ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

SISTEMAS DE DISEÑO: DECIDE UNA VEZ, ÚSALO EN TODAS PARTES

Nombre: _____ Fecha: _____

COLORES POR FUNCIÓN (BLOQUE 3)

Escribe el trabajo de cada color antes de que el profesor lo diga.

FUNCIÓN	CLARO	OSCURO	SU TRABAJO
surface	#FFFFFF	#111827	
text	#111111	#F3F4F6	
text-muted	#595959	#9CA3AF	
border	#767676	#9CA3AF	
brand	#F5C400	#F5C400	
on-brand	#111111	#111111	
link	#1D4ED8	#60A5FA	
danger	#B42318	#FCA5A5	
success	#15803D	#86EFAC	

Escala de texto (Inter): Title Bold 28 · Heading Bold 24 · Body Regular 16 · Body strong Semi Bold 16 · Label Medium 14 · Caption Medium 13. **Escala de espacios:** 4 · 8 · 12 · 16 · 24 · 32. **Iconos:** una familia, rejilla de 24 × 24, trazo 2.

ENCUENTRA LAS SEIS (13 MIN)

Duplica el archivo de inicio. Por parejas: las dos pantallas en bruto rompen la hoja de especificaciones de **6 maneras**. Haz clic en una capa y lee sus números en el panel derecho. Deja un comentario (C) por fallo con este formato:

`I# · qué · dónde` p. ej. `I1 · two yellows · New note vs Save`

I	QUÉ · DÓNDE	I	QUÉ · DÓNDE
1		**4**	
2		**5**	
3		**6**	

VARIABLES, ESTILOS Y UN BOTÓN (27 MIN)

Sigue al profesor en tu copia, paso a paso. Escribe siempre el hex: **nunca uses el cuentagotas**.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	**Variables:** clic en el lienzo vacío → **Local variables** → **Create variable** → **Color**. Colección **NoteBox**: `color/surface`, `color/text`… con los valores **claros** de la hoja. Números: `space/4` a `space/32` y `radius/control` = 8.	El relleno y el gap del botón New note muestran un nombre, no un número.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	**Estilos de texto:** selecciona «NoteBox» → **Typography** → icono de cuatro puntos → **+** → **Title**. Igual con Heading, Body, Body strong, Label y Caption. Aplica **Label** al «Title» de la pantalla Note.	El texto pasa a 14 Medium.
☐	**Componente Button:** Ctrl + Alt + K sobre New note. Variantes de **Type**: Primary, Secondary, Danger. Propiedad **State**: Default, Disabled (40 % de opacidad). Propiedad de texto **Label**.	Al arrastrar **Button** desde Assets (Shift + I) eliges Type y State y escribes la etiqueta en el panel derecho.

APLICA Y DEMUESTRA · SOLO/A (17 MIN)

OK	PARTE	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	**Variables**	Colección **NoteBox**: 9 colores, 6 espacios, 1 radio. (Obligatorio)
☐	**Estilos**	Existen los 6 estilos y cada texto de las dos pantallas usa uno. (Obligatorio)
☐	**Button**	Un componente, **Type** × **State**, propiedad de texto **Label**; New note, Save y Delete son instancias. (Obligatorio)
☐	**Las seis**	I1 a I6 eliminados: ningún hex escrito a mano, ningún valor fuera de la escala. (Obligatorio)
☐	**Row**	Un componente con propiedad de texto **Name**; las cuatro filas son instancias. (Elige uno)
☐	**Iconos**	Todos a 24, trazo 2, color del trazo ligado a una variable. (Elige uno)

Si algo falla:

- **Editas una instancia y esperas que las demás cambien.** Solo el componente principal (morado, cuatro rombos) es el molde. Ctrl + Shift + Alt + K te lleva a él.
- **La variante se llama «Button 2».** Las variantes son `Property=Value`: `Type=Primary, State=Default`. Si no, el panel derecho no muestra el menú.
- **Un color «parece ligado» pero está escrito.** Los ligados muestran el nombre de la variable; los escritos, un hex.
- **Creas `yellow` y `grey-3`.** ¿Para qué sirve? Ponle el nombre de su función.
- **Haces estilos también para los colores.** Funciona, pero no puede pasar a oscuro. Los colores van en variables.

La prueba (todos a la vez): cambia `color/brand` a `#22C55E`. ¿Se han vuelto verdes las dos pantallas? ¿Se sigue leyendo la etiqueta? Después, Ctrl + Z.

Si acabas pronto: en Local variables añade un modo, llama a las columnas **Light** y **Dark** y rellena los valores oscuros de la hoja. Selecciona una pantalla → **Appearance** → modo Dark.

ENTREGA

Share → copia un enlace que cualquiera pueda ver → pégalo en la tarea de Classroom con una línea: ¿qué fallo ya no puede volver a pasar en tu archivo y qué lo impide?

PARA CASA

- Lee las secciones Styles, Variables y Components de la página `figma.md` de la web y haz su **Quick check**.
- Para la **app de tu proyecto**: escribe su hoja de especificaciones en Figma como variables y estilos de texto: como mucho **9 colores con nombre de función**, **una tipografía**, **como mucho 6 estilos de texto**, **una escala de espacios**. Después, un componente: tu botón principal, con al menos dos variantes.
- Ejercicio de transferencia (un párrafo): una app de gimnasio tiene 14 azules ligeramente distintos, botones con esquinas de 4, 6, 8 y 12 px e iconos de tres familias distintas. Nombra las tres capas de un sistema de diseño y di qué arreglaría cada una aquí.