CTIC UNI

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

OFICINA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Programa de Iniciación Tecnológica PIT - 2025

CERTIFICADO

Otorgado a

EDUARDO ENRIQUE BLACK FERRUZO

Por haber aprobado el curso de

FUNDAMENTOS DE FIGMA PARA UX/UI

Realizado del 30 de julio al 11 de agosto del presente, con una duración de 16 horas.

Lima, agosto de 2025

Mag. Ing. Rubén Arturo Borja Rosales
JEFE OTI - UNI

N° Certificado: 017 - 0067623

FIRMA DIGITAL

Firmado digitalmente por: BORJA ROSALES Ruben Arturo FAU 20169004359 hard
Motivo: En señal de conformidad
Fecha: 30/08/2025 16:36:39-0500

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA

OFICINA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

CTIC UNI

Temario del Curso:

FUNDAMENTOS DE FIGMA PARA UX/UI

- Introducción a Figma + fundamentos de diseño UI web.
- Registro en Figma y exploración de la interfaz.
- Diferencias entre frames y grupos. Creación de un frame para desktop.
- Uso de guías, grids, alineación y espaciado.
- Tipografía, colores y formas básicas. Importación de imágenes y logos.
- Componentes básicos y Auto Layout para Web.
- Creación de componentes (botones, tarjetas, navbars).
- Duplicación manual para simular variantes (versión gratuita).
- Introducción al uso de Auto Layout (vertical y horizontal).
- Ajustes de padding, spacing y alineación. Aplicación de estilos de texto y color locales.
- Estructura de páginas internas + prototipado Web básico.
- Frames para “Catálogo", "Sobre nosotros", "Contacto".
- Uso de componentes en todas las páginas.
- Navegación entre pantallas (links, back, scroll to).
- Uso de overlays para menús o ventanas emergentes.
- Organizar páginas y capas eficientemente.
- Diseño Web responsive (Desktop - Tablet - Móvil).
- Duplicar frames y ajustar dimensiones (tablet: 768px, mobile: 375px).
- Aplicar constraints para mantener proporciones.
- Ajustes en tipografía, imágenes y botones para responsividad.
- Verificación de consistencia visual entre formatos.
- Finalización del Proyecto Web y presentación.
- Verificación de Auto Layout, componentes y prototipos.
- Ajuste final de interacciones, feedback visual y organización del archivo.
- Exportación de assets para desarrollo (PNG/SVG/JPG).
- Buenas prácticas de presentación visual.
- Fundamentos del diseño UI para Apps Móviles.
- Frames para móvil. Jerarquía visual en pantallas pequeñas.
- Componentes móviles: barra inferior, botones grandes, inputs.
- Consideraciones de accesibilidad (zonas táctiles, contraste).
- Prototipado interactivo para Apps Móviles.
- Uso de "Prototype" para vincular pantallas.
- Transiciones móviles: Instantáneo, deslizamiento, overlay.
- Simulación de interacción real con Figma Mirror (opcional). Botones, inputs y modales.
- Finalización del Proyecto Móvil y Presentación.
- Ajustes visuales finales y limpieza del archivo.
- Verificación de componentes, prototipo y jerarquía.
- Exportación para entrega y simulación del flujo final.

Nota final: **20 (Veinte)**

N° Certificado: 017 - 0067623