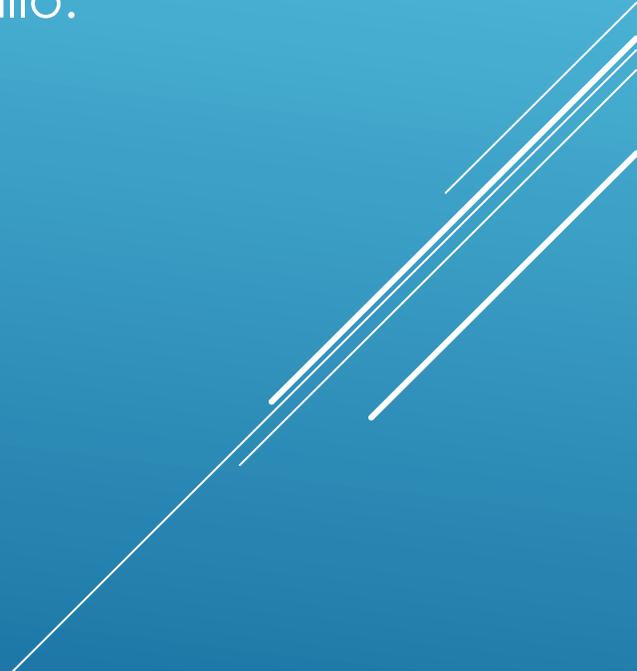


DISEÑO DE SISTEMAS

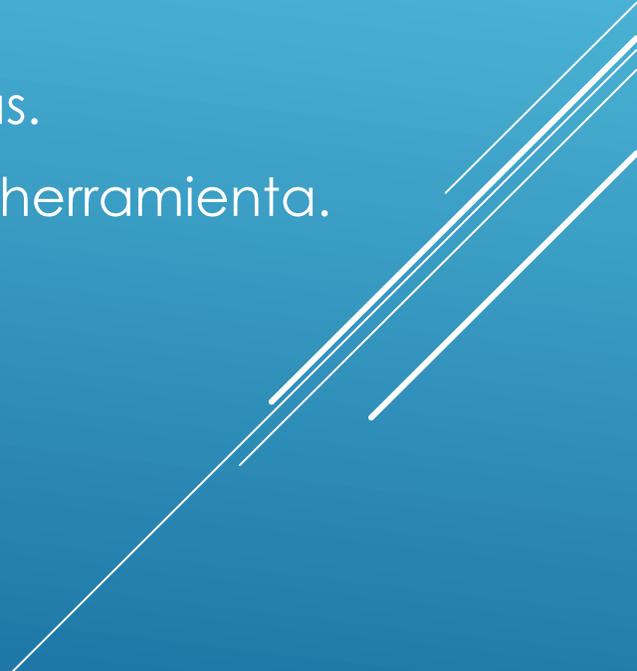
Juan Carlos Molina Lozano
Docente

PROPÓSITO DE LA CLASE

Comprender Figma y su importancia en el desarrollo de software, identificar sus componentes y relacionar la teoría con un ejemplo práctico y sencillo.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender qué es Figma y su utilidad en el diseño de interfaces de usuario.
 - Reconocer sus características, ventajas y desventajas.
 - Entender su importancia dentro del ciclo de desarrollo de sistemas.
 - Familiarizarse con conceptos básicos antes de la práctica con la herramienta.
- 

INTRODUCCIÓN

En el desarrollo de un sistema de software, no basta con tener una buena arquitectura o un modelo funcional bien definido; también es fundamental pensar en cómo el usuario interactuará con el sistema. Aquí es donde el diseño de interfaces (UI) y la experiencia de usuario (UX) cobran protagonismo.

Figma surge como una de las herramientas más modernas y accesibles para crear prototipos interactivos, permitiendo visualizar cómo se verá y funcionará una aplicación antes de escribir una sola línea de código. Esta clase tiene como propósito introducirte en el uso de Figma, una herramienta que no solo facilita el diseño visual, sino que conecta el análisis (UML) con la interfaz final que verá el usuario.

Gracias a su enfoque colaborativo, multiplataforma y accesible desde la web, Figma se ha convertido en el aliado ideal para equipos de desarrollo, diseñadores y estudiantes que buscan convertir sus ideas en experiencias visuales funcionales y profesionales.

QUE ES FIGMA?

Figma es una herramienta de diseño de interfaces (UI/UX) (La UX se preocupa por cómo se siente el usuario y lo fácil que es completar una tarea, mientras que la UI se enfoca en cómo se ve y funciona esa interfaz) basada en la nube que permite crear prototipos interactivos de forma colaborativa en tiempo real.



CARACTERÍSTICAS DE FIGMA

Característica



Basado en la nube



Colaboración en tiempo real



Prototipado interactivo



Diseño vectorial



Plugins y bibliotecas



Versionado automático



Comentarios integrados

Descripción

No requiere instalación. Se accede vía navegador desde cualquier dispositivo.

Varios usuarios pueden diseñar al mismo tiempo como en Google Docs.

Permite crear flujos de navegación simulados sin escribir código.

Utiliza una lógica de diseño escalable, sin perder calidad.

Admite plugins y permite crear componentes reutilizables.

Guarda versiones de los archivos, permitiendo volver a versiones anteriores.

Los revisores pueden dejar comentarios directamente sobre el diseño.

VENTAJAS DE USAR FIGMA

1. Multiplataforma: Funciona en Windows, macOS, Linux y Chromebooks. Solo necesitas un navegador.
2. Trabajo colaborativo: Ideal para equipos de diseño y desarrollo. Pueden diseñar, comentar y revisar en simultáneo.
3. Facilidad de aprendizaje: Interfaz intuitiva. Estudiantes y nuevos diseñadores pueden adaptarse rápidamente.
4. Integración con otras herramientas: Compatible con plataformas como Slack, Jira, Zeplin y FigJam (para brainstorming).
5. Ahorro de recursos: No necesitas software pesado ni hardware de alto rendimiento.

DESVENTAJAS DE FIGMA

Desventaja

 Dependencia de conexión a internet

 Privacidad

 Rendimiento en proyectos muy grandes

 Limitaciones en diseño gráfico avanzado

Detalle

Como es una herramienta online, requiere acceso estable a internet.

Al estar en la nube, los archivos están en servidores externos.

Puede ralentizarse si se maneja mucho contenido en un solo archivo.

Aunque potente, no reemplaza herramientas como Adobe Illustrator en ilustración compleja.

POR QUÉ USAR FIGMA EN EL DESARROLLO DE SISTEMAS?

Figma no solo sirve para diseñadores gráficos; es muy útil para ingenieros de software y analistas de sistemas, ya que permite:

- Visualizar cómo se verá la aplicación antes de codificarla.
- Detectar errores de usabilidad o flujos mal planteados desde la fase de análisis.
- Facilitar la comunicación cliente–desarrollador, ya que el cliente puede “ver” y “navegar” el sistema sin necesidad de código.
- Convertir los diagramas UML en interfaces funcionales, simulando el producto final.

APLICACIONES REALES DE FIGMA

Proyecto

App de domicilios

Sistema de reservas

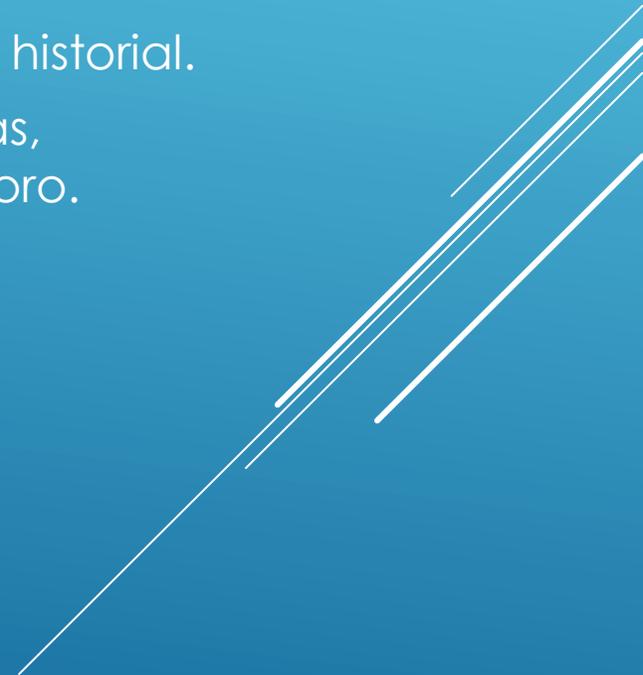
Plataforma académica

Uso de Figma

Diseño de pantallas: login, registro, mapa, carrito de compras.

Flujos: reserva, calendario, historial.

Interfaces: ingreso de notas, visualización de horarios, foro.



COMPARATIVA CON OTRAS HERRAMIENTAS

Herramienta	Licencia	Plataforma	Colaboración	Requiere instalación
Figma	Gratuita (educación)	Web	Sí	No
Adobe XD	Licencia paga	Windows/macOS	Limitada	Sí
Sketch	Paga	Solo macOS	Limitada	Sí
InVision	Gratuita limitada	Web	Sí	No

ELEMENTOS BÁSICOS EN FIGMA

Antes de pasar a la parte práctica, se debe conocer que figma tiene los siguientes elementos:

- Frames: marcos o "pantallas" donde se diseñan las vistas.
- Shapes: formas básicas (rectángulo, círculo, línea) para armar componentes.
- Text: insertar títulos, botones, descripciones.
- Components: elementos reutilizables (botones, tarjetas, menús).
- Assets: biblioteca de componentes creados o importados.
- Prototype: zona donde se establecen las interacciones entre pantallas.
- Inspect: vista para desarrolladores (códigos CSS, propiedades, etc.).

CONCLUSIONES

- Figma es una herramienta poderosa y versátil para el diseño de interfaces.
- Su enfoque colaborativo, basado en la nube, lo hace ideal para trabajo en grupo y proyectos académicos.
- Permite validar el diseño antes de programar, optimizando tiempo y esfuerzo en el desarrollo de software.
- Es una excelente manera de integrar los conceptos de análisis (UML) con el diseño de la interfaz final del sistema.

PREGUNTAS

