

Curso de Framer

Temario

1. Introducción a Framer y su lógica
2. Fundamentos de diseño en Framer
Estructura de páginas, layouts, breakpoints, componentes, stacks, grids y estilos. No hace falta entrar en conceptos básicos de diseño (eso ya lo tenemos).
3. Trabajo con componentes y reutilización
Creación y gestión de componentes, variantes, props y buenas prácticas para escalar diseños.
4. Interacciones y animaciones
Uso de animaciones, transiciones, hover states y microinteracciones sin código, orientadas a web real.
5. Responsive y adaptación a distintos dispositivos
Cómo plantear diseños responsive directamente en Framer.
6. Flujo Figma → Framer
Importar diseños desde Figma, qué se puede reaprovechar bien, qué conviene rehacer y cómo plantear el trabajo entre ambas herramientas.
7. Publicación y handoff
Publicar una web, gestionar dominios básicos y entender los límites de Framer frente a un desarrollo más tradicional.