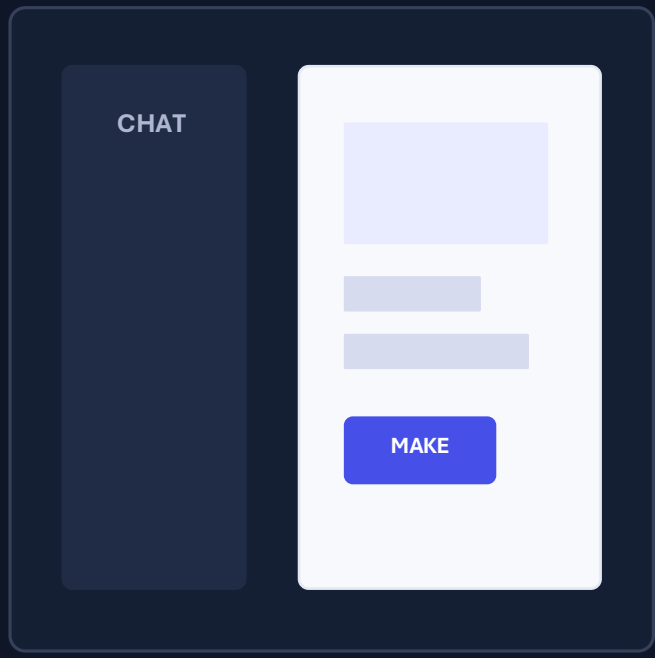
IA PER LA COMUNICAZIONE

# Figma Make

## Dal prompt al prototipo interattivo

Prompt-to-app, iterazione conversazionale e AI-assisted prototyping




Prof.ssa Romina Eramo
Università degli Studi di Teramo
Dipartimento di Scienze della Comunicazione

# Obiettivi della lezione

LEZIONE

Dove si colloca Figma Make nel workflow di comunicazione assistito dall'AI.

**1. Comprendere**

Che cosa significa prompt-to-app e in che cosa differisce da un chatbot o da un generatore di immagini.

**2. Progettare**

Trasformare un brief di comunicazione in requisiti di contenuto, layout e interazione.

**3. Iterare**

Migliorare il prototipo con prompt successivi, selezione diretta e annotazioni.

**4. Valutare**

Controllare messaggio, usabilità, brand fit, accuratezza e responsabilità prima della pubblicazione.

# Prima di Figma Make: che cos'è Figma

Una piattaforma collaborativa per ideare, progettare, prototipare e portare un prodotto digitale verso la realizzazione.

### Figma Design

Disegno di interfacce, siti, app e prodotti digitali. Il lavoro avviene su un canvas condiviso e collaborativo.

### FigJam

Lavagna collaborativa per brainstorming, mappe, workshop, ricerca e organizzazione delle idee.

### Figma Slides

Creazione di presentazioni che possono integrare direttamente design e prototipi Figma.

### Figma Make

Prompt-to-app: da idee e design esistenti a prototipi interattivi e web app.

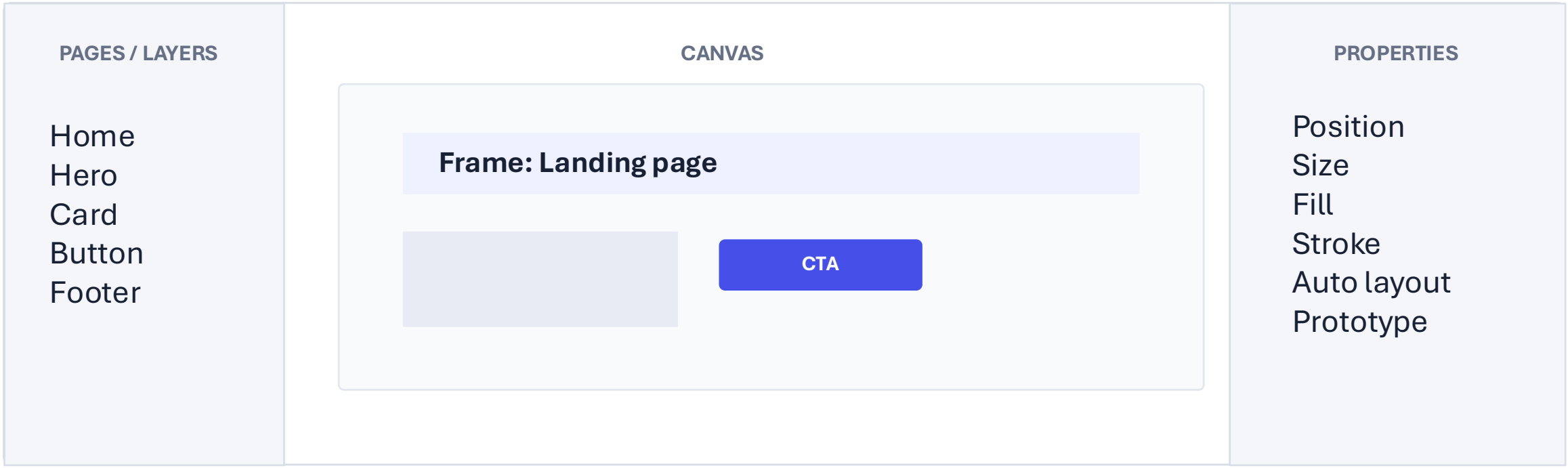
**Per questa lezione ci concentriamo su Figma Design come base visuale e su Figma Make come estensione AI-driven.**

https://www.figma.com/

# Figma Design: come si lavora

FIGMA DESIGN

Tre aree dell’interfaccia e cinque concetti essenziali per orientarsi.




**Frame**
contenitore di una schermata o asset

**Layers**
testo, forme, immagini e oggetti

**Components**
elementi riusabili e coerenti

**Auto layout**
layout adattivi e responsivi

**Prototype**
collegamenti e interazioni

# Figma Design e Figma Make: cosa cambia?

CONFRONTO

Lo stesso ecosistema, ma due modalità diverse di costruire un artefatto.

## Figma Design

Canvas-first

- Disegni direttamente sul canvas
- Costruisci frame, componenti e layout
- Colleghi schermate e interazioni
- Controllo visuale molto esplicito
- Output principale: design/prototipo

## Figma Make

Prompt-first

- Descrivi l’obiettivo in chat
- Puoi allegare design e reference
- L’agente genera codice e interazioni
- Iteri via conversazione o modifica diretta
- Output principale: app/prototipo funzionante

**Non sono alternativi: un design Figma può diventare contesto per Figma Make.**

# Figma Make: come funziona in pratica

COME FUNZIONA

Dal nuovo file all’anteprima interattiva in sei passaggi.




### 1 Create

Apri un nuovo file Make

### 2 Prompt

Descrivi cosa vuoi costruire

### 3 Context

Allega design, immagini o file

### 4 Generate

L’agente genera il codice

### 5 Preview

Prova subito l’app interattiva

### 6 Iterate

Modifica via chat, UI o codice

**Il punto chiave è il ciclo conversazionale: dopo la prima generazione non si riparte da zero. Si osserva il risultato, si chiede una modifica e si verifica di nuovo.**

Output: prototipo funzionale, web app o UI interattiva, con anteprima e file modificabili.

# Dove si colloca Figma Make

PARADIGMA

Un passaggio ulteriore rispetto a testo e immagini: il prompt produce un’esperienza interattiva.




**Idea chiave: Figma Make non sostituisce il brief. Lo rende “eseguibile” come prototipo, così da poterlo vedere, usare, criticare e migliorare.**

# Che cos’è Figma Make

DEFINIZIONE

Un ambiente AI-driven “prompt-to-app” per prototipi funzionali, web app e UI interattive.

### Conversazione

Descrivi ciò che vuoi costruire e continua a migliorarlo tramite chat.

### Context & reference

Puoi allegare design Figma, immagini, file e altri riferimenti per guidare il risultato.

### Output interattivo

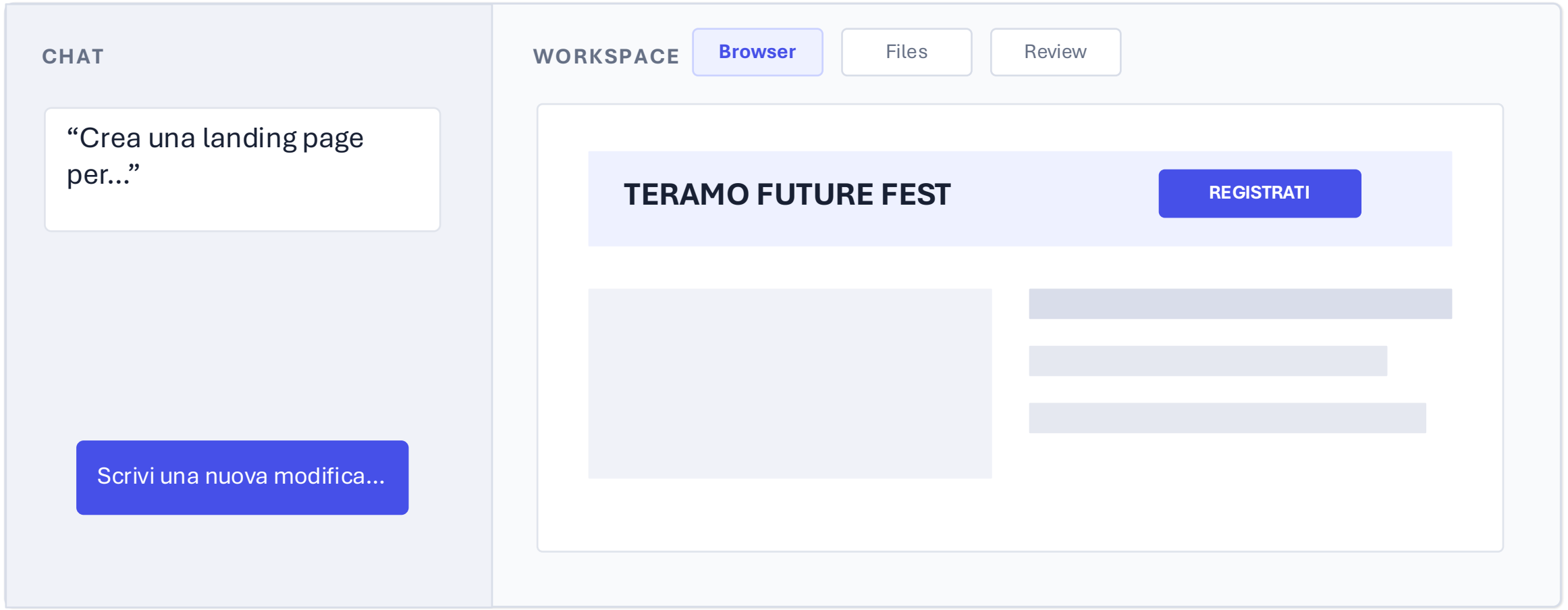
L’AI genera codice e mostra un’anteprima funzionante che puoi modificare e pubblicare.

**Non è “un prompt che disegna una schermata”: è una conversazione che costruisce e aggiorna un artefatto interattivo.**

# Anatomia dell’ambiente

INTERFACCIA

Due aree principali: chat con l’agente e workspace con anteprima e file.



# Workflow base: dal brief al prototipo

WORKFLOW

La qualità dipende dalla sequenza di lavoro più che dal primo prompt.




**Brief**

obiettivo, target, canale

**Prompt**

contenuti, struttura, interazioni

**Generate**

prima versione funzionante

**Test**

navigazione, chiarezza, errori

**Iterate**

modifiche mirate e nuove versioni

**Publish**

solo dopo controllo umano

**Human-in-the-loop: il prototipo può essere generato dall'AI, ma requisiti, contenuti, selezione delle modifiche e decisione di pubblicare restano responsabilità umane.**

# Come scrivere un buon prompt per Figma Make

PROMPT

Pensare come un brief di progetto: non serve essere tecnici, serve essere specifici.

**Obiettivo**

Che cosa deve ottenere l’esperienza?

**Target**

Per chi è progettata?

**Contenuti**

Quali informazioni devono comparire?

**Struttura**

Quali sezioni o schermate servono?

**Interazioni**

Che cosa deve poter fare l’utente?

**Stile**

Quale tono visivo e quali riferimenti?

**Vincoli**

Cosa non deve inventare o modificare?

**Successo**

Come capiremo che il risultato funziona?

# Esempio — dal brief alla landing page

ESEMPIO

Un prompt iniziale abbastanza completo da generare una prima versione utile.

PROMPT

Crea una landing page per “TERAMO FUTURE FEST”, evento universitario dedicato a innovazione e sostenibilità.

Target: 20–35 anni. Obiettivo: favorire la registrazione.

Includi: hero con titolo, data e CTA; programma; speaker; FAQ; footer.

Stile: contemporaneo, accessibile, blu/verde/bianco, mobile-first.

Non inventare loghi, sponsor o informazioni non fornite.

### Perché funziona

Definisce scopo, audience, contenuti, struttura, stile e vincoli.

### Cosa manca ancora

Testo definitivo, immagini ufficiali, brand book, dati reali e criteri di valutazione.

### Passo successivo

Generare, provare la pagina e correggere problemi osservabili invece di “allungare” il prompt.

# Iterare tramite conversazione

REFINEMENT

Una richiesta per volta, collegata a un problema osservabile.

**1. Gerarchia**

“La hero è troppo densa. Riduci il testo e rendi la CTA più evidente.”

**2. Contenuti**

“Trasforma il programma in card filtrabili per giornata.”

**3. Mobile**

“Su mobile mantieni la CTA sempre visibile e semplifica la navigazione.”

**4. Brand**

“Usa questa reference solo per palette e stile, non per copiare il layout.”

**Regola: una modifica chiara → verifica → nuova modifica. Evitare dieci richieste eterogenee nello stesso turno.**

# Non solo chat: selezionare, annotare, modificare

EDITING

Figma Make combina prompting con interazione diretta sul prototipo.

### Select & Edit

Seleziona un elemento nella preview e modifica proprietà come colore, padding, margini o stile del testo.

### Annotate for agent

Indica direttamente sulla schermata dove intervenire e aggiungi una breve istruzione contestuale.

### Version history

Ogni modifica crea una nuova versione: utile per confrontare, tornare indietro e documentare il processo.

**Didatticamente è importante: il controllo non passa solo dalle parole. La UI diventa parte del prompting.**

# Partire da design e reference esistenti

REFERENCE

Il contesto può essere più efficace di un prompt descrittivo molto lungo.

**Puoi allegare**

- frame Figma
- componenti
- immagini
- file di testo
- contenuti Community
- più design insieme

**Figma Make**

Usa il materiale come contesto per generare una soluzione più vicina a identità visiva, struttura e contenuti desiderati.

**Prototipo**

Il risultato conserva meglio il linguaggio visuale e può essere iterato senza descrivere da zero ogni scelta.

*Nota: il contesto di una design library è una funzione dei piani a pagamento.*

# Perché è un esempio di AI agentica

L’utente specifica il risultato; l’agente scompone il lavoro e modifica un artefatto persistente.

### Obiettivo

L’utente descrive il risultato desiderato e fornisce il contesto.

### Azioni

L’agente genera o modifica file, layout, componenti e codice per raggiungere l’obiettivo.

### Feedback

Il risultato è verificato nell’anteprima e può essere corretto con nuovi prompt o modifiche dirette.

**Agent ≠ autonomia totale. In un workflow professionale servono comunque obiettivi, criteri, supervisione e limiti.**

# Valutare il prototipo prima di pubblicarlo

HUMAN CHECK

Un risultato “funzionante” non è automaticamente un buon prodotto di comunicazione.

### Messaggio

È chiaro che cosa comunica e cosa deve fare l’utente?

### Contenuti

Dati, date, CTA e testi sono corretti?

### Usabilità

Navigazione e gerarchia sono comprensibili?

### Brand fit

Colori, tono, visual e componenti sono coerenti?

### Responsive

Il risultato funziona anche su mobile?

### Responsabilità

Diritti, privacy, fonti e contenuti esterni sono sotto controllo?

**Checklist finale: il prototipo va testato come un artefatto reale, non giudicato soltanto per l’effetto “wow”.**

# Accesso e crediti per gli studenti

ACCESSO 2026

Figma Make è esplorabile anche senza un piano professionale, ma con limiti diversi.

### Starter

- Piano gratuito
- 500 AI credits/mese
- limite giornaliero 150 credits
- alcune limitazioni di collaborazione e pubblicazione

### Education — Higher Ed

- Figma Make disponibile
- 3.000 AI credits/mese per utente
- crediti personali, non condivisi
- reset mensile

### Paid / Full seat

- accesso più completo
- team libraries e altre funzioni avanzate
- possibilità di acquistare crediti aggiuntivi secondo il piano

**E’ possible iscriversi con l’email istituzionale e richiedere il piano Education (come student)**

# Mini-lab — Dal brief al prototipo

ESERCITAZIONE

Esercitazione guidata in 30–40 minuti.

### 1. Brief

Scegli un evento, brand o progetto reale/realistico. Definisci obiettivo, target e CTA.

### 2. Prima generazione

Crea una landing page con almeno hero, contenuti principali e una CTA.

### 3. Tre iterazioni

Migliora gerarchia, mobile e brand consistency con tre richieste separate.

### 4. Valutazione

Valuta il risultato su messaggio, usabilità, accuratezza e brand fit.

# Takeaway

SINTESI

Figma Make rende visibile il passaggio dal prompt al prodotto interattivo.

**1. Brief**

Un buon prototipo nasce da obiettivi e contenuti chiari, non da un prompt “creativo” isolato.

**2. Iterazione**

Il valore è nel ciclo generate → test → edit → verify, non nella prima risposta dell’AI.

**3. Controllo umano**

Messaggio, brand, accuratezza, usabilità e pubblicazione restano responsabilità progettuali.

Figma Make → prompt-to-app & AI prototyping

**Dal “generare contenuti” al “progettare esperienze”.**