

CURSO	:	Fundamentos de Figma
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Sin experiencia previa en diseño digital. Manejo básico de computadora e internet.

SUMILLA

El curso de Fundamentos de Figma forma parte del componente de formación en diseño digital y producto, con enfoque teórico-práctico orientado al aprendizaje de la interfaz, estructura y lógica de trabajo en Figma Edu. Su desarrollo permite al estudiante iniciarse en la creación de interfaces funcionales, comprendiendo principios visuales, jerarquía, composición, wireframing, diseño UI y prototipado básico.

A lo largo del curso, el estudiante aprenderá a construir pantallas claras y navegables, partiendo del problema del usuario y del objetivo del proyecto. Además, desarrollará buenas prácticas de organización del archivo, documentación inicial del proceso y una primera aproximación al ecosistema Figma, fortaleciendo así una base sólida para continuar hacia niveles más especializados de UI/UX y diseño de producto.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno o libreta de apuntes

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono (también es posible llevarlo desde un celular).
- Audífonos con micrófono
- Buena conexión a internet.
- Espacio libre de distracciones y ruidos.
- Este curso NO requiere de la instalación de ningún programa o aplicación.
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

SES	CONTENIDO
1	BIENVENIDA A FIGMA · EL ENTORNO DE TRABAJO <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Figma Edu. • Navegación por la interfaz. • Herramientas principales y lógica del lienzo
	ACTIVIDAD: Reconocer las áreas de trabajo de Figma y construir un archivo básico de práctica.
	TAREA: Explorar la plataforma y registrar capturas de las herramientas principales
2	FRAMES, GRIDS Y COMPOSICIÓN BÁSICA <ul style="list-style-type: none"> • Uso de frames • Retículas y alineación • Orden visual y estructura
	ACTIVIDAD: Construir una composición básica usando frames y grids.
	TAREA: Diseñar una estructura simple de pantalla con criterios de alineación.

3	TIPOGRAFÍA Y COLOR EN FIGMA <ul style="list-style-type: none"> • Jerarquía tipográfica • Uso funcional del color • Coherencia visual
	ACTIVIDAD: Aplicar estilos tipográficos y paleta base en una interfaz simple.
TRABAJO	ANÁLISIS 1: Desarrollar una pantalla básica aplicando tipografía, color y composición visual.
4	EL PROCESO UX: DEL PROBLEMA AL DISEÑO <ul style="list-style-type: none"> • Qué es UX • Usuario, necesidad y objetivo • Relación entre problema y solución visual
	ACTIVIDAD: Definir un problema simple y traducirlo a una necesidad de interfaz.
	TAREA: Redactar un brief corto de usuario y objetivo del proyecto.
5	WIREFRAMES LOW-FIDELITY EN FIGMA <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de wireframes • Priorización de contenido • Navegación básica
	ACTIVIDAD: Construir wireframes low-fi de una app o landing simple.
	TAREA: Completar la estructura base de 3 pantallas.
6	ICONOGRAFÍA Y RECURSOS <ul style="list-style-type: none"> • Uso básico de íconos • Recursos gráficos en Figma • Consistencia visual
	ACTIVIDAD: Integrar íconos y recursos gráficos a un wireframe.
TRABAJO	ANÁLISIS 2: Presentar wireframes estructurados con recursos visuales básicos correctamente aplicados.
7	UI DESIGN: PANTALLAS DE ALTA FIDELIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Paso de low-fi a high-fi • Aplicación de estilos visuales • Claridad en la interfaz
	ACTIVIDAD: Diseñar una pantalla final en alta fidelidad.
	TAREA: Avanzar el diseño visual de más pantallas del proyecto.
8	COMPONENTES BÁSICOS Y AUTO LAYOUT <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a componentes • Reutilización de elementos • Auto Layout básico
	ACTIVIDAD: Crear botones, tarjetas o barras reutilizables.
	TAREA: Aplicar componentes simples al proyecto.

9	<p>UI KIT BÁSICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización de estilos • Librería inicial de elementos • Coherencia de sistema visual
	<p>ACTIVIDAD: Construir un mini UI Kit con componentes esenciales.</p>
TRABAJO	<p>ANÁLISIS 3: Entregar un UI Kit básico aplicado al proyecto del curso.</p>
10	<p>PROTOTIPADO INTERACTIVO EN FIGMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conexiones entre pantallas • Navegación clickeable • Flujos simples de interacción
	<p>ACTIVIDAD: Crear un prototipo navegable de varias pantallas.</p>
11	<p>TESTING BÁSICO DE USABILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué observar en una prueba • Errores de claridad y navegación • Validación simple con usuarios
	<p>ACTIVIDAD: Probar el prototipo con observación guiada.</p>
	<p>TAREA: Registrar hallazgos y posibles mejoras.</p>
12	<p>ITERACIÓN Y MEJORA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajustes a partir del testing • Mejora de experiencia y claridad • Refinamiento visual
	<p>ACTIVIDAD: Corregir pantallas según hallazgos detectados.</p>
TRABAJO	<p>ANÁLISIS 4: Actualizar el prototipo con mejoras de usabilidad y justificación breve.</p>
13	<p>HANDOFF CON CLAUDE COMO CONECTOR A FIGMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al handoff • Organización para compartir diseño • Claude como apoyo para interpretar y conectar decisiones
	<p>ACTIVIDAD: Preparar una presentación breve del archivo para revisión.</p>
14	<p>PRESENTACIÓN DE DISEÑO Y STORYTELLING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cómo sustentar una interfaz • Explicación del problema, solución y decisiones. • Storytelling del flujo
	<p>ACTIVIDAD: Sustentar el proyecto en formato breve.</p>
	<p>TAREA: Ajustar presentación final del proyecto.</p>
15	<p>INTRO AL ECOSISTEMA FIGMA: PRIMER VISTAZO A FIGMA MAKE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración del ecosistema • Posibilidades de automatización e innovación. • Relación con la evolución profesional del estudiante
	<p>ACTIVIDAD: Explorar funciones complementarias del ecosistema Figma.</p>

TRABAJO	ANÁLISIS 4: Preparar versión final del proyecto para evaluación
16	EXAMEN FINAL: PROYECTO DE INTERFAZ EN FIGMA Elaborar y sustentar una propuesta de interfaz de 3 a 5 pantallas para un negocio real o ficticio, incluyendo brief, wireframes, diseño UI y prototipo navegable. El estudiante deberá justificar sus decisiones visuales y de navegación

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

AE/05.26