



MINISTERIO DE
CULTURA Y JUVENTUD

GOBIERNO
DE COSTA RICA

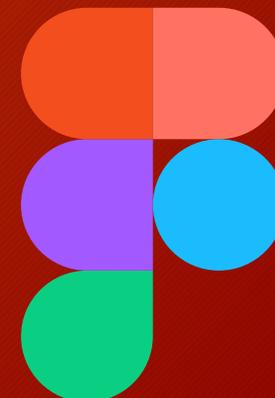
La Libertad

Herramientas básicas de Figma



Curso libre: Figma

Docente: Pablo Rodríguez Castro



Revisando la creatividad



- Revisión del diseño libre



Competencia: Anuncio web



- Creación de un anuncio web
 1. El docente explicará cómo crear un anuncio web y los alumnos lo seguirán.
 2. Los alumnos crearán un anuncio web creativo.
 3. Al menos algunos de los estudiantes expondrán sus anuncios web.



Drafts



- Los drafts en Figma son borradores o archivos de borrador.
- Estos son los espacios de trabajo que podemos usar en la versión gratuita.

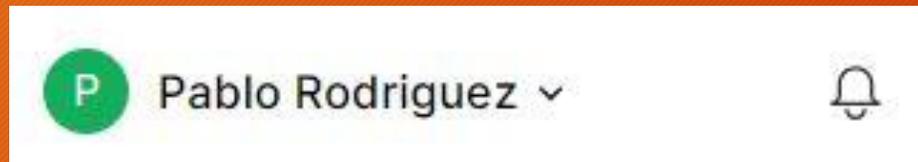


Drafts

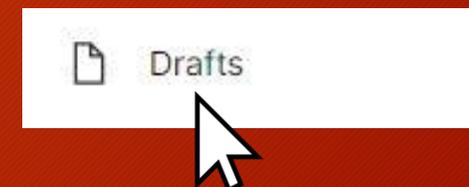
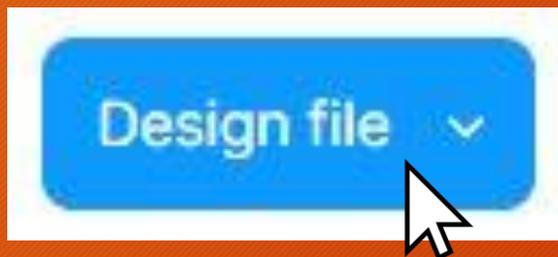
Cómo crear un archivo de diseño usando drafts



1. Estando en la pantalla de archivos (files) (generalmente es la pantalla donde sale el nombre de usuario o nuestro nombre en la esquina superior izquierda, no el logo de Figma), le damos clic al botón “Design file”, el cuál es uno de los elementos de la esquina superior derecha.



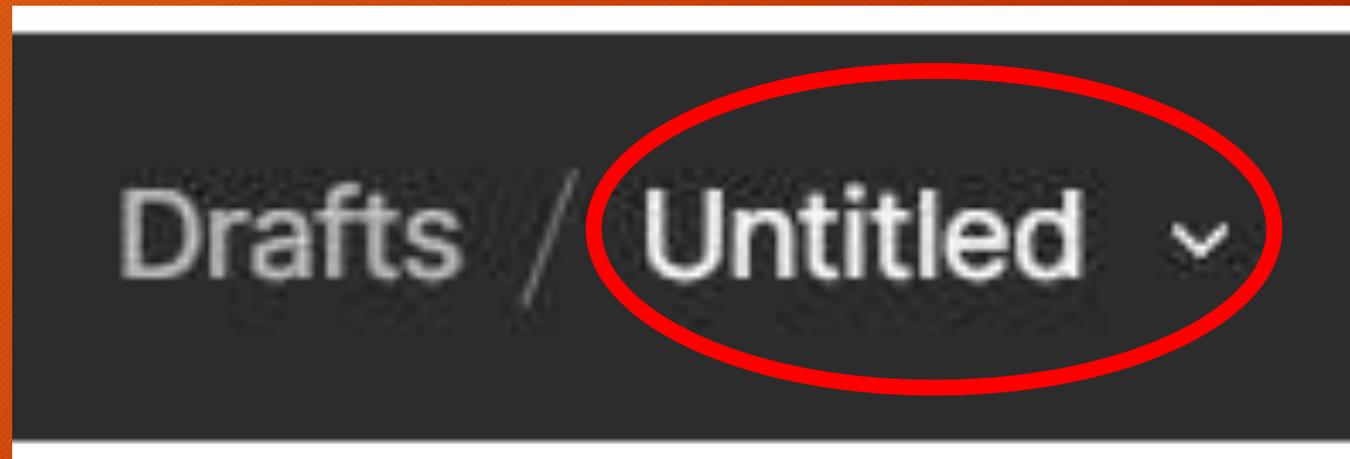
2. Luego, seleccionamos la opción “Drafts” si es necesario.



Cómo cambiarle el nombre a los drafts



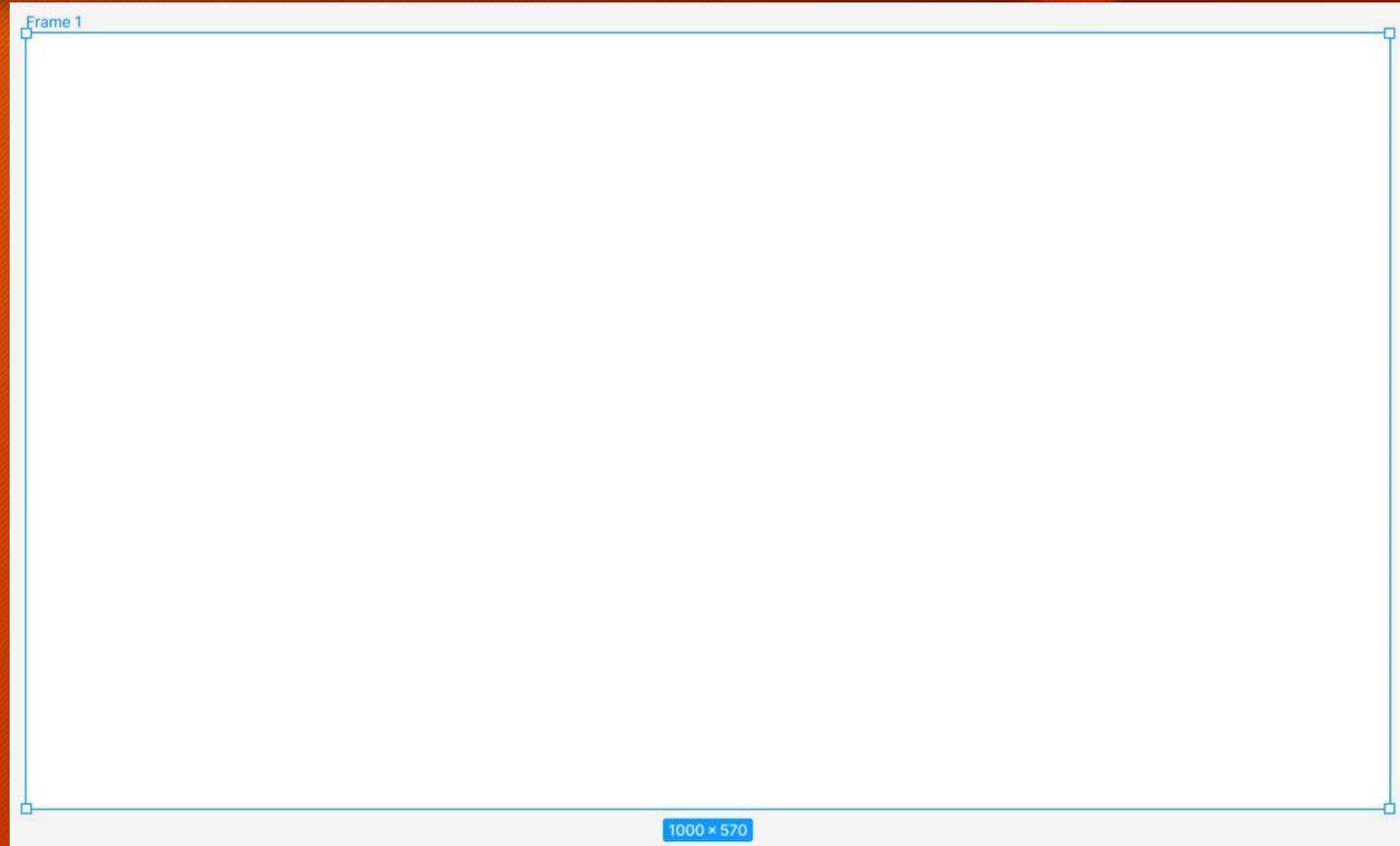
- El nombre por defecto de los drafts es “Untitled”. Para cambiarles el nombre, se le da clic a la flechita del nombre o clic derecho al nombre, se selecciona la opción “Rename” (o simplemente clic o doble clic al nombre) y se cambia el nombre.



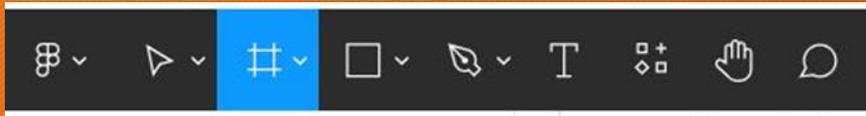
Frames



- Los frames son los marcos de trabajo que usamos en Figma.
- Estos son necesarios para luego presentar nuestro diseño con la flechita que está en la esquina superior derecha.
- El frame es la primera capa que se crea antes de hacer el diseño.



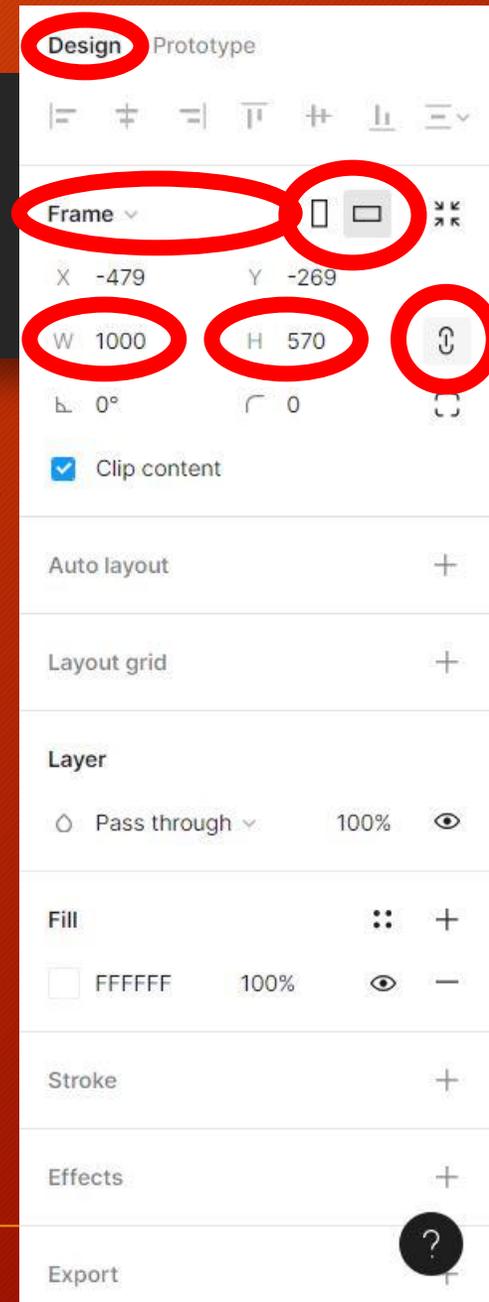
Cómo crear frames



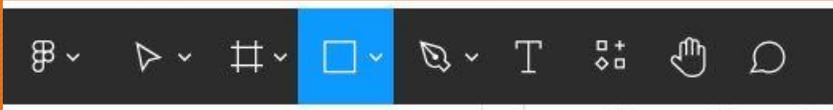
1. Darle clic a la opción “Region tools”, la cual es una de las opciones de la esquina superior izquierda.
2. Darle clic a la opción “Frame” si es necesario, el cual es el símbolo de gato.
3. Se dibuja el frame en el espacio de trabajo, y para eso, se mantiene el clic apretado, se hace un cuadrado (con tecla Shift apretada al dibujarlo) o un rectángulo y se suelta el clic.

Tamaños de frames

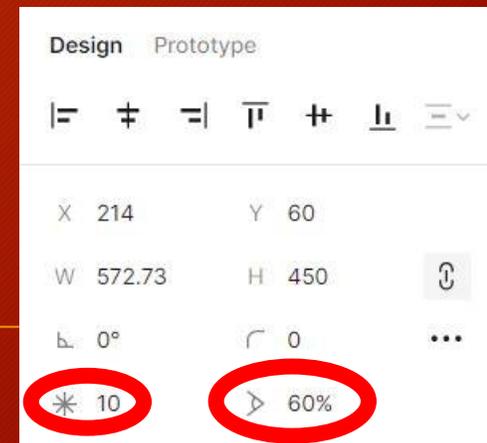
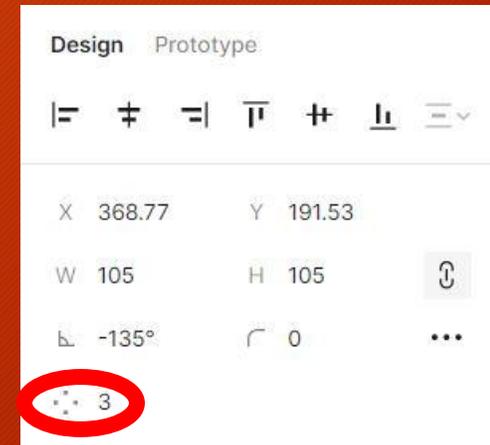
- Luego si se quiere, a los frames se le puede definir el tamaño con el ancho (width) y el alto (height) en las opciones de la derecha, en las propiedades de la opción “Design”. Se le cambia las dimensiones en la “W” de width y en la “H” de height o en una de las dimensiones preestablecidas en la opción “Frame”. Si al cambiar una dimensión (el width o el height), se cambia la otra automáticamente y no queremos que eso ocurra, se le da clic a la cadenita de la par (“Constrain proportions”); al estar activada es para que el elemento no pierda la proporción. También entre las opciones, está el rectángulo vertical (generalmente para prototipados de apps móviles) y el rectángulo horizontal (generalmente para prototipados de productos web)



Figuras o shapes

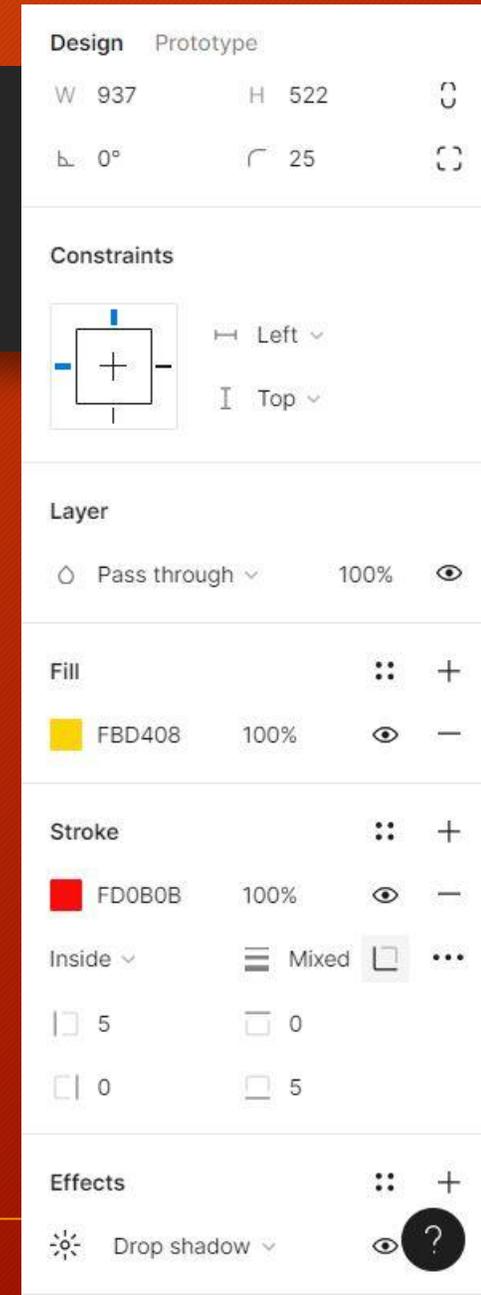


- Las figuras (shapes) son elementos preestablecidos que tiene Figma, las cuales son figuras geométricas y estas son: el cuadrado (con tecla Shift apretada al dibujarlo) o el rectángulo (“Rectangle”), la línea o raya (“Line”), la flecha (“Arrow”), el círculo (con tecla Shift apretada al dibujarlo) u óvalo (“Ellipse”), el polígono (“Polygon”) (por defecto sale un triángulo, hay que dibujarlo con tecla Shift apretada si queremos que salga equilátero; pero se le puede cambiar la cantidad de lados en las propiedades de la derecha), estrella “Star” (por defecto sale una estrella de 5 esquinas, pero se le puede cambiar la cantidad de esquinas en las propiedades de la derecha, así como el ancho de los ángulos).



Propiedades de las figuras

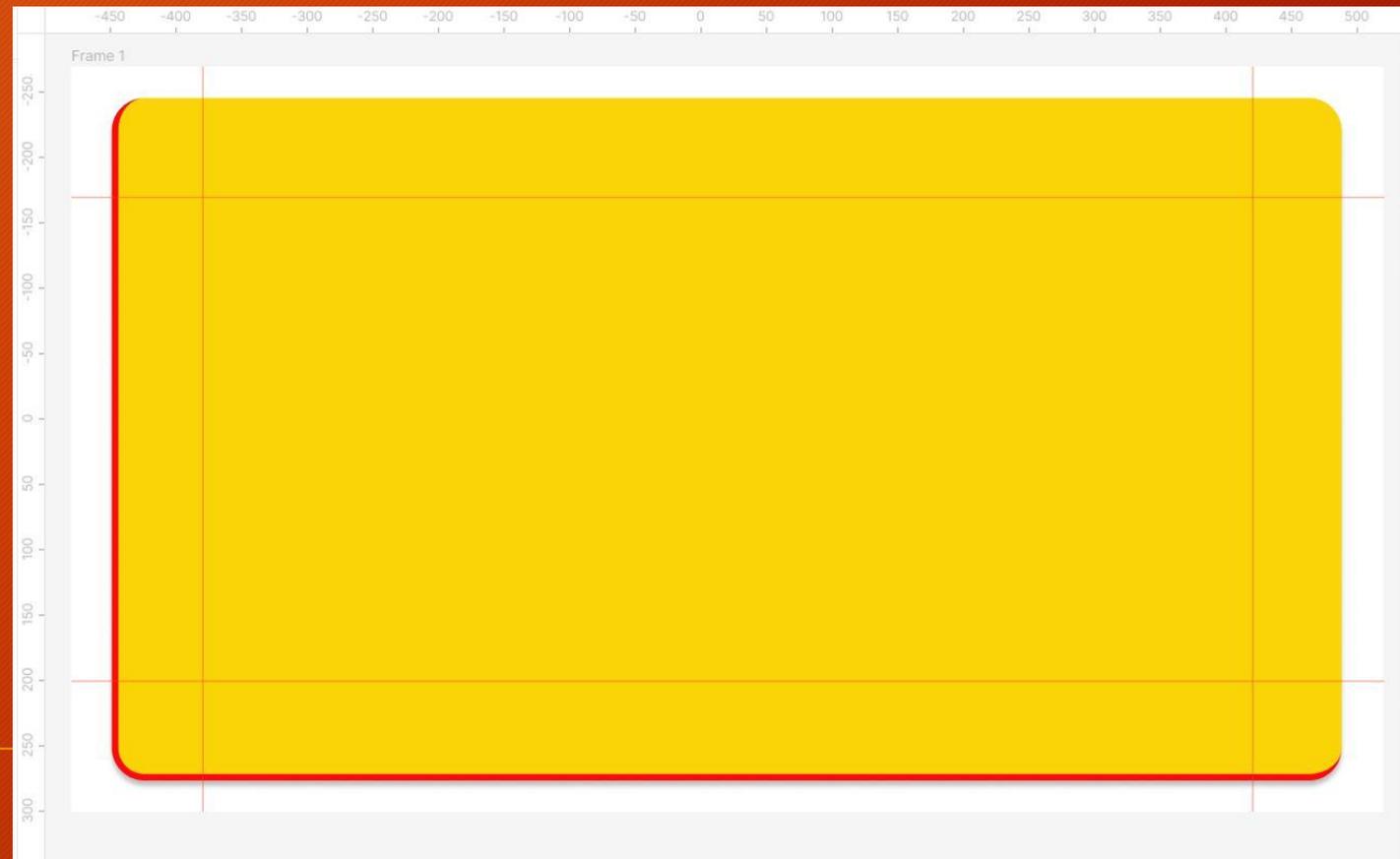
- Al crear una figura, se le puede cambiar sus propiedades (estas se ven al lado derecho), como el tamaño (parecido a los frames), la rotación (que se puede manejar girando la figura con la flechita curva que aparece si ponemos la flecha del mouse cerca de una esquina de la figura), el “Corner radius” (para redondear esquinas), el color de relleno (“Fill”), el color y grosor del borde (“Stroke”), también ocultar algunos lados, e incluso se le puede poner efectos (“Effects”) como una sombra (“Drop shadow”).
- Algunas de las propiedades, además de añadirlas (con el “+”), se pueden quitar (con el “-”) o se pueden ocultar (con el ojito).



Herramienta de la regla



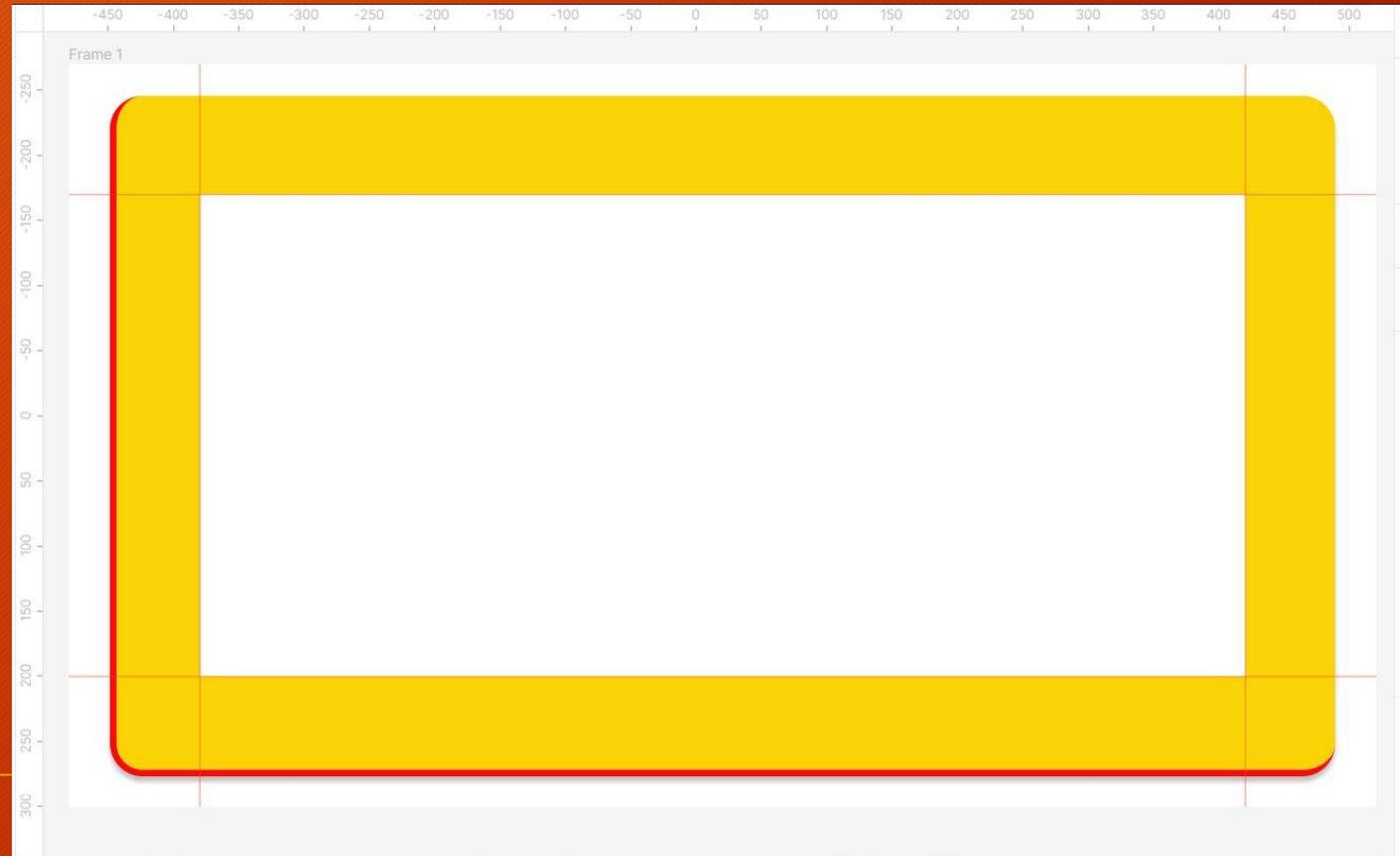
- Para ayudarnos a calcular mejor algunas medidas, es muy útil usar la herramienta de la regla, con esta podemos crear rayas de guía para alinear mejor ciertos elementos (se arrastran desde las reglas vertical u horizontal); estas rayas no aparecerían en el diseño exportado ni en el modo de presentación.



Aparecer u ocultar la herramienta de la regla



- Para que aparezca o desaparezca la herramienta de la regla, es con tecla Shift + tecla R, o:
 1. “Main menú” (logo de Figma) en la esquina superior izquierda
 2. “View”
 3. “Rulers”



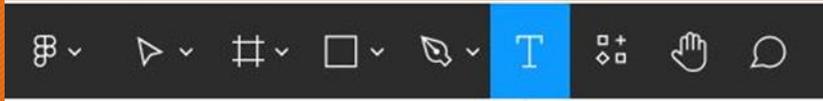
Herramienta de texto



- Para escribir en nuestro espacio de trabajo, podemos usar la herramienta de texto, es una “T” que está en una de las opciones de la esquina superior izquierda.

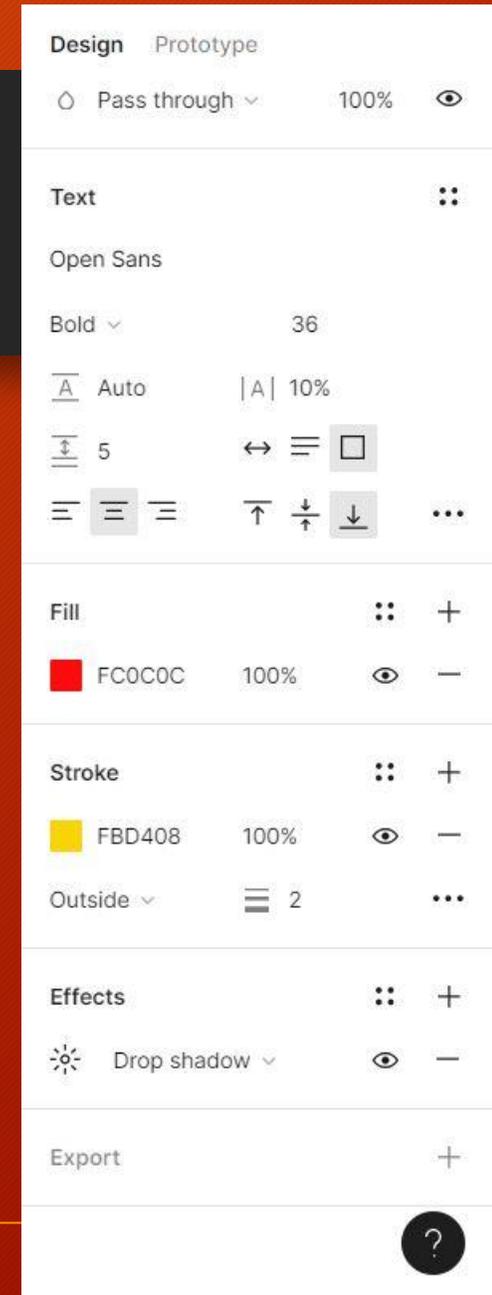


Propiedades de la herramienta de texto



- Entre las propiedades de texto están: la tipografía (fuente o tipo de letra), el grosor, el tamaño, la alineación horizontal, la alineación vertical, el relleno, el borde, y el efecto de la sombra.

- Estas propiedades son similares a las de las figuras y también se pueden cambiar en la parte derecha de la pantalla.



Agrupar elementos



- Agrupar elementos en Figma nos sirve para unir dos o más elementos por así decirlo, y esto generalmente es para manipular mejor varios elementos al mismo tiempo y ponerles las mismas propiedades, de una forma más rápida.
- Para agrupar elementos, se seleccionan (manteniendo la tecla Shift apretada) los elementos o las capas que queremos agrupar, luego se le da clic derecho a cualquiera de esas capas o elementos, y se selecciona la opción “Group selection”.
- Al agrupar capas o elementos, automáticamente Figma crea una capa nueva metiendo dentro los elementos o capas seleccionadas .

Desagrupar elementos

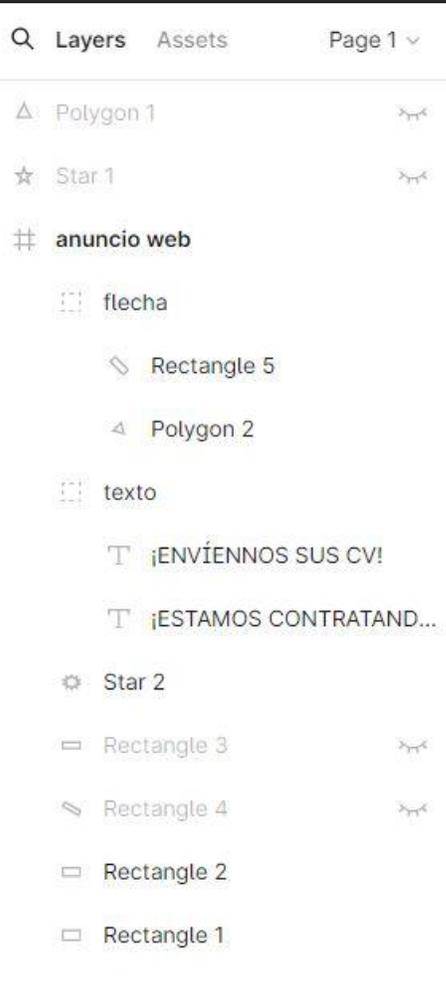


- Desagrupar elementos en Figma es para deshacer una agrupación, y así separar los elementos agrupados por decirlo de alguna forma.
- Para desagrupar elementos, se selecciona la capa padre o elemento padre de las capas o elementos agrupados o se selecciona (manteniendo la tecla Shift apretada) las capas agrupadas, luego se le da clic derecho a cualquiera de esas capas o elementos, o a la capa o elemento padre, y se selecciona la opción “Ungroup”.
- Al desagrupar elementos o capas, automáticamente Figma deshace la capa padre que se había creado de forma automática, y las capas desagrupadas vuelven a ser individuales por decirlo de alguna manera.

Capas o layers



- Cada vez que creamos un elemento en Figma, se crea automáticamente una capa (layer). Estas se muestran al lado izquierdo de la pantalla al tener drafts abiertos.
- Las capas nos sirven para acomodarlas en un orden que nos funcione para que por ejemplo un elemento se vea detrás o delante de otro.
- También les podemos cambiar el nombre a las capas de una forma parecida a como le cambiamos el nombre a los drafts.
- Incluso podemos ocultar o mostrar las capas usando los ojitos.
- Y también podemos fijar las capas con el candadito que se ve a la par del ojito al pasar la flecha del mouse.



Modo presentación

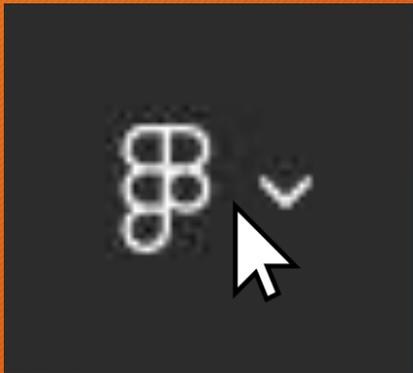


- Para presentar o exponer los diseños, y más si queremos que se vean con sus interacciones o redireccionamientos, podemos usar el modo presentación o modo de presentación, el cual es la flechita que está en la esquina superior derecha (también está la opción “Preview”, pero a veces no se ve igual). Sin embargo, antes de darle clic a la flechita, debemos asegurarnos de definir el tipo de dispositivo dependiendo del prototipado que estemos haciendo, para esto, en las propiedades en el lado derecho, darle clic a “Prototype” y escoger el tipo de dispositivo en “Device” (para que salga esto, hay que darle clic al fondo del espacio de trabajo, donde no haya ningún elemento), por ejemplo, si es un diseño para celular, generalmente se pone “Android Large”, pero si es un prototipado para producto web, el cuál se vería en computadora, se escoge la opción “Presentation”.

Guardar archivos de Figma



- Aunque generalmente no es necesario porque Figma suele guardar automáticamente los archivos, se pueden guardar también manualmente, y para eso, se hace de la siguiente manera:



1. Teniendo el draft abierto, darle clic al menú principal (“Main menu”), el cual es logo de Figma y que está en la esquina superior izquierda.
 2. Darle clic a la opción “File”.
 3. Y darle clic a la opción “Save local copy...”. Esto descarga automáticamente un archivo .fig que luego se puede abrir en Figma importándolo.
- Este proceso también nos sirve si queremos abrir un diseño editable de Figma de una cuenta a otra.

Exportación



- En Figma podemos exportar nuestros diseños o parte de ellos; si es parte, debemos seleccionar la(s) capa(s) respectiva(s); si es todo el diseño del archivo, es sin seleccionar ninguna capa, y para eso se le puede dar clic al espacio de trabajo pero donde no haya ningún elemento. El exportar es otra manera de guardar pero de una forma más estática y no tan editable.
- Una forma rápida de exportar es:
 1. “Main menú” (logo Figma en la esquina superior izquierda)
 2. “File”
 3. “Export...” o “Export frames to PDF” dependiendo de lo que queramos.



Otros pasos para exportar

- Para exportar de una forma más personalizada:
 1. Vamos a las propiedades en la parte derecha de la pantalla, en la opción “Design” si no está seleccionada.
 2. Vamos a la opción “Export” (se le puede dar clic al “+” o a la palabra).
 3. Escogemos el formato (PNG, JPG, SVG o PDF).
 4. Le damos clic al botón que está debajo, que generalmente dice: “Export” + el nombre del archivo o de las capas seleccionadas.
- También debajo de “Export” o del botón para exportar, podemos ver en pequeño una vista previa en la opción “Preview”.

