



Diseño y prototipado de interfaces con Figma

Básico-intermedio

Temario

1. Empezar con Figma

- 1 ¿Qué es Figma?
- 2 Principales usos
- 3 Crear una cuenta
- 4 Explorar la ventana bienvenida
- 5 Comunidad
- 6 Equipos y proyectos

2. Crear archivos con Figma

- 1 Crear un archivo nuevo
- 2 Crear y editar marcos
- 3 Crear páginas

3. Diseñar con Figma

- 1 Crear formas
- 2 Combinar y editar formas
- 3 Dibujar íconos
- 4 Añadir imágenes
- 5 Enmascarar imágenes
- 6 Aplicar efectos
- 7 Importar contenido desde UI Kits
- 8 Agregar y formatear texto

4. Usar cuadrículas, colores y tipografía

- 1 Configurar una cuadrícula
- 2 Trabajar con tipografía
- 3 Elegir una paleta
- 4 Crear efectos
- 5 Crear y usar estilos

5. Organizar contenidos

- 1 Organizar con capas
- 2 Guardar formatos
- 3 Reutilizar contenidos con componentes
- 4 Redimensionar contenido

6. Crear una interfaz para móviles

- 1 ¿Qué es el auto layout?
- 2 Agregar, eliminar y reacomodar elementos
- 3 Aplicar auto layout a la interfaz

7. Crear y organizar componentes

- 1 ¿Qué son los componentes?
- 2 Construir una vista con componentes
- 3 Extender componentes con variantes
- 4 Modo multiplayer y bibliotecas

Características

Duración: 20 horas

Objetivo:

Aprender a diseñar una interfaz de usuario para una aplicación móvil responsiva explorando primero la teoría y pasando gradualmente a la práctica. Crear un diseño completo utilizando las herramientas y funciones de Figma como componentes, variantes, diseño automático y mucho más.

Dirigido a:

Diseñadores de UX y UI, diseñadores gráficos y de productos así como cualquier persona que busque comprender el proceso de diseño con Figma desde el inicio.

Requisitos:

Conocimientos básicos de aplicaciones de diseño gráfico.

Diseño y prototipado de interfaces con Figma

8. Crear prototipos

- 1 Crear un prototipo con transiciones
- 2 Dominar las transiciones y triggers
- 3 Moverse entre marcos con transiciones
- 4 Explorar triggers
- 5 Animar con smart animate
- 6 Estructurar componentes interactivos

9. Probar y compartir prototipos

- 1 Probar el prototipo en escritorio y web
- 2 Usar la previsualización inline

- 3 Reproducir el prototipo en un smartphone o tableta
- 4 Compartir tu prototipo
- 5 Trabajar con feedback y revisiones

10. Exportar activos y el proceso de entrega

- 1 Exportar desde Figma
- 2 Formatos soportados
- 3 Exportación simple y múltiple de activos
- 4 Explorar el Dev Mode
- 5 Entregar el proyecto para desarrollo

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones pueden impartirse en las instalaciones del cliente o en modo virtual para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados o expertos en su área tecnológica.