WEB DESIGN

Introduzione a Figma Design

Accesso, organizzazione del lavoro e collaborazione

Web Design
Prof.ssa Romina Eramo
Università degli Studi di Teramo

Figma Design nel progetto web

Che cosa realizziamo

Wireframe delle schermate

Interfacce ad alta fedeltà

Componenti riutilizzabili

Prototipi navigabili

Nel corso

Skeleton: disposizione degli elementi

Surface: scelte di visual design

Revisione: commenti e test del prototipo

I prodotti della piattaforma

Figma Design	Progettazione delle interfacce e prototipazione. È l'ambiente che useremo nel laboratorio.
FigJam	Lavagna collaborativa per idee, mappe e attività di gruppo.
Figma Slides	Creazione di presentazioni collaborative.
Figma Sites e Figma Make	Strumenti distinti per pubblicazione web e realizzazione assistita dal codice o dall'AI.

Browser e app desktop

	Via browser	App desktop
Accesso	figma.com e login	Installazione e login
Dispositivi	Browser desktop compatibile	Windows oppure macOS
File e collaborazione	Lavoro sul file online	Stessi file con lo stesso account
Per il laboratorio	Avvio rapido senza installazione	Utile sul proprio computer

Il browser è una scelta valida anche per chi usa Linux o ChromeOS.

Installazione dell’app

1

Pagina ufficiale

Aprire figma.com/downloads e scegliere la versione per Windows o macOS.

2

Installazione

Scaricare il programma, aprire l’installer e seguire le istruzioni del sistema.

3

Accesso

Avviare Figma ed entrare con lo stesso account usato nel browser.

Download ufficiale

Accesso via browser

1

Sito

Aprire figma.com con un browser aggiornato.

2

Account

Scegliere Log in oppure creare un account.

3

File browser

Dopo l’accesso si entra nell’ambiente in cui trovare e organizzare i file.

Apri Figma

Per lavorare in gruppo servono una connessione attiva e l’accesso all’account corretto.

Registrazione con l’email istituzionale

1

Account personale

Registrarsi su figma.com/signup usando la propria email istituzionale.

2

Conferma

Verificare l’indirizzo e completare il profilo.

3

Percorso didattico

Durante la configurazione indicare School e il ruolo Student.

Crea un account

Ogni studente usa il proprio account. Il gruppo collabora tramite inviti.

Richiesta del piano Education

1

Domanda

Accedere a figma.com/education/apply con l’account istituzionale.

2

Verifica

Selezionare Higher ed e completare la verifica SheerID richiesta.

3

Attivazione

Dopo l’approvazione creare, aggiornare o raggiungere un team Education.

Richiedi Education

L’email istituzionale consente di presentare la richiesta. La verifica è un passaggio necessario.

Education e lavoro di gruppo

Accesso gratuito	Gli universitari idonei e verificati accedono alle funzionalità del piano Professional per uso didattico.
Team Education	Chi entra con accesso di modifica deve verificare lo status Education entro sette giorni.
Validità	Per gli studenti lo status dura un anno. Se ancora idonei, occorre rinnovare la verifica.

In attesa dell’approvazione è possibile iniziare con Starter, rispettandone i limiti.

La dashboard si chiama file browser

Search	Ricerca di file, cartelle e persone.
Recents	File aperti di recente e risorse condivise.
Community	Risorse e modelli da esplorare.
Account e notifiche	Impostazioni, inviti ricevuti e menzioni.

Guida ufficiale con immagini

La barra laterale del file browser

Team selezionato	Controlla in quale gruppo di lavoro ti trovi.
Drafts	File non ancora spostati in una cartella. Possono essere condivisi.
All folders	Cartelle e contenuti a cui hai accesso.
Starred	Collegamenti rapidi ai preferiti.

Nei materiali precedenti puoi trovare “Projects”. La documentazione attuale usa “Folders”.

Team, cartelle e file

Team	**Classroom Web Design**	Ambiente condiviso di lavoro
Cartella	**Gruppo 03 EvenTeramo**	Raccolta dei file del progetto
File Design	**EvenTeramo UI**	Documento con le interfacce
Pagine e frame	**Wireframe / Home Desktop**	Organizzazione interna del file

Una cartella contiene file. Una pagina appartiene a un file Design.

Team e inviti

1

Team

Creare un team oppure accettare l’invito a quello indicato dalla docente.

2

Membri

Invitare i compagni con i loro indirizzi istituzionali.

3

Ruoli e piano

Controllare amministratori, capacità di modifica e stato Education.

L’appartenenza al team e l’accesso a cartelle o file sono impostazioni da controllare separatamente.

Organizzazione proposta per EvenTeramo

Nel file Design

00 Copertina e istruzioni

01 Wireframe LO-FI

02 Interfacce HI-FI

03 Componenti

Nelle pagine

Home Desktop e Home Mobile

Risultati e Scheda evento

Area organizzatore

Connessioni del prototipo

Questa struttura presuppone un team Education attivo. Starter può avere limiti diversi.

Creazione del primo file Design

1

Destinazione

Scegliere la cartella del gruppo o iniziare da Drafts.

2

Prodotto

Creare un file di tipo Design.

3

Nome e struttura

Rinominare il file e creare le pagine utili al progetto.

Esempio di nome: Gruppo03_EvenTeramo_UI

L’editor di Figma Design

Navigazione e pannello sinistro	Accesso a pagine, livelli e risorse.
Canvas centrale	Area in cui disporre frame e contenuti.
Pannello destro	Proprietà della selezione, impostazioni del prototipo e condivisione.
Toolbar	Strumenti per aggiungere e modificare gli oggetti.

Tour ufficiale dell’editor

Pagine, frame e livelli

Elemento	A cosa serve	Esempio EvenTeramo
Pagina	Organizza una parte del lavoro	Wireframe LO-FI
Frame	Contiene una schermata o un elemento	Scheda evento Mobile
Livello	Rappresenta testo, immagine o altro oggetto	Titolo evento
Componente	Definisce un elemento riutilizzabile	Card evento

Un file può contenere più pagine e ogni pagina può contenere più frame.

Strumenti iniziali

Per disegnare

F: Frame

T: testo

R: rettangolo

V: selezione

Per organizzare

Auto layout per spaziatura e adattamento

Componenti per elementi ricorrenti

Prototype per collegare le schermate

Present per provare il percorso

Prima attività: una Home e una Scheda evento collegate da un’interazione.

Condivisione e permessi

Impostazione	Significato	Uso nel corso
Can view	Visualizzazione e commenti	Revisione della docente
Can edit	Modifica del file	Compagni del gruppo
Only invited people	Accesso limitato agli invitati e ai ruoli ereditati	Lavoro del gruppo
Anyone	Accesso tramite link secondo il livello scelto	Solo se utile e consentito

Un link copiato non assegna automaticamente nuovi permessi.

Condivisione del file e del prototipo

Link al file

Aprire Share

Invitare persone o impostare il pubblico

Scegliere Can view o Can edit

Copiare il link

Link al prototipo

Aprire Present

Scegliere Share prototype

Controllare pubblico e permessi

Copiare il link per la prova

Il prototipo presenta il percorso navigabile. Il file consente di esaminare il progetto.

Collaborazione e feedback

Un file condiviso	Il gruppo lavora sullo stesso documento e vede gli aggiornamenti.
Commenti contestuali	Un commento vicino all’elemento indica il problema e la modifica proposta.
Menzioni	Una menzione richiama l’attenzione della persona interessata.
Cronologia	La cronologia del file aiuta a ritrovare le iterazioni del lavoro.

Esempio: “Nella card evento rendiamo più evidente il comune per facilitare il confronto?”

Prima attività su EvenTeramo

1

Impostazione del gruppo

Account istituzionale, richiesta Education e cartella condivisa.

2

Primo progetto

Un file Design con Home e Scheda evento, nominate in modo chiaro.

3

Prova e revisione

Collegamento navigabile, commento di un compagno e link condiviso con la docente.

Risultato atteso: tutti i membri possono modificare il file e la docente può aprirlo.

Controllo prima della consegna

Account e collocazione	Il file si trova nella cartella del gruppo e il nome identifica il progetto.
Accesso	Il link apre il file con i permessi richiesti alla docente.
Struttura	Pagine, frame e componenti hanno nomi comprensibili.
Prototipo	Il percorso parte dalla schermata corretta e i collegamenti funzionano.

Consegna proposta: link al file Design e link al prototipo, quando richiesto.

Risorse ufficiali

Figma Design

Download app

Domanda Education

Guida alla dashboard

Guida a file e cartelle

Condivisione e prototipi

Informazioni verificate il 16 ottobre 2026. L’interfaccia può variare con piano e aggiornamenti.