The main workspace shows a 'Design System' section. A 'Create a Project' dialog box is open in the foreground, featuring a folder icon with a plus sign and a 'Create Project' button highlighted with a red box. The dialog text explains that this is the team's space for adding collaborators and managing projects.

Fig. 2. Creación del primer proyecto.

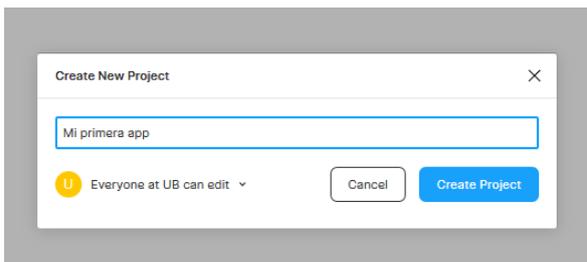


Fig. 3. Poniendo nombre al primer proyecto.

Para crear un nuevo proyecto también podemos utilizar la opción disponible en la parte superior derecha de la interfaz.

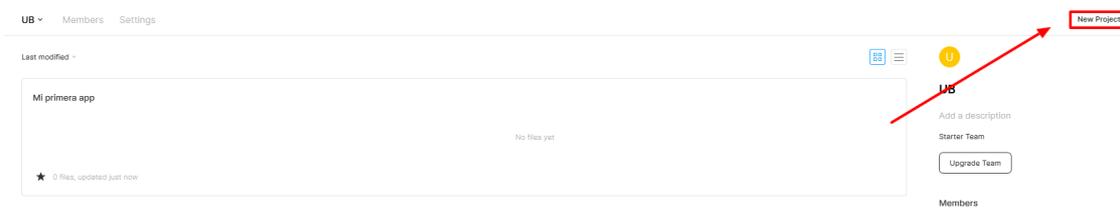


Fig. 4. Otra forma de crear un nuevo proyecto.

Una vez dentro de la carpeta del proyecto, podemos empezar a añadir ficheros. En concreto, podemos añadir un nuevo diseño (*design file*) o un lienzo en blanco sobre el que volcar ideas, diagramas, etc. (*FigJam file*).

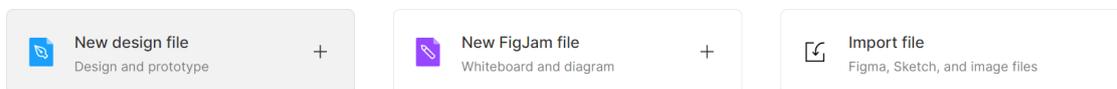


Fig. 5. Añadiendo ficheros al proyecto.

3. La interfaz de Figma

La interfaz de Figma se divide en un menú superior con varios accesos directos y tres grandes bloques. En el menú superior encontramos un primer icono con forma de hamburguesa que esconde todas las opciones del programa y, a continuación, las herramientas de cursor, *frames*, formas, pluma, texto y comentarios. En la parte central del menú superior tenemos el nombre del documento. Finalmente, en la parte derecha los atajos para compartir y ejecutar el prototipo.

En cuanto a los tres bloques principales, en la parte izquierda encontramos las capas (concepto similar al de Photoshop) y los recursos (iconos, imágenes, etc.). La parte central es el área de trabajo, donde iremos diseñando el prototipo. En la columna derecha encontramos las opciones específicas del elemento que tengamos seleccionado. Por ejemplo, si tenemos seleccionado un bloque de texto, podremos editar la fuente, el tamaño, etc.

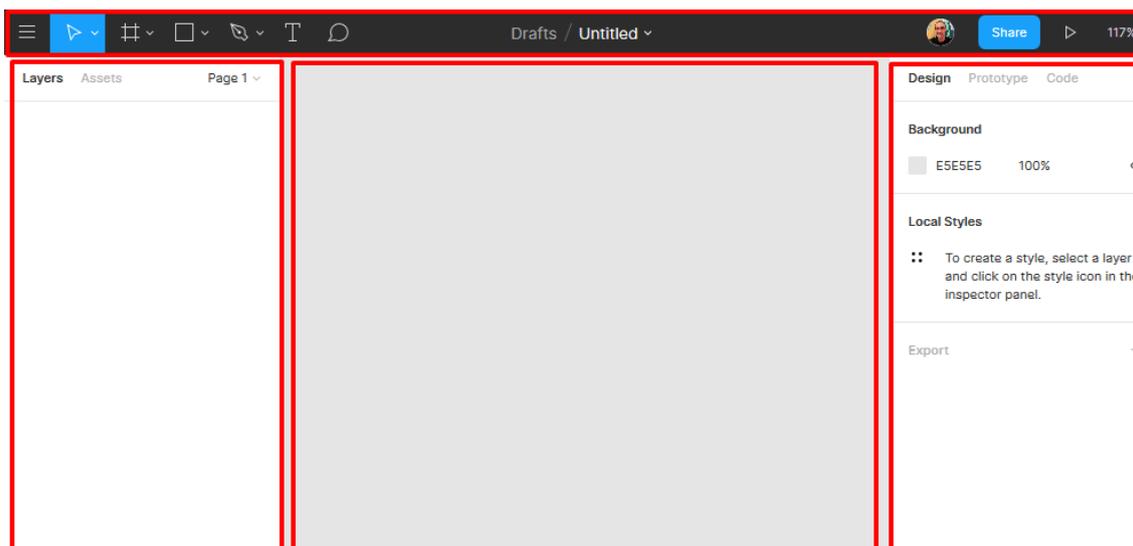


Fig. 6. Interfaz de Figma.

En la pestaña **Layers** (capas) irán apareciendo los diferentes elementos que añadamos a la interfaz (texto, formas, iconos, imágenes, elementos interactivos...) que podremos ir agrupando en diferentes capas para trabajar de forma ordenada. Las capas se pueden activar o desactivar mediante el 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.

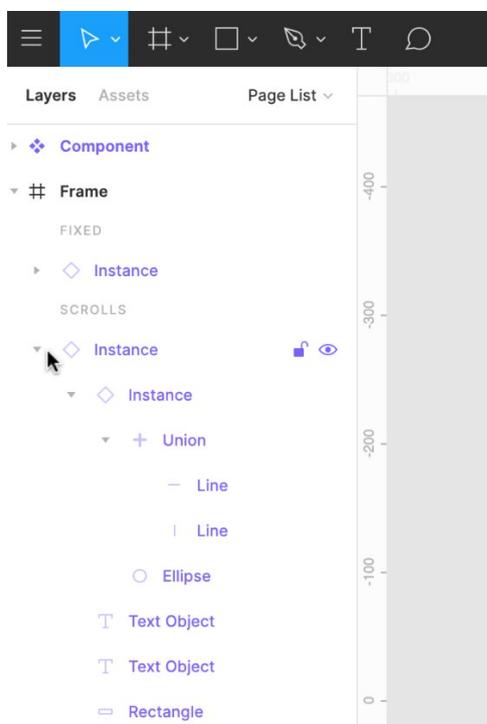


Fig. 7. Bloque de capas y recursos.

Cada elemento se identifica con un icono diferente para poder reconocerlo rápidamente (fig. 8)

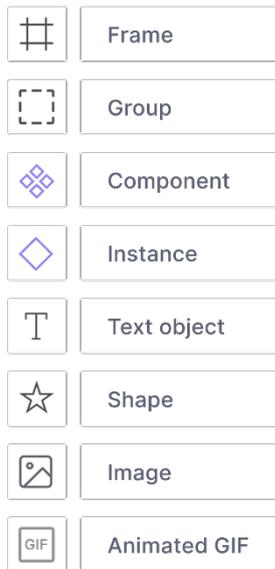


Fig. 8. Iconos identificativos de cada elemento.

En la pestaña **Assets** (recursos) encontramos todos los componentes que hemos ido creando. Los componentes son recursos o diseños que almacenamos en nuestra cuenta y que podemos reutilizar en diferentes prototipos (un botón o CTA, un icono, etc.).

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

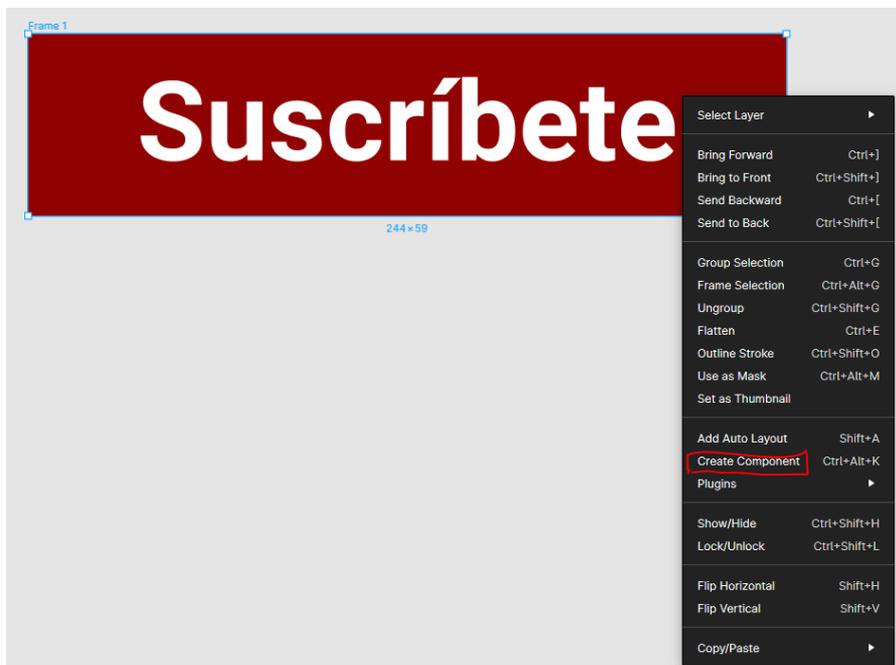


Fig. 9. Creando un componente.

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

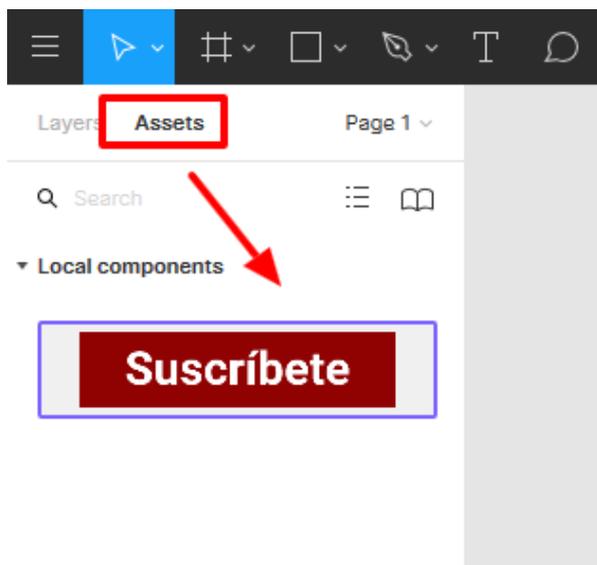


Fig. 10. Biblioteca de componentes.

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).

4. Los *frames*

Uno de los componentes más importantes en Figma son los *Frames* (fig. 11). También accesibles mediante la tecla F.

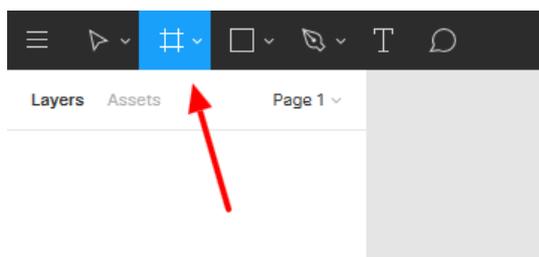


Fig. 11. Atajo para crear *frames*.

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

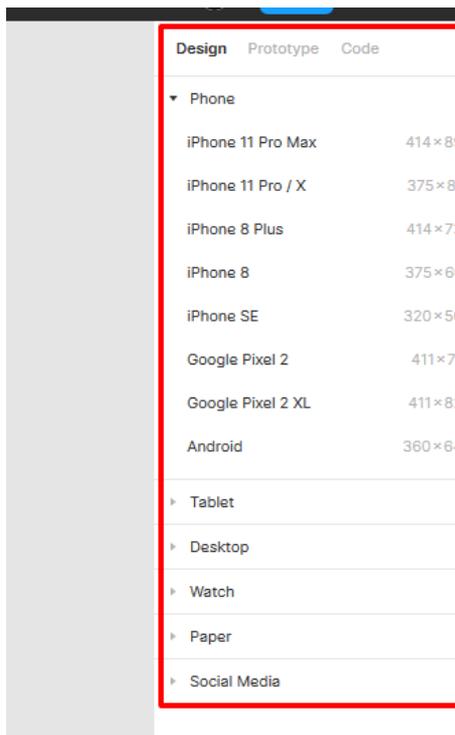


Fig. 12. Tamaños estándar para el frame.

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

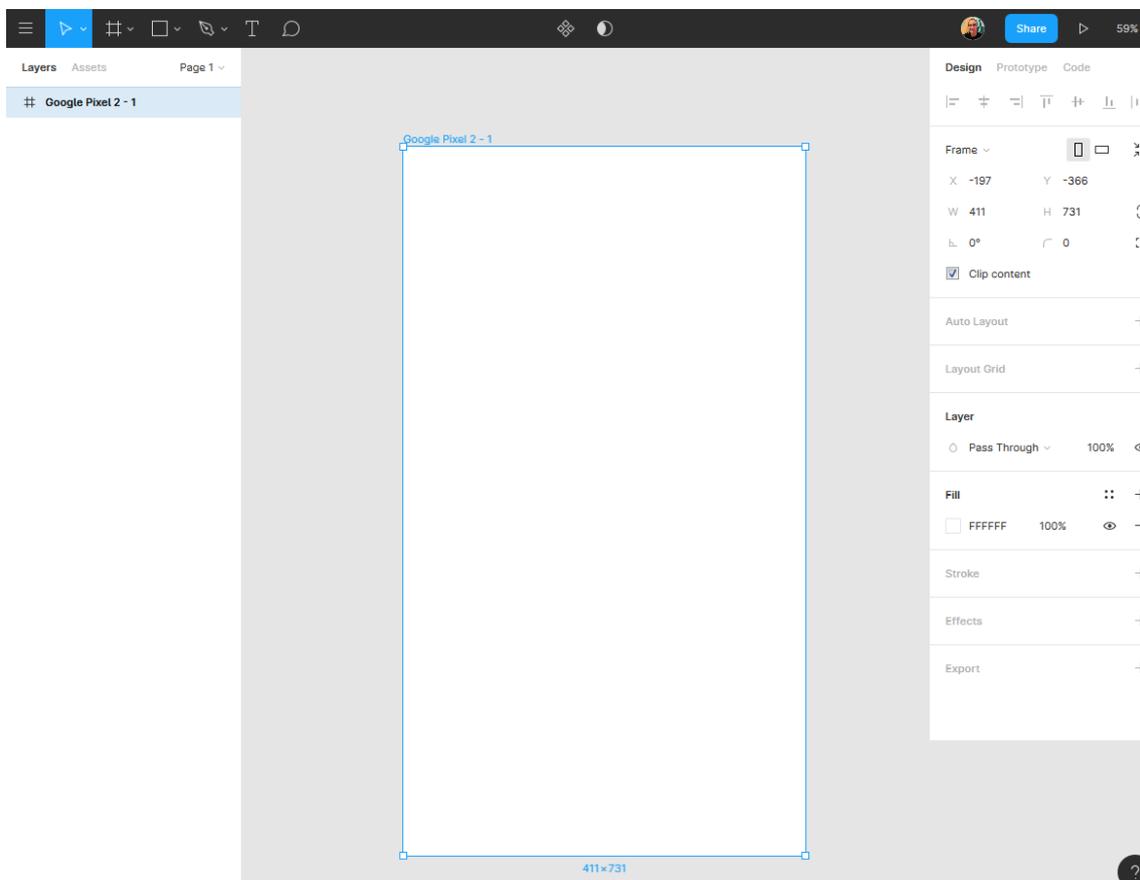


Fig. 13. Frame en blanco en la parte central.

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

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

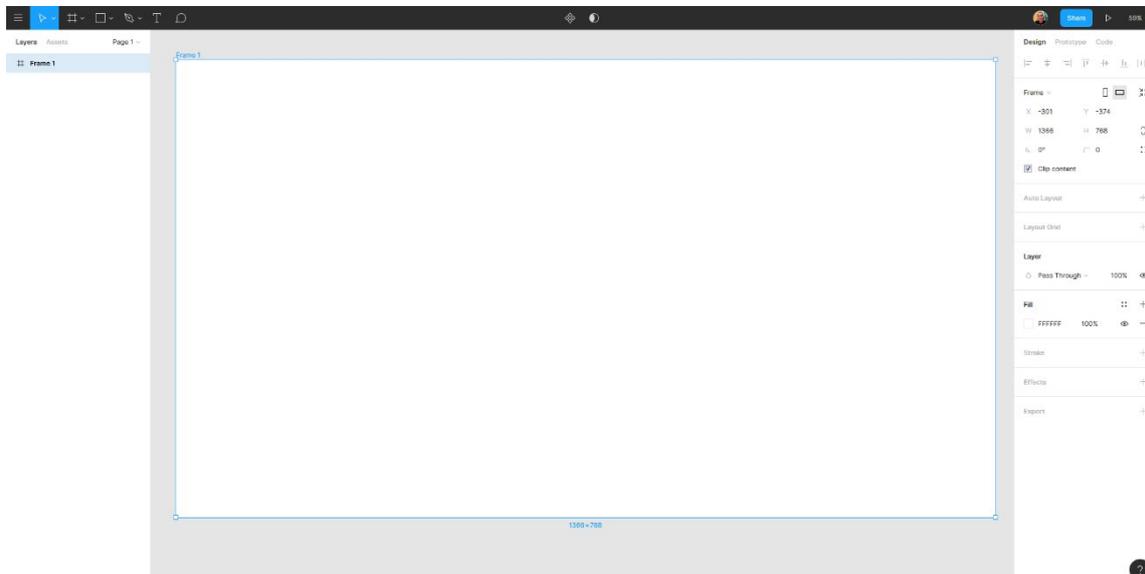


Fig. 14. Frame a medida.

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 zoom presionando al mismo tiempo la tecla Ctrl + la rueda del ratón, así ese frame mayor a nuestra resolución cabrá en nuestra pantalla.

Podemos cambiar el nombre de nuestro trabajo mediante la opción situada en la parte superior central de la interfaz.

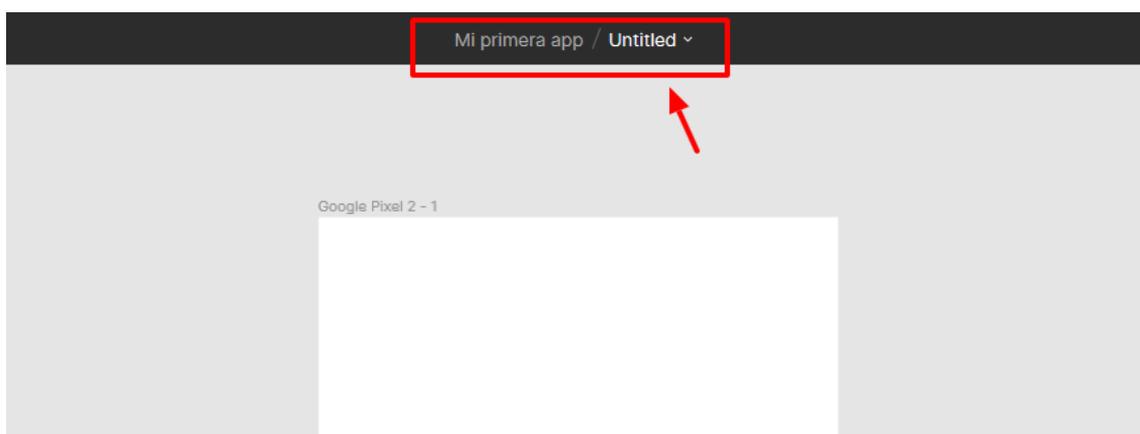


Fig. 15. Nombre del documento.

Finalmente, si seleccionamos un conjunto de frames (por ejemplo, todos los elementos de una misma pantalla) y pulsamos la combinación de teclas Ctrl+G o usamos Clic derecho > Group selection, podemos 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 irán añadiendo a la página 1. Las páginas son lienzos en blanco mediante los cuales podemos organizar el proyecto. Si pulsamos sobre la opción Page 1 situada sobre la lista de frames disponibles, podemos añadir y gestionar nuevas páginas.



Fig. 16. Opción para añadir nuevas páginas.

4. Crear una retícula

Con el frame central seleccionado, pulsamos sobre la opción **Layout Grid**, disponible en la parte derecha de la interfaz.

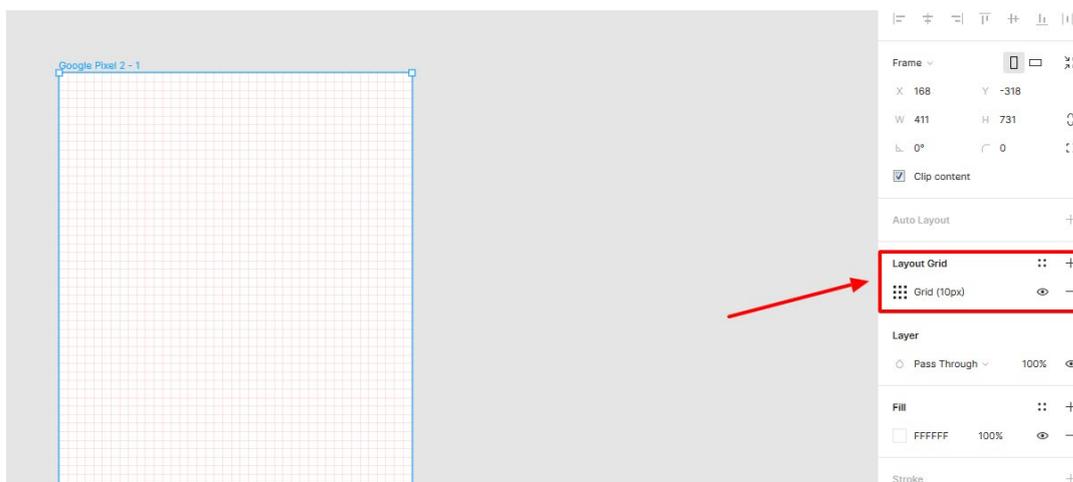


Fig. 16. Opción para crear retículas.

Un grid, cuadrícula 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 del grid (fig. 17), podemos modificar su color y tamaño. Cabe destacar que el grid es simplemente una referencia –una guía– que no se mostrará una vez exportemos nuestro trabajo. Si durante el proceso de diseño nos molesta, podemos desactivarlo temporalmente con el botón en forma de ojo.

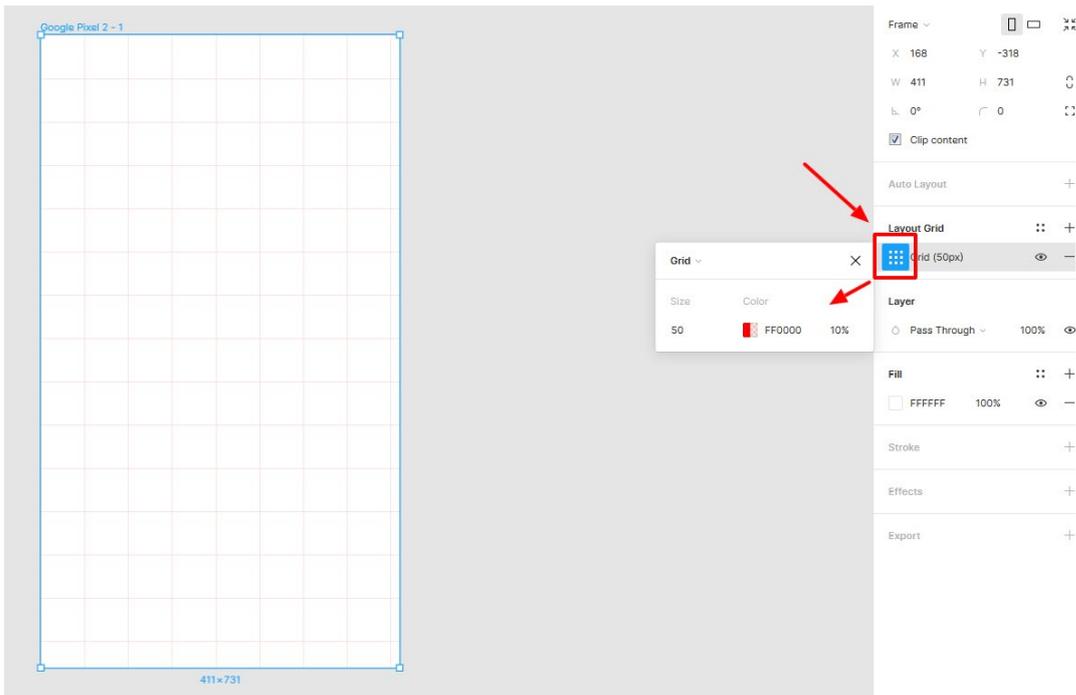


Fig. 17. Opciones disponibles para la retícula

También podemos crear retículas basadas solo en columnas (fig. 18). Por ejemplo, una similar a la utilizada en la guía de Material design de Google (fig. 19).

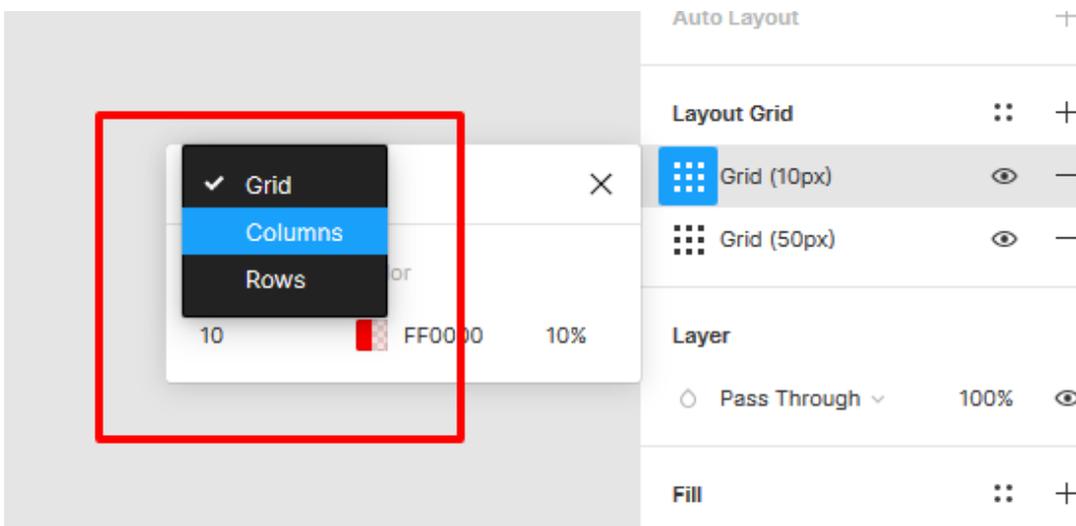


Fig. 18. Opción para crear una retícula basada en columnas.

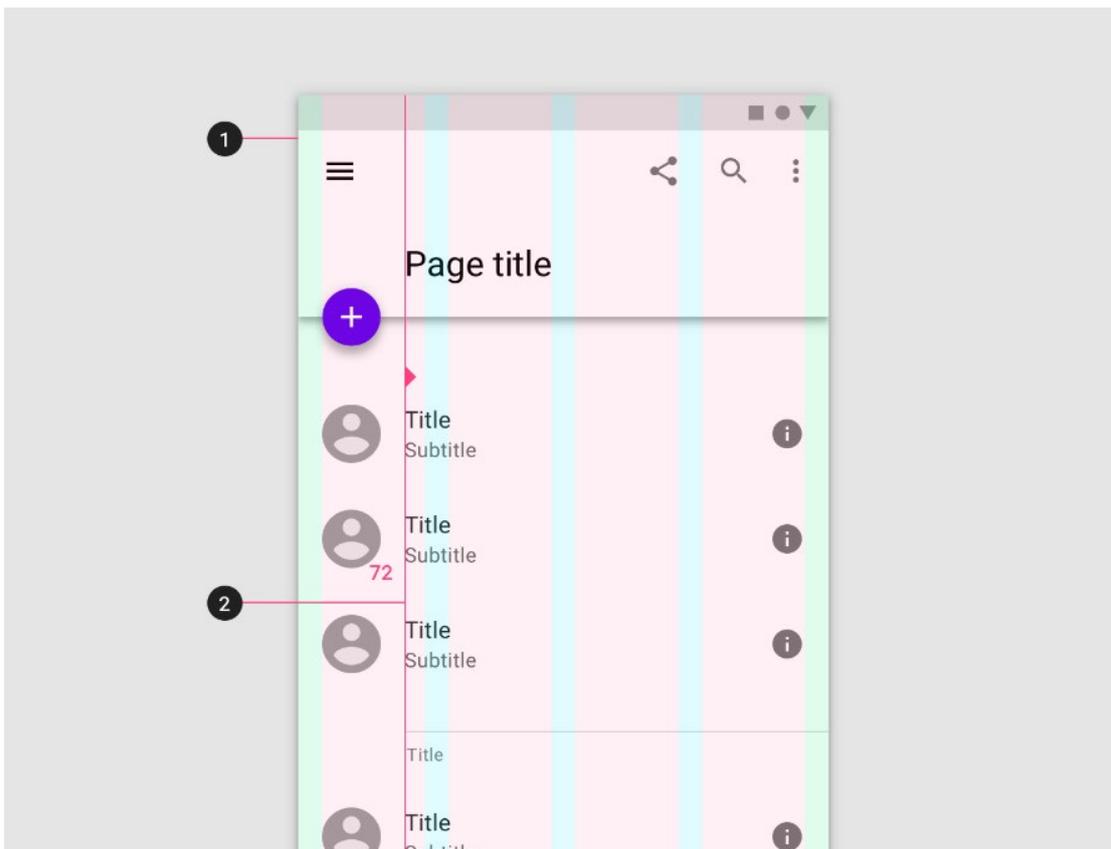


Fig. 19. Ejemplo de retícula utilizada por Material design.

En la figura 20 se muestra la creación de una retícula con 4 columnas y un medianil (*gutter*) y margen de 20px.

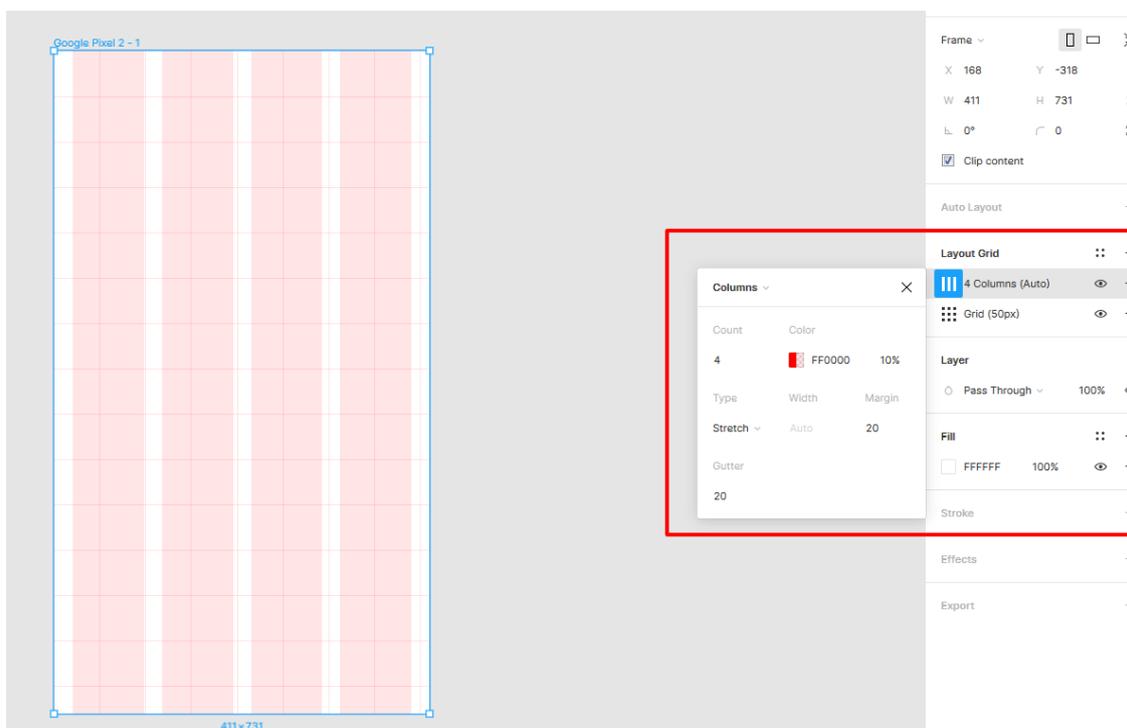


Fig. 20. Retícula de 4 columnas con un medianil y márgenes a ambos lados de 20px.

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

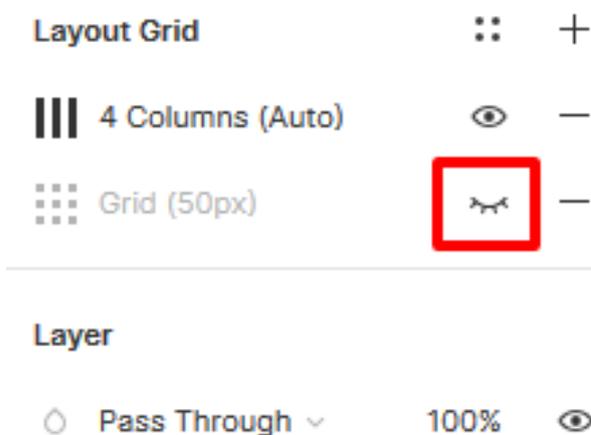


Fig. 21. Botón para mostrar u ocultar retículas.

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.



Fig. 22. Ajustando un texto a la retícula.

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

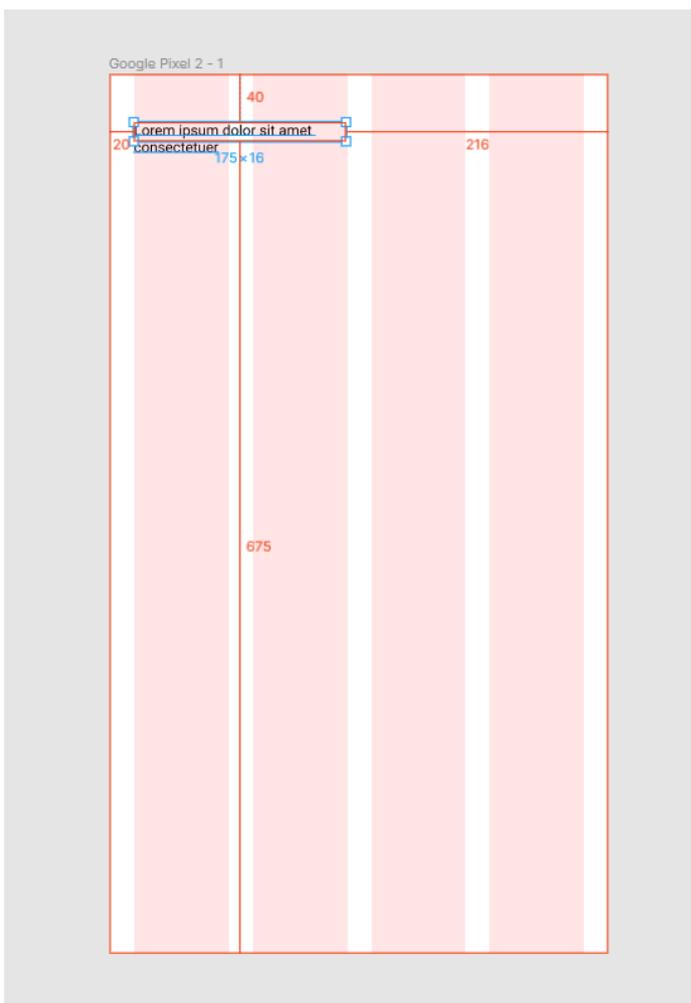


Fig. 23. Indicación del espacio alrededor del elemento.

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

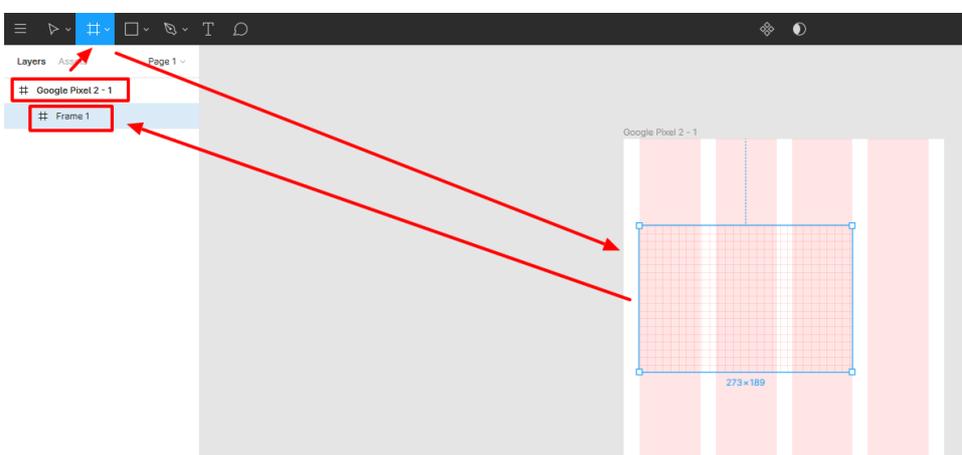


Fig. 24. Creación de un segundo frame con su propia retícula.

5. La herramienta de texto

La herramienta de texto (fig. 25) 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.

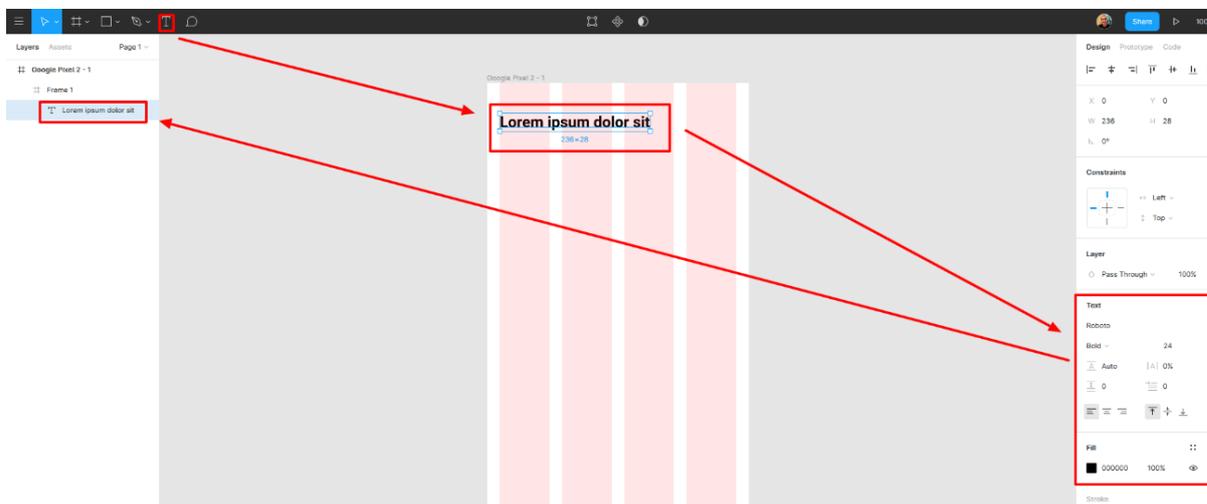


Fig. 25. La herramienta de texto.

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.

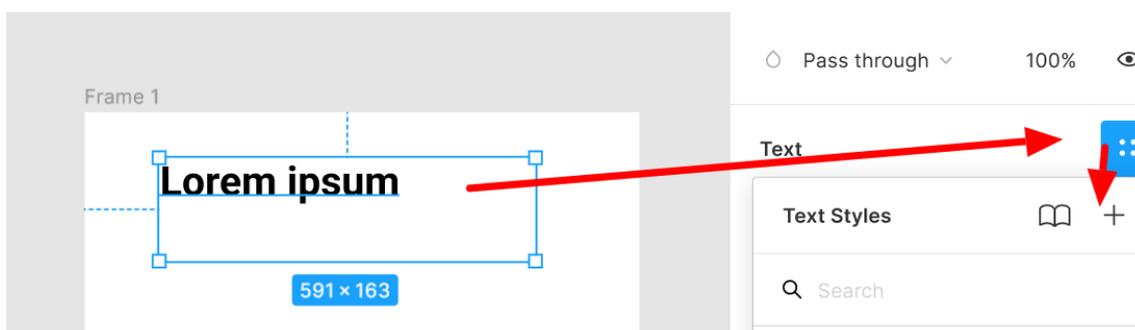


Fig. 26. Opción para crear un nuevo estilo de texto.

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.

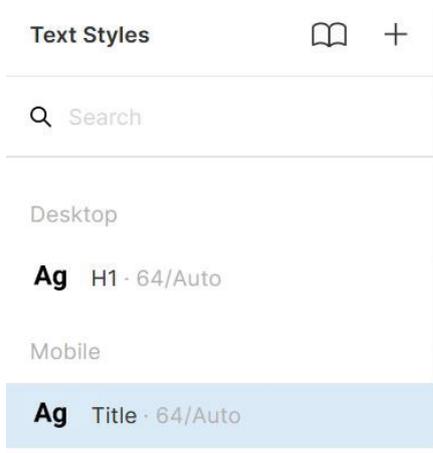


Fig. 27. Estilos por categoría.

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

6. Formas e imágenes

La opción situada a la derecha del botón para crear *Frames*, nos permite añadir formas diversas o imágenes a nuestro 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 negro en la parte superior del prototipo.

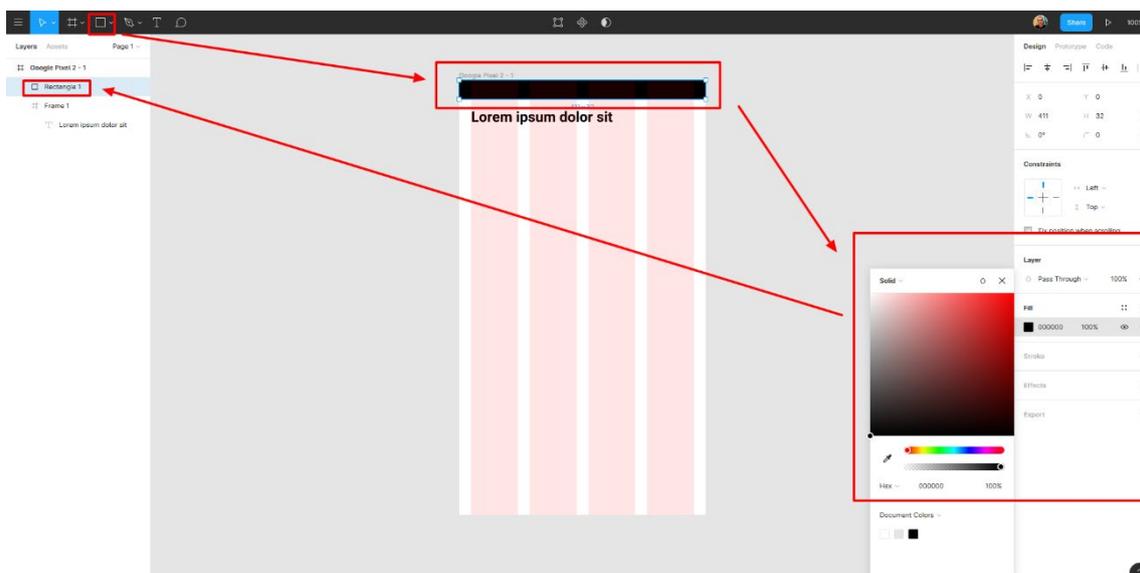


Fig. 28. La herramienta de formas.

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 15 a cada una.

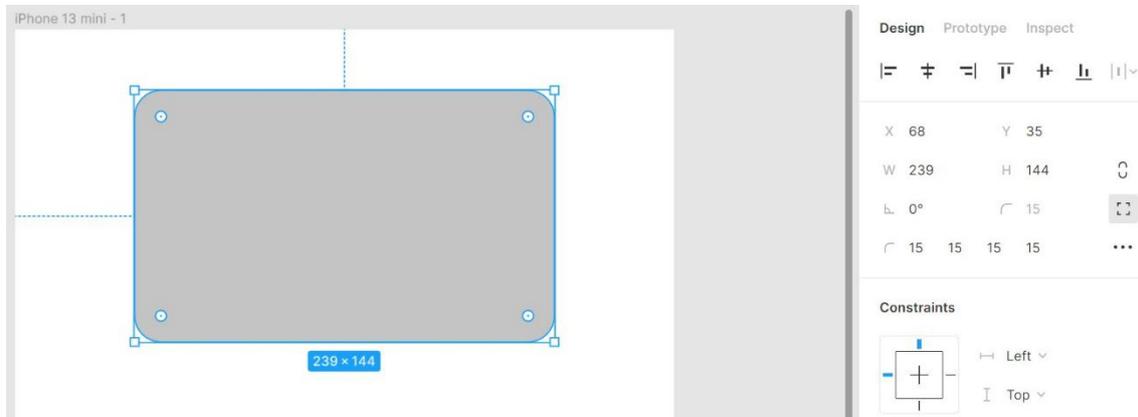


Fig. 29. Opciones para redondear bordes.

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

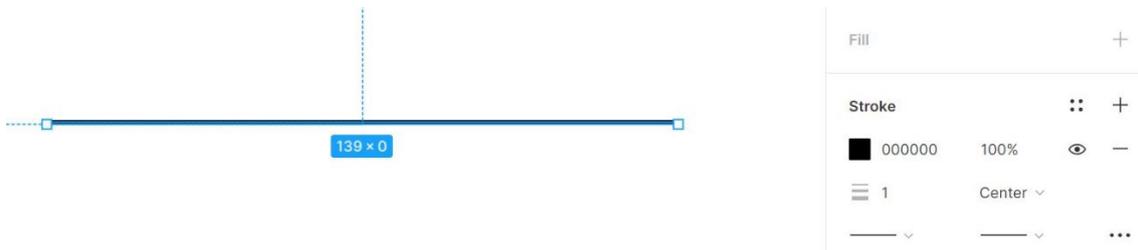


Fig. 30. Opciones de personalización de una línea.

Antes de empezar a trabajar con imágenes, vamos a descargar los iconos de Google Material Design, disponibles en <https://material.io/resources/icons>.

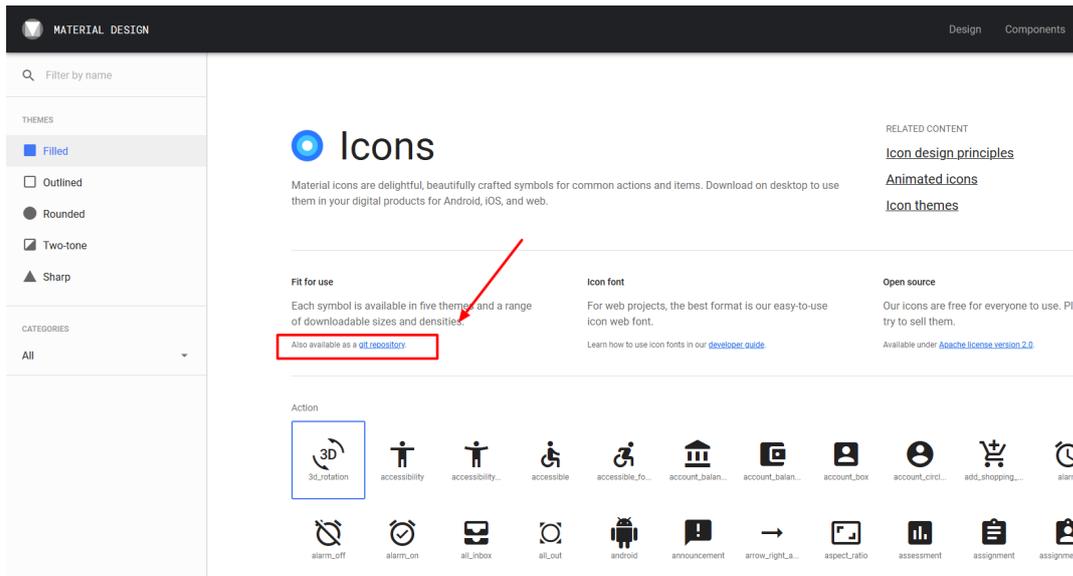


Fig. 31. Biblioteca de iconos de Material Design.

Se trata de una biblioteca de iconos en formato SVG que podremos modificar en cuanto a colores y tamaños sin perder resolución tal y como se muestra en la figura 32. Para añadir un icono o cualquier otra imagen a Figma, basta con arrastrarla desde nuestra carpeta a la pantalla del navegador.

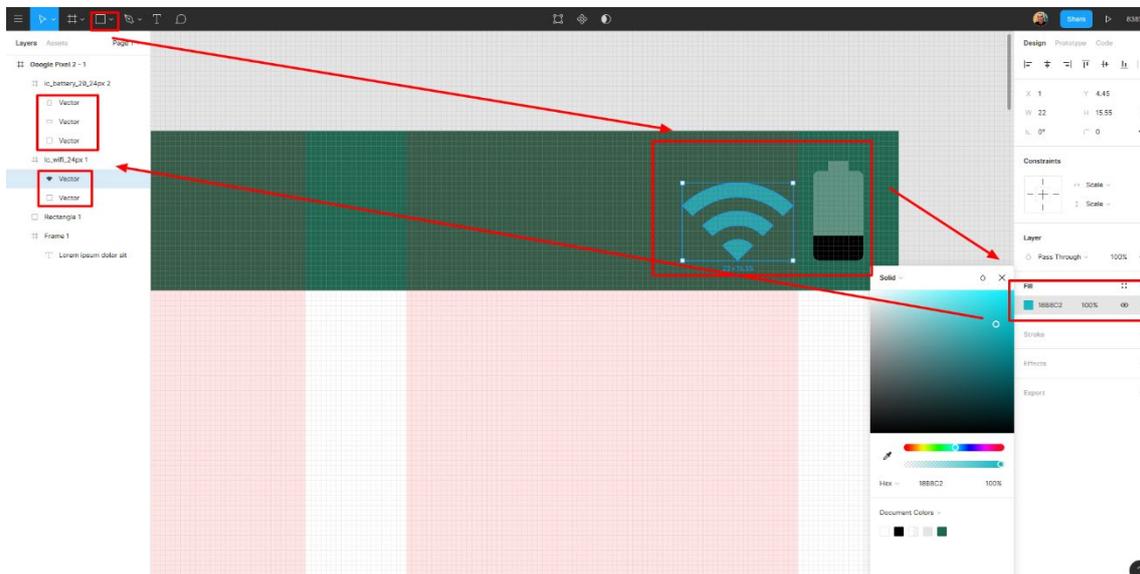


Fig. 32. Añadiendo iconos SVG de Material design a nuestro prototipo.

También es posible añadir colecciones de iconos y otros componentes desde la opción "Explore Community" de la pantalla principal de Figma.

7. Interacciones y animaciones

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

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

- On Click / On Tap
- On Drag
- While Hovering
- While Pressing
- Mouse Enter
- Mouse Leave
- Mouse Down (Touch Press)
- Mouse Up (Touch Release)
- After Delay

Tienes más información sobre cada uno de ellos en

<https://help.figma.com/article/370-prototyping-triggers>.

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

- Navigate to
- Open Overlay
- Swap With (Overlay)
- Back
- Close Overlay
- Open URL

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 33. Una vez seleccionado elegimos el tipo de disparador, la acción y la destinación mediante las opciones de la pestaña "Prototype" de la columna derecha. También podemos arrastrar la flecha que aparece al seleccionar un frame hacía el frame al que queremos enviar al usuario como destino.

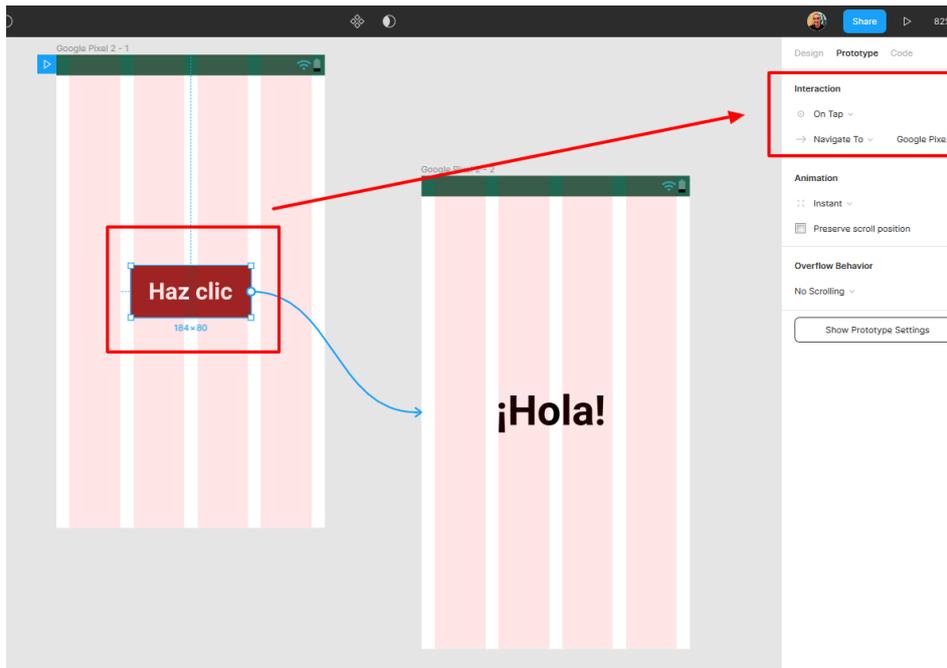


Fig. 33. Creando una interacción.

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



Fig. 34. Botón para ejecutar el prototipo.

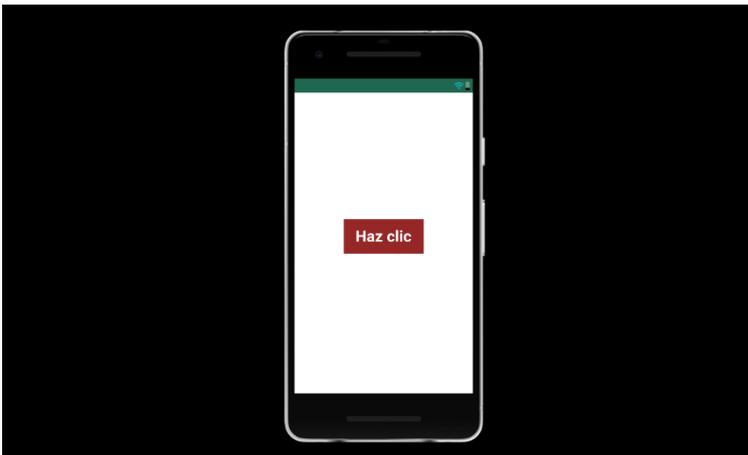


Fig. 35. Emulador de Figma.

Las animaciones nos 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.

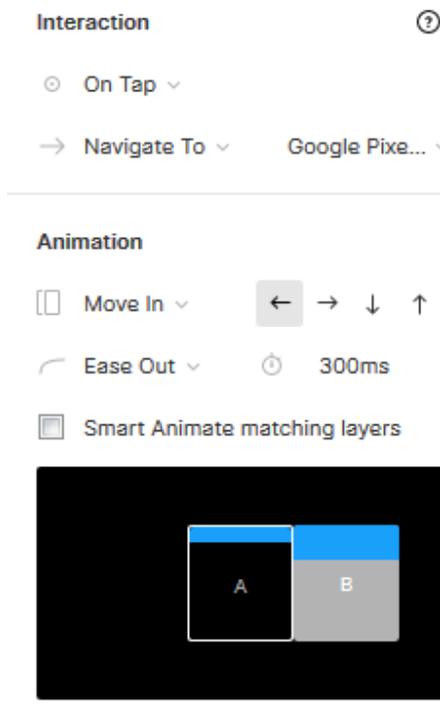


Fig. 36. Opciones de configuración de la animación.

8. *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 (fig. 37).

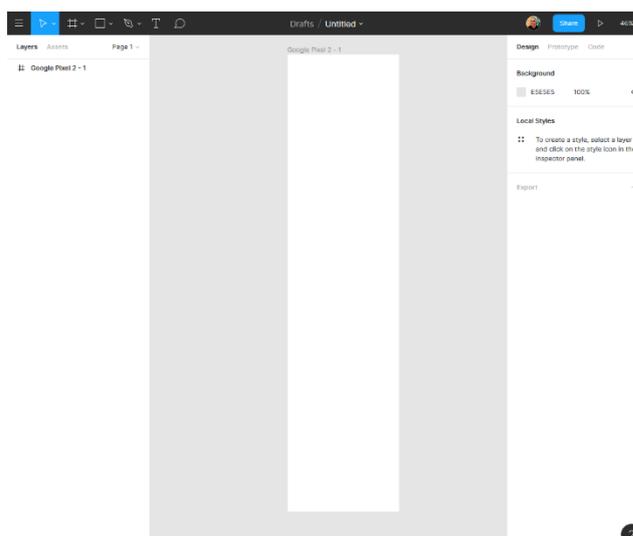


Fig. 37. El tamaño de un Google Pixel 2 es de 411x731, ahora editado para que ocupe 411x1700.

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

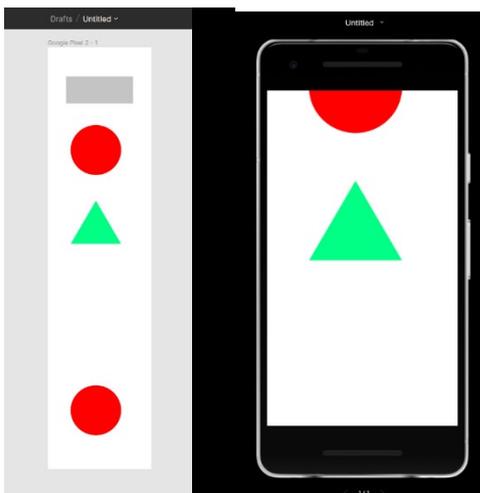


Fig. 38. Comprobando el scroll.

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 marcar la opción **"Fix position when scrolling"** dentro del apartado **Constraints** de la columna derecha. En la figura siguiente se observa el proceso y el prototipo ejecutado con el menú siempre fijo en la parte inferior.

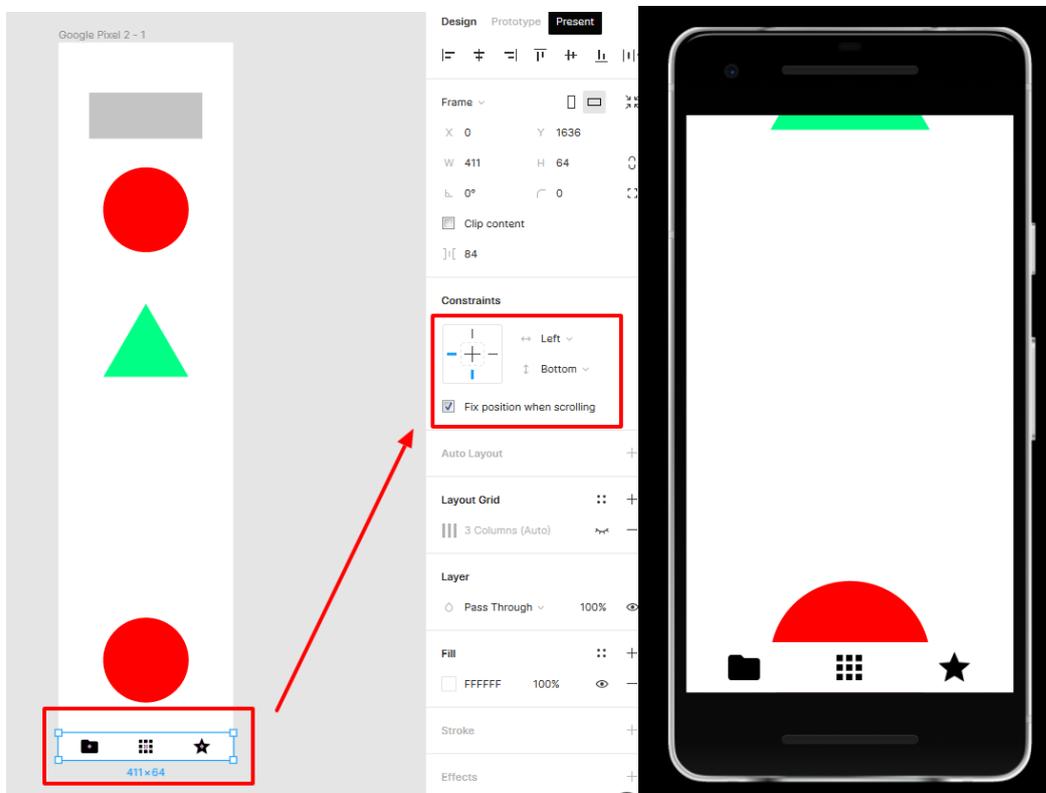


Fig. 39. Fijando un elemento en la parte inferior de la interfaz.

También podemos crear un *scroll* horizontal. Para ello creamos un frame dentro del frame principal en el que ubicaremos los elementos que harán *scroll*. Como se observa en la figura 35, los elementos desbordan el ancho del teléfono. A continuación, activamos la opción **Clip content** de la columna derecha y ajustamos el tamaño del frame al ancho del dispositivo.

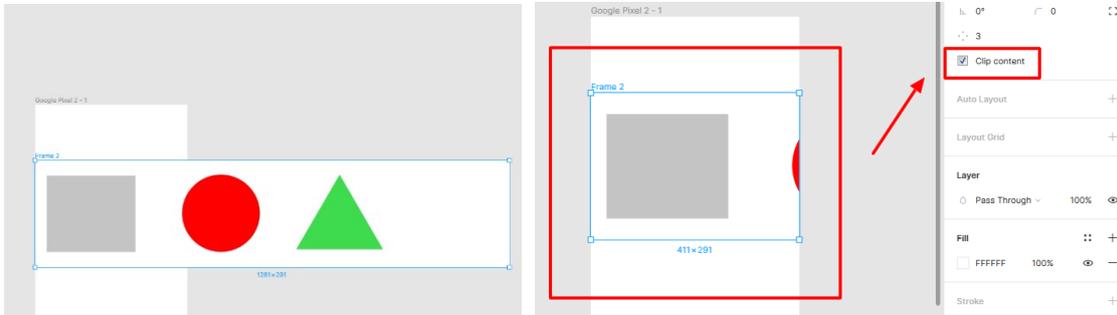


Fig. 40. Activando la opción Clip content para ocultar el contenido hasta que lleguemos a él mediante el *scroll* horizontal.

Finalmente, cambiamos a la pestaña **Prototype** y seleccionamos la opción **Horizontal Scrolling** en el desplegable **Overflow Behavior**.

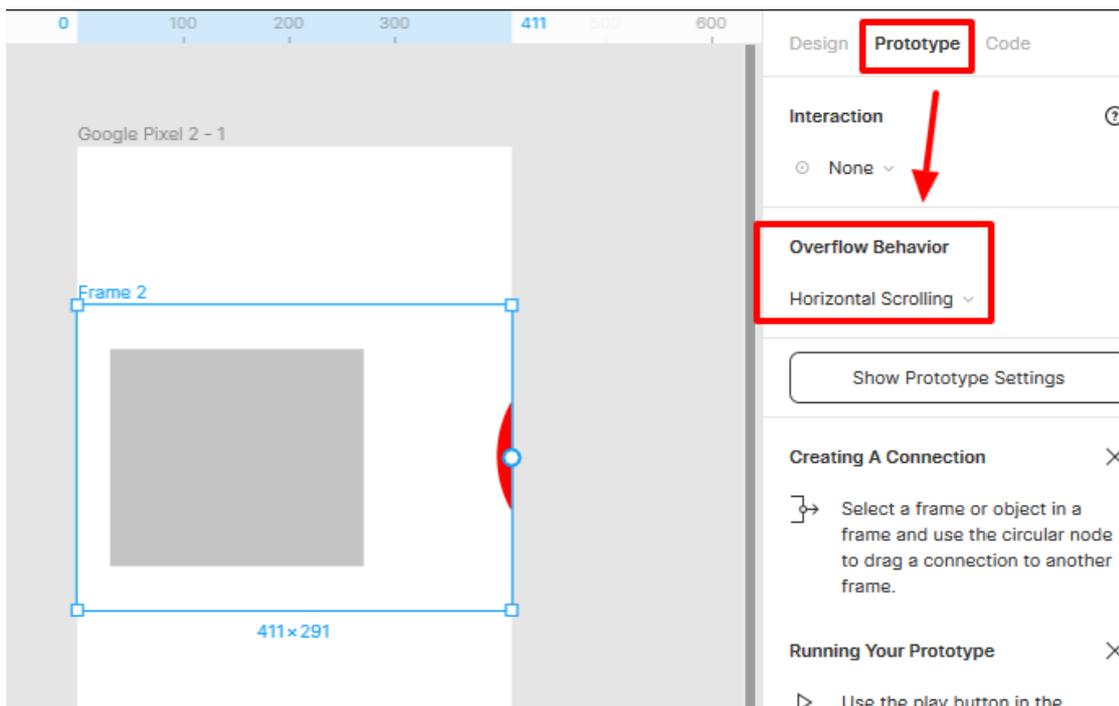


Fig. 41. Activando el comportamiento "Scroll horizontal".

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

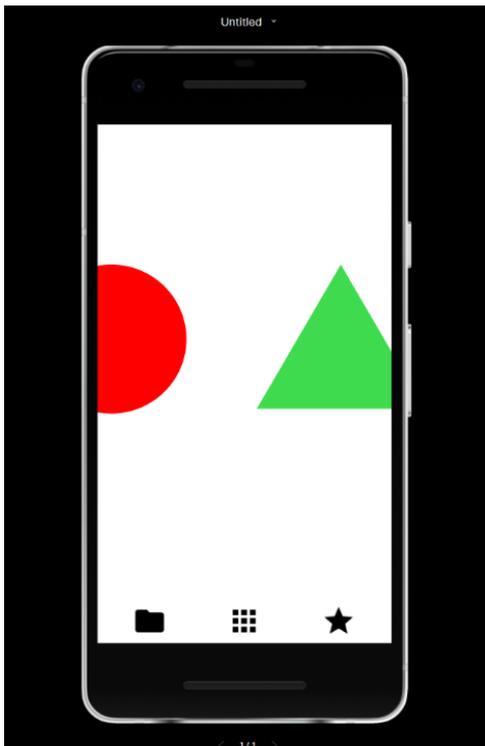


Fig. 42. Activando el comportamiento "Scroll horizontal".

9. Compartir y exportar prototipos

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

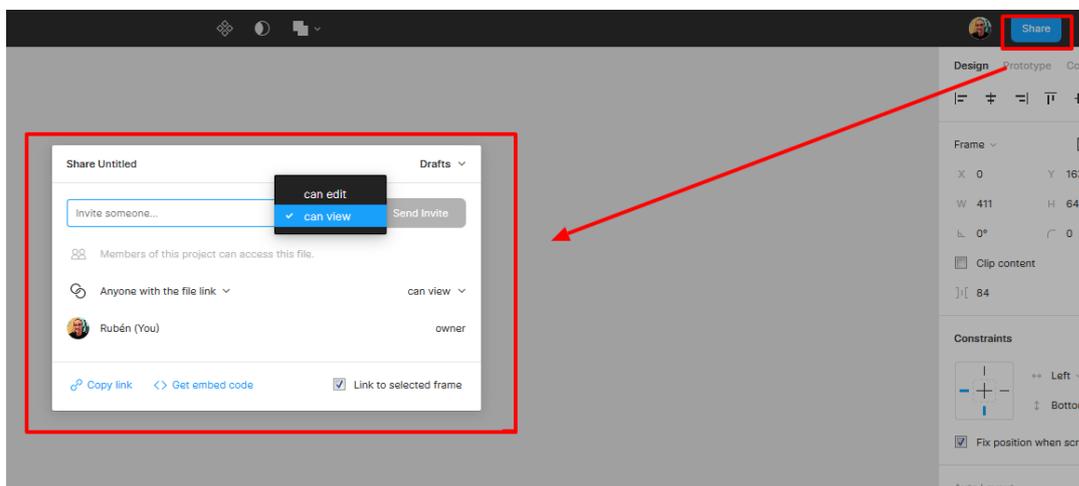


Fig. 43. Opciones para compartir el prototipo.

Para exportar nuestros 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 **Export** de la columna derecha. Una vez pulsada podemos escoger el formato de exportación (JPG, PNG, SVG o PDF).

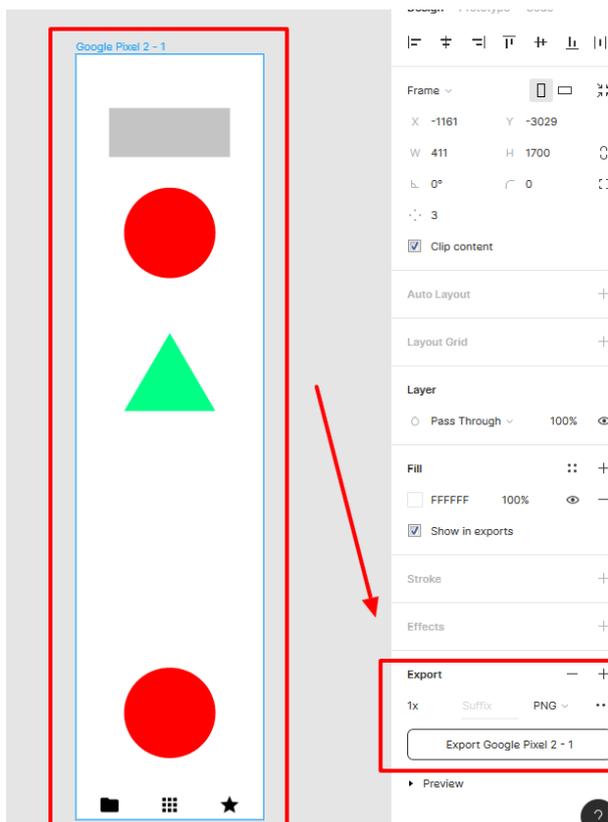


Fig. 44. Opciones de exportación.

Más allá de las opciones de exportación, Figma dispone de una aplicación llamada **Figma Mirror** (<https://www.figma.com/downloads/>) 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.

10. Plugins

En la comunidad de Figma podemos encontrar plugins que aportan funcionalidades adicionales a lo que hemos visto hasta ahora. Para acceder a la página de descarga de plugins pulsamos sobre la opción "Explore community" del panel de control de Figma y, a continuación, pulsamos sobre la opción "Plugins" de la parte superior.

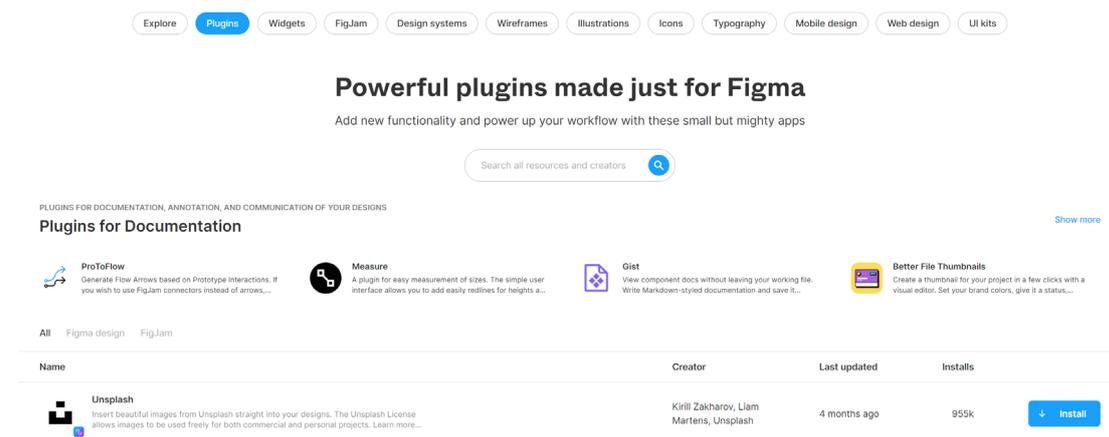


Fig. 45. Localización de la opción para descargar plugins.

Para instalar un plugin basta con pulsar sobre el botón “Install” situado a su derecha. Una vez instalado, estará disponible en la pantalla de edición de Figma, bajo la opción de menú Figma > Plugins.

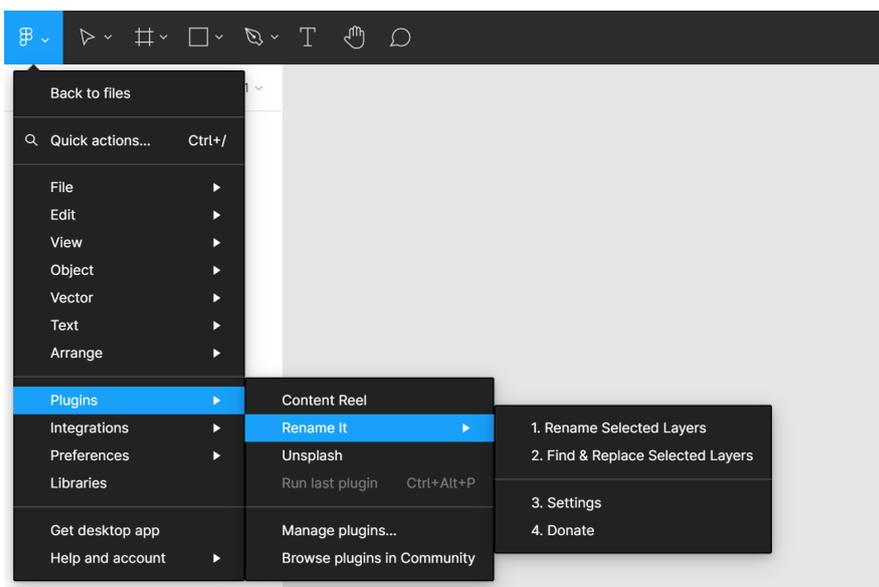


Fig. 46. Localización de las funcionalidades asociadas a los plugins.

Bajo la opción Figma > Manage plugins, podemos desinstalar los plugins disponibles.

A continuación, se recogen un par de plugins útiles para cualquier tipo de proyecto:

- **Content reel:** añade texto de relleno al proyecto.
- **Unsplash:** añade imágenes de stock al proyecto.
- **Material design icons:** añade los iconos de Google Material Design.
- **Mapsicle:** añade fácilmente mapas a tus proyectos.

11. Bibliografía y recursos

- [Figma's help center.](#)
- [Canal de YouTube de Figma.](#)