

# Sistemas de diseño(avanzado): FIGMA

## Temario

1. Comenzando a trabajar como Diseñador de UX en Figma
  - 1.1 Usando Figma para UX y UI
2. Haciendo prototipos interactivos en Figma
  - 2.1 Trabajando con UX Persona
  - 2.2 Haciendo un proyecto UX desde el principio hasta el final
3. ¿Qué esperan los clientes de ti como diseñador UX?
4. Creando wireframes en Figma
  - 4.1 Implementando los colores e Imágenes de forma correcta
  - 4.2 Do & don'ts a la hora de elegir fuentes para web & mobile apps.
  - 4.3 Creando tus propios iconos, botones y otros componentes.
  - 4.4 Componentes, Restricciones & Variantes Responsivas.
  - 4.5 UI kits & plugins para Figma
  - 4.6 Guías de estilo en Figma.
  - 4.7 Micro interacciones, transiciones de páginas y animaciones en Figma.
5. Diseñando websites & mobile apps en Figma.
6. Testing en dispositivos físicos.
7. Exportando “assets” listos para los desarrolladores
8. Flujos de trabajo profesionales en Figma.