

TAREA 4

Guía Paso a Paso: Creación y Prototipado de una Barra de Navegación Móvil en Figma

Objetivo

Diseñar en Figma una barra de navegación inferior (bottom navigation bar) para una app móvil, siguiendo el tutorial de referencia de juanpol.com (que adapta el menú de Airbnb a un proyecto de cicloturismo): un icono base con variantes intercambiables, un componente compuesto "Section icon" (icono + etiqueta, con estados), un botón flotante ("Map button") y el montaje final de la barra completa con Auto Layout.

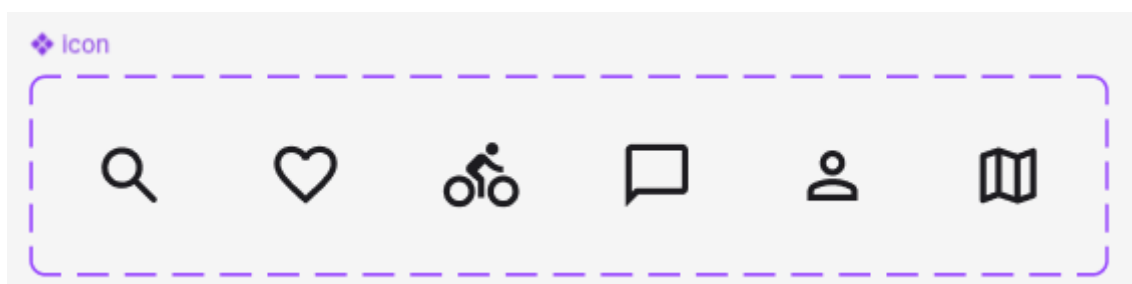
Conceptos claves para esta práctica:

- Creación de component sets mediante variantes
- Estados de componente mediante variantes adicionales
- Auto Layout con relleno (Fill)
- Posicionamiento absoluto para elementos flotantes.

NOTA SOBRE MEDIDAS Y COLORES Usa las medidas y colores de esta guía (tamaño de frame, iconos, tipografía, paleta). Presta atención también en la correcta construcción de componentes, variantes y Auto Layout.

Fase 1: Creación del Componente de Icono (Icon)

En este primer paso crearemos un conjunto de componentes reutilizables (Component Set) que contendrá los 6 iconos de la aplicación.



1.1. Importación de Iconos desde Plugin

1. En la barra superior o menú contextual, abre **Plugins** y ejecuta **Material Design Icons (Community)**.
2. Utiliza el buscador del plugin e inserta uno a uno los siguientes 6 iconos (cada uno se creará automáticamente dentro de un frame de 24 × 24 px):
 - Search— para la sección Explorar.
 - Favorite — para la sección Favoritos.
 - Directions-bike — para la sección Rutas.
 - Chat-bubble — para la sección Mensajes.
 - Person— para la sección Perfil.
 - Map— para el botón de abrir mapa.

1.2. Conversión a Componente con Variantes

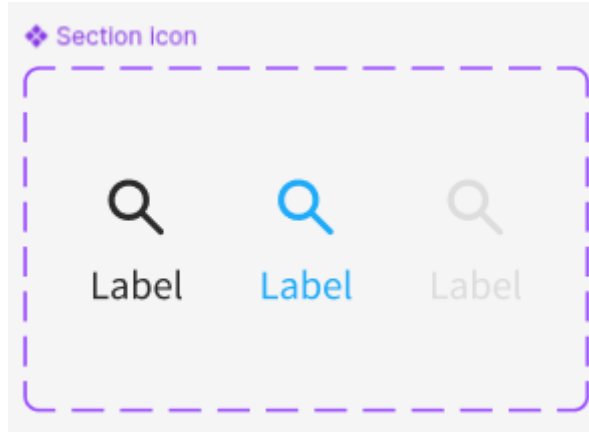
1. Selecciona los 6 iconos en el canvas mediante arrastre de ratón.
2. Ve al menú desplegable del icono de componentes en la barra superior (toolbar) y haz clic en **Crear conjunto de componentes**
3. En el panel lateral derecho (Pestaña Design > Sección Properties), selecciona la propiedad generada por defecto (**Property 1**) y renómbrala como **icon**.
4. Haz clic sobre cada uno de los 6 iconos dentro del frame de componentes y renombra su variante según corresponda: **search**, **favorite**, **bike**, **message**, **account** y **map**.
5. Selecciona el contenedor del componente y presiona **Control + R** (Windows) o **Command + R** (Mac) para renombrarlo como **Icon**.

1.3. Alineación y Organización Profesional

1. Con todas las variantes seleccionadas dentro del componente, presiona **Alt + V** (o haz clic en Align vertical centers) para alinearlas a la misma altura.
2. Presiona **Alt + Shift + H** (o Distribute horizontal spacing) y establece exactamente **32 px** de separación horizontal entre los iconos.

Fase 2: Componente Botón de Sección (Section icon)

Crearemos el botón básico individual que combina icono + texto en 3 estados (default, selected y disabled).



2.1. Estructura y Auto Layout

1. Abre la pestaña Assets en el panel izquierdo, busca el componente **Icon** y arrastra una instancia al canvas (debe medir 24 × 24 px).
2. Presiona la tecla **T** para activar la herramienta de texto, haz clic en el canvas y escribe "Label".
3. Configura los parámetros tipográficos en el panel derecho:
 - Tipografía: *Source Sans Pro*.
 - Estilo: Regular.
 - Tamaño: 13 px.
 - Interlineado (Line height): Auto.
4. Selecciona el icono y la capa de texto juntos y presiona **Shift + A** para aplicar Auto Layout. Renombra el contenedor generado como **default**.

2.2. Parámetros del Auto Layout

En la sección Auto Layout del panel derecho, ajusta exactamente los siguientes valores:

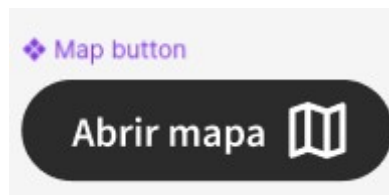
- **Direction:** Vertical.
- **Alignment:** Center alignment (centrado horizontal y vertical).
- **Spacing between items:** 4 px.
- **Vertical padding** (Top & Bottom): 12 px.

2.3. Variantes de Estado y Colores

1. Selecciona el frame **default** y conviértelo en componente presionando **Control + Alt + K** (Windows) o **Command + Option + K** (Mac).
2. Haz clic en el botón **Add variant** (+) del panel superior para añadir 2 variantes más.
3. Renombra la propiedad genérica de variante como **state**.
4. Nombra los 3 estados de la variante como: **default**, **selected** y **disabled**.
5. Aplica los siguientes colores de relleno (Fill) al texto e icono dentro de cada variante:
 - **default**: Código HEX **#2B2B2B**.
 - **selected**: Código HEX **#1EABF8**.
 - **disabled**: Código HEX **#DDDDDD**.
6. Renombra el componente principal como **Section icon**.

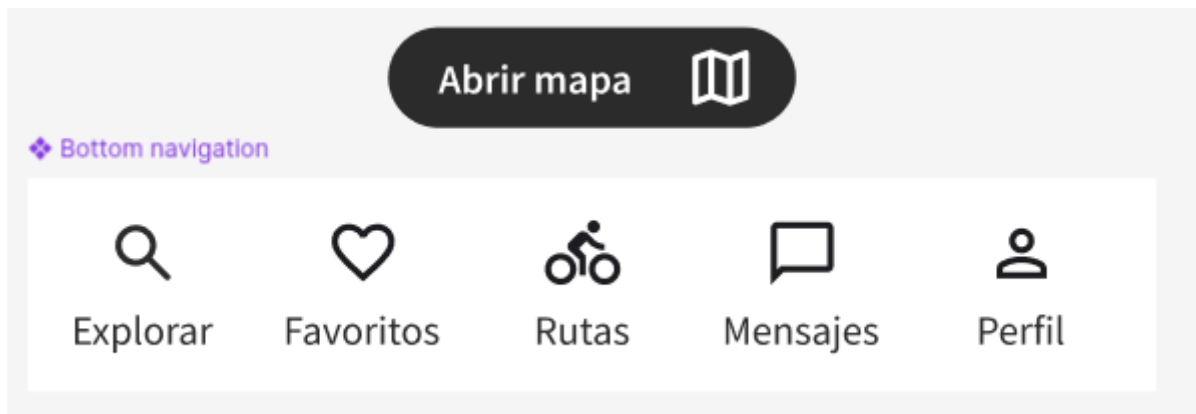
Fase 3: Componente Botón Flotante (Map button)

Diseñaremos el botón flotante alargado para abrir el mapa interactivo.



1. Arrastra una instancia del componente **Icon** desde la pestaña Assets.
2. En el panel derecho (propiedad **icon**), selecciona la variante **map**.
3. Presiona **T** y escribe **"Abrir mapa"** con la fuente *Source Sans Pro*, estilo **SemiBold**, tamaño 13 px e interlineado Auto.
4. Cambia el color del texto y del icono a blanco (**#FFFFFF**) desde la opción Fill.
5. Selecciona el icono y el texto y aplica Auto Layout (**Shift + A**).
6. Configura los parámetros en el panel lateral:
 - **Background Fill**: **#2B2B2B**.
 - **Direction**: Horizontal.
 - **Alignment**: Center alignment.
 - **Spacing between items**: 4 px.
 - **Paddings**: Left: 16 px, Right: 12 px, Top: 4 px, Bottom: 4 px.
 - **Corner radius**: 100 px (bordes completamente redondeados).
7. Convierte la estructura en componente y renómbra lo como **Map button**.

Fase 4: Ensamblado del Menú Principal (Bottom navigation)



4.1. Construcción del Menú con Auto Layout

1. Arrastra una instancia de **Section icon** al canvas y duplícala 4 veces (**Control + D** o **Alt + Arrastrar**) hasta tener 5 botones.
2. Cambia el texto (label) e icono de las 5 instancias:
 - Botón 1: Texto "Explorar", icono **search**.
 - Botón 2: Texto "Favoritos", icono **favorite**.
 - Botón 3: Texto "Rutas", icono **bike**.
 - Botón 4: Texto "Mensajes", icono **message**.
 - Botón 5: Texto "Perfil", icono **account**.
3. Selecciona los 5 botones y aplica Auto Layout horizontal (**Shift + A**). Renombra el frame como **Bottom navigation**.
4. En el panel derecho, ajusta los valores de Auto Layout:
 - **Spacing between items**: 0 px.
 - **Horizontal padding**: 4 px.
5. Selecciona los 5 botones internos e indica en la propiedad **Horizontal resizing** la opción **Fill container** (para que se distribuyan equitativamente).
6. Convierte el contenedor **Bottom navigation** en un Componente.

4.2. Integración del Botón Flotante con Posicionamiento Absoluto

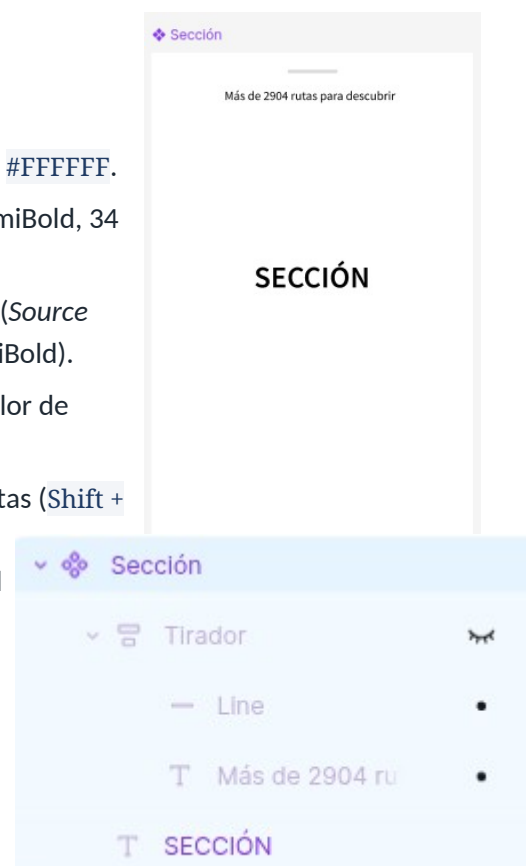
1. Arrastra una instancia del componente **Map button** al interior del componente **Bottom navigation** (colócala al principio en el panel de capas).
2. Con el **Map button** seleccionado, haz clic en el icono **Ignorar el autolayout** en la esquina superior derecha del panel Frame.
3. Centra el botón usando los botones de alineación: **Align horizontal centers** y **Align top**.
4. En el campo de la coordenada Y, escribe exactamente **-48 px** para que el botón flote 16 px por encima del borde superior de la barra.

Fase 5: Componentes Secundarios de Pantalla

Para probar la navegación crearemos dos pantallas base.

5.1. Componente Pantalla de Sección (Section)

1. Presiona **F** y dibuja un frame de **360 × 720 px**. Color de fondo: **#FFFFFF**.
2. Agrega un texto con la palabra **"Sección"** (*Source Sans Pro*, SemiBold, 34 px, color **#2B2B2B**).
3. Añade un segundo texto: **"Más de 2904 rutas para descubrir"** (*Source Sans Pro*, Regular, 14 px, resaltando el número **"2904"** en SemiBold).
4. Crea un rectángulo de **56 × 4 px** con Corner radius 100 px y color de relleno **#DCDCDC**. Renómbalo como **line**.
5. Crea un Auto Layout con el rectángulo **line** y el texto de las rutas (**Shift + A**), renómbalo como **Tirador**. Ajusta su alineación al centro (Center alignment), Spacing between items en 16 px y Vertical padding en 16 px.
6. Alinea **Tirador** en el centro superior del frame. Configura sus Constraints en Horizontal = Scale y Vertical = Top.
7. Oculta la capa **Tirador** haciendo clic en el icono del ojo en la lista de capas (Layers).
8. Convierte el frame principal en un componente llamado **Section**.



5.2. Componente Mapa (Map)

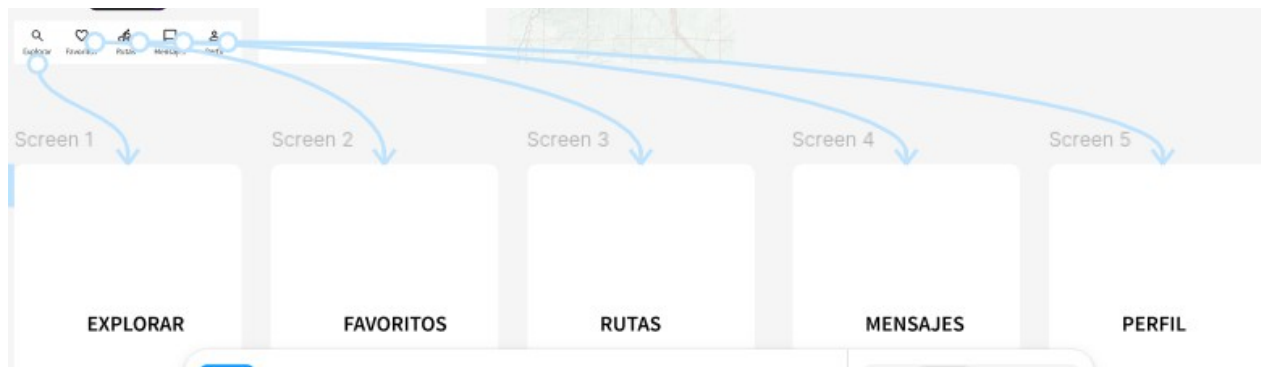
1. Presiona **F** y crea un frame de **360 × 720 px**, nombrado **Map**, fondo **#FFFFFF**.
2. Inserta el texto **"Mapa"** (*Source Sans Pro*, SemiBold, 34 px).
3. Inserta una imagen de mapa o líneas topográficas de fondo y reduce su opacidad al **20%**. Usa el plugging de imágenes **Unsplash**.
4. Convierte el frame en un componente llamado **Map**.

Fase 6: Montaje de Pantallas y Prototipado Interactivo

6.1. Ensamblado de las 6 Pantallas del Flujo

1. Crea un frame de **360 × 720 px** con bordes redondeados (Corner radius) de 16 px.
2. Arrastra en su interior una instancia centrada de **Section** y una instancia alineada al fondo de **Bottom navigation** (asegúrate de que Bottom navigation esté por encima en el panel de capas).
3. Duplica el frame 5 veces para obtener 6 pantallas y renómbralas ordenadamente: **Screen 01**, **Screen 02**, **Screen 03**, **Screen 04**, **Screen 05** y **Screen 06**.
4. Personaliza cada pantalla:
 - **Textos del contenido (Section):** Cambia el título a "**Explorar**" en Screen 01, "**Favoritos**" en Screen 02, "**Rutas**" en Screen 03, "**Mensajes**" en Screen 04 y "**Perfil**" en Screen 05.
 - **Mapa de fondo:** En Screen 01, coloca una instancia del componente **Map** al fondo de todo.
 - **Estado de la barra de navegación:** En cada pantalla (Screen 01 a 05), selecciona el botón correspondiente dentro de la barra y cambia la propiedad **state** a **selected** (manteniendo los demás en **default**).
 - **Ocultar botón flotante:** Oculta el Map button en las barras de Screen 02, Screen 03, Screen 04 y Screen 05.
5. Configuración especial para **Screen 06** (Vista de Mapa Abierto):
 - En Screen 06, selecciona la barra **Bottom navigation**, ajusta su coordenada Y a **768 px** (fuera de la pantalla) y su opacidad al **0%**.
 - Haz visible la capa **Tirador** dentro de **Section**.
 - Desplaza el frame **Section** hacia abajo colocando su coordenada Y en **652 px**.

6.2. Conexión del Prototipo



1. Cambia a la pestaña **Prototype** en la esquina superior derecha de Figma.
2. **Conexión de la Barra de Navegación Principal:**
 - Selecciona los 5 botones individuales desde el componente principal **Bottom navigation** y conéctalos hacia sus respectivas pantallas (Screen 01, Screen 02, Screen 03, Screen 04 y Screen 05).
 - En el panel de interacción, configura la animación en **Instant**.
3. **Conexión de Apertura del Mapa:**
 - Desde el botón flotante **Map button** en la barra de Screen 01, arrastra una conexión hacia **Screen 06**.
 - Parámetros de transición: Animation: **Smart animate**. Easing: **Ease out**. Duration: **75 ms**.
4. **Conexión de Cierre del Mapa:**
 - Selecciona el componente **Section** (el panel deslizado) en Screen 06 y arrastra una conexión de vuelta hacia **Screen 01**.
 - Ajusta los mismos parámetros: Smart animate, Ease out, 75 ms.
5. **Punto de Inicio:** Selecciona **Screen 01**, abre el menú contextual y pulsa **Add starting point** (se creará el "Flow 1").

VERIFICACIÓN FINAL Haz clic en el icono de Play (presentación) para probar el prototipo. Al pulsar sobre las distintas secciones la pantalla cambiará al instante, y al hacer clic en "Abrir mapa" se desplegará suavemente la pantalla con el mapa topográfico de fondo.