



PADO
Labs

INTRODUÇÃO AO FIGMA

Desenvolvimento Web - Aula I



David Krepsky



david@hausenn.com.br

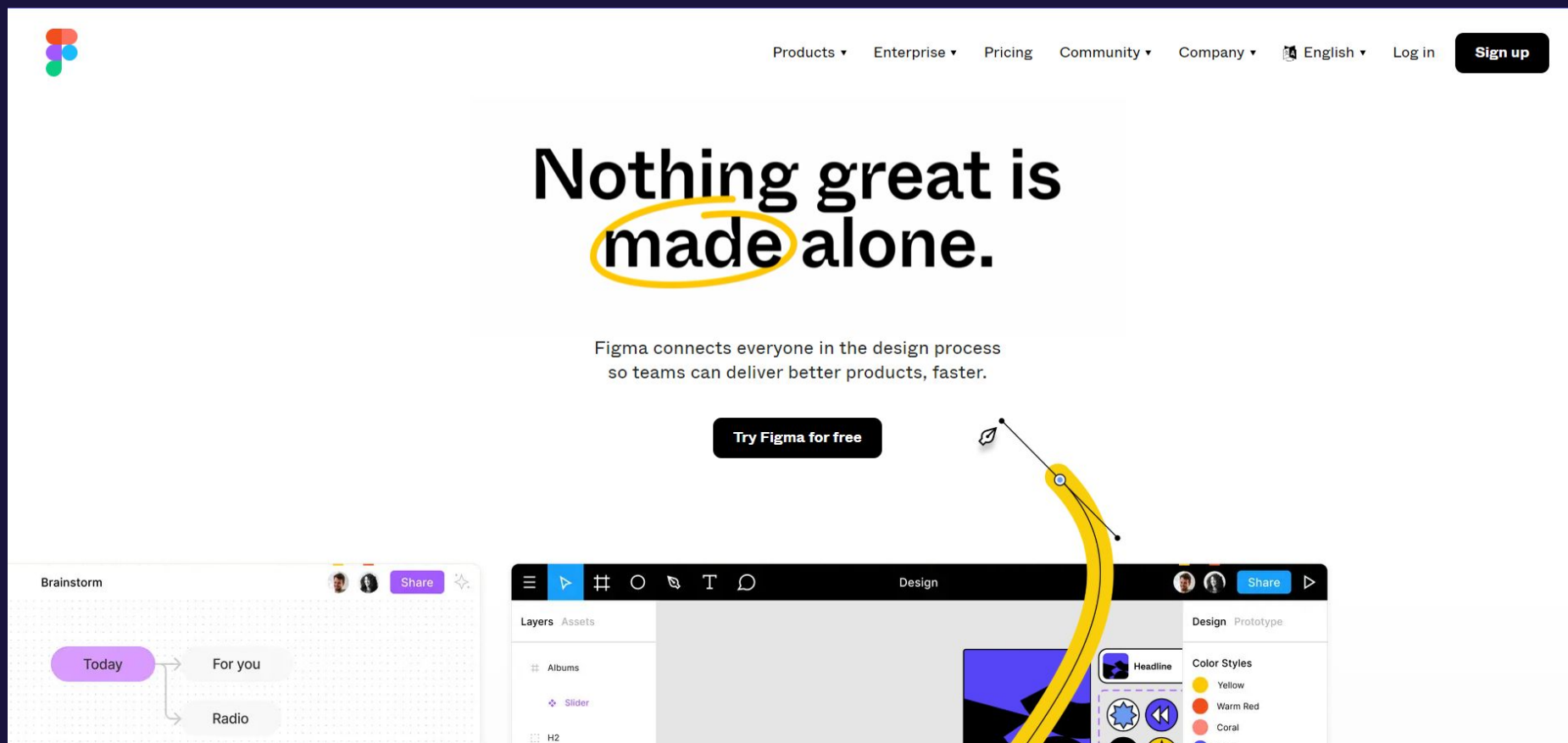


DKrepsky

“Em 2015, nasceu a primeira ferramenta de design que combinava a acessibilidade da web com a funcionalidade de um aplicativo nativo. E nós o tornamos gratuito para qualquer um começar.”

Evan Wallace & Dylan Field

Figma 1.0, 2015

The hero section of the Figma website. At the top left is the Figma logo. The top right contains navigation links: Products, Enterprise, Pricing, Community, Company, English, and Log in, followed by a black "Sign up" button. The main headline reads "Nothing great is made alone." with the word "made" circled in yellow. Below the headline is the text "Figma connects everyone in the design process so teams can deliver better products, faster." and a black "Try Figma for free" button. At the bottom, there are two screenshots: the left one shows a "Brainstorm" interface with a flow diagram, and the right one shows the "Design" interface with a design tool. A yellow curved arrow points from the "Try Figma for free" button towards the design tool interface.

A prototipagem no Figma é simples e intuitiva



- O Figma fornece todas as ferramentas necessárias para a fase de design do projeto, como a criação de arte, ilustrações e telas de conceito.
- O recurso de prototipagem simples do Figma elimina a necessidade de outra ferramenta para prova de conceito.
- A flexibilidade e o compartilhamento de arquivos facilitam o trabalho em equipe e a apresentação do resultado.

Multiplataforma

- O Figma funciona em qualquer sistema operacional que execute um navegador da web.
- Macs, PCs com Windows, máquinas Linux e até Chromebooks podem ser usados com o Figma.
- É a única ferramenta de design multiplataforma, permitindo que **todos** possam compartilhar, abrir e editar arquivos Figma.

Bibliotecas de componentes

- O Figma permite que você construa bibliotecas de componentes reutilizáveis aos quais toda a equipe tem acesso.
- Os componentes dão aos designers uma vantagem inicial em qualquer sistema de design existente e, quando um componente é atualizado na biblioteca central, o mesmo é atualizado em todos os locais onde foi utilizado

Geração automática de código

- O Figma exibe trechos de código em qualquer quadro ou objeto selecionado nos formatos **CSS**, **iOS** ou **Android** para os desenvolvedores usarem ao revisar um arquivo de design.
- Os componentes de design podem ser inspecionados por qualquer desenvolvedor em qualquer arquivo que eles possam visualizar.
- Não há necessidade de usar uma ferramenta de terceiros para obter as informações.

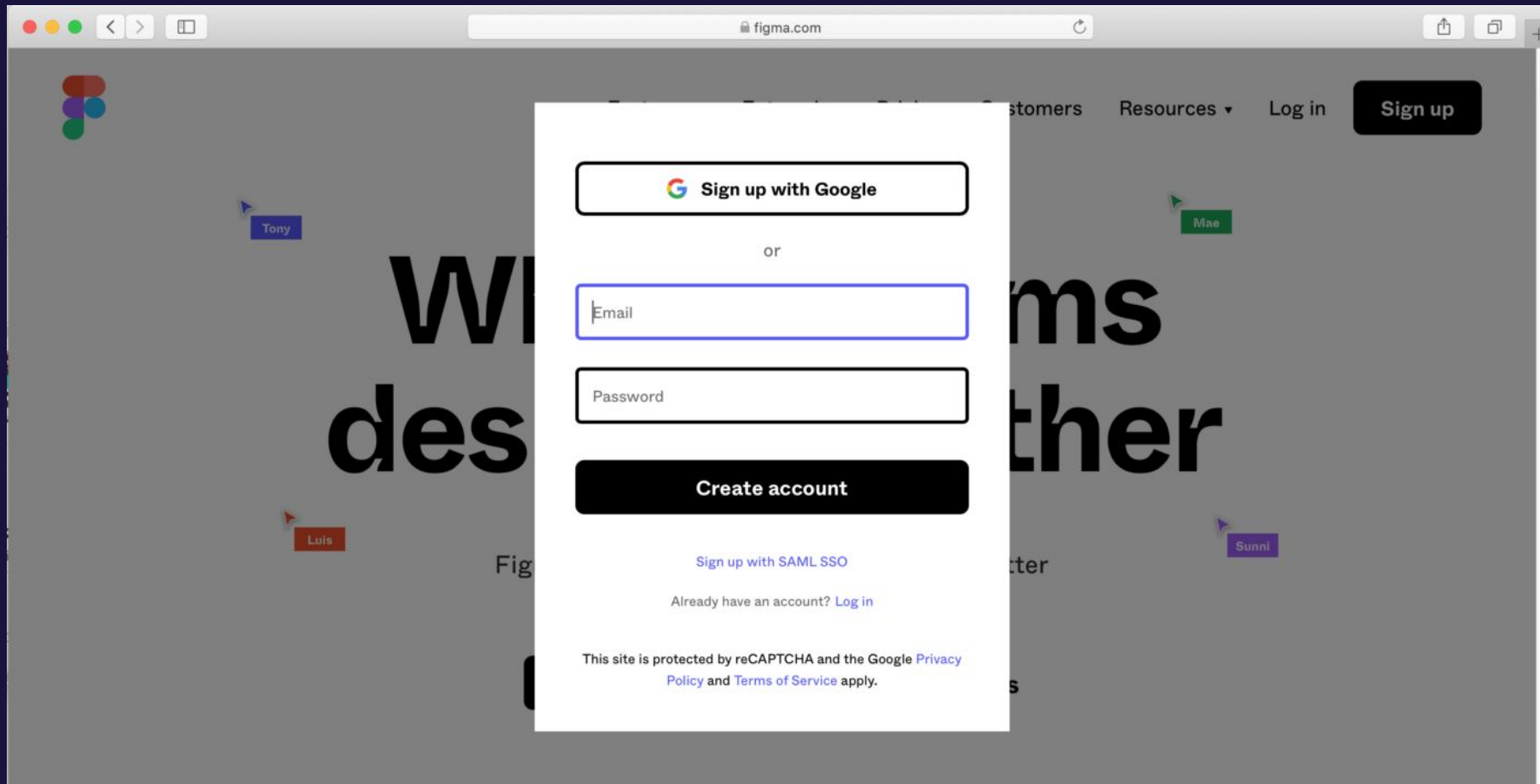


COMEÇANDO

Criando uma conta

Começar no Figma é tão simples quanto acessar www.figma.com, clicar em “Cadastre-se” e inserir seus dados.

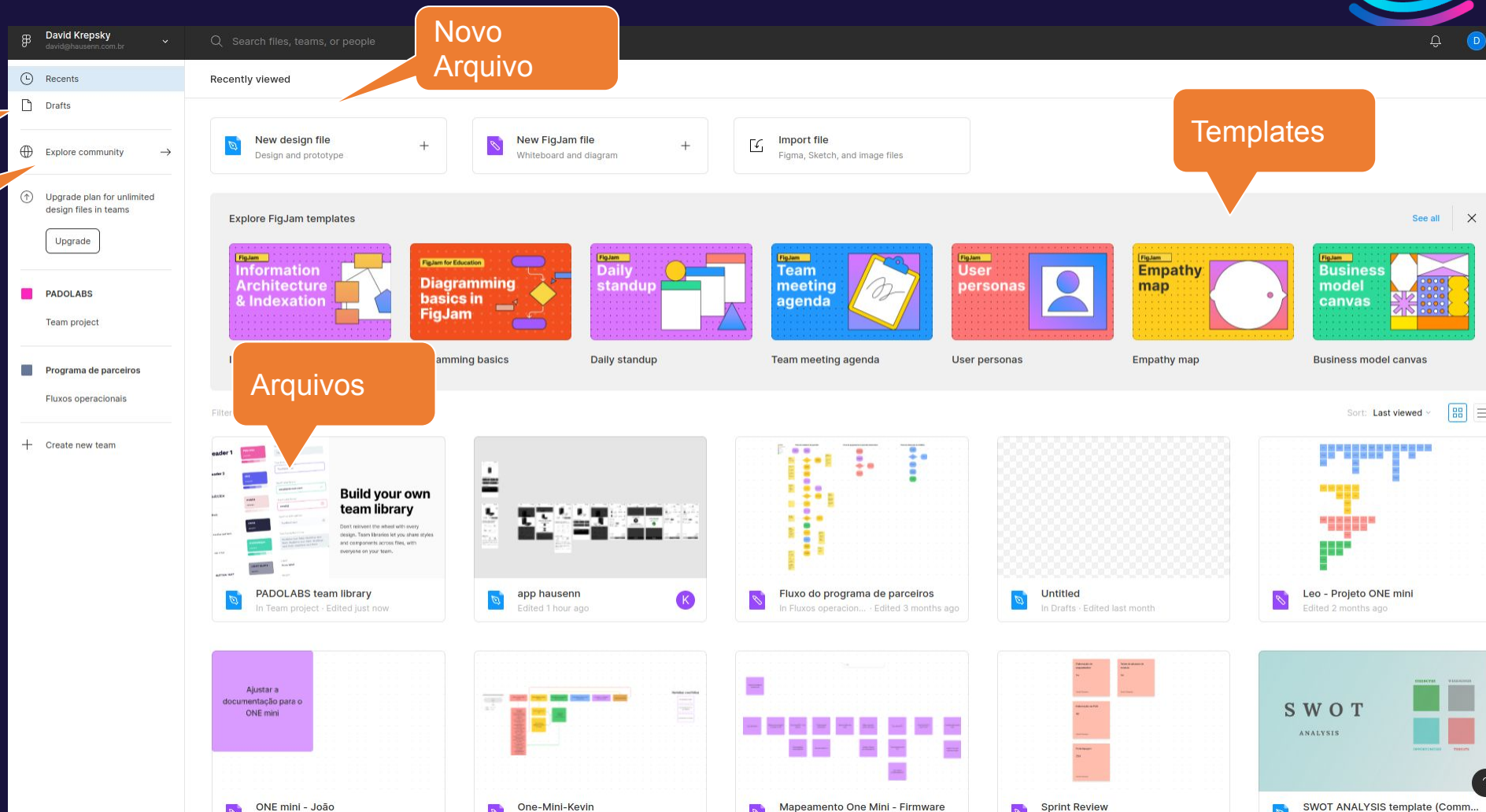
Criando uma conta



A screenshot of a web browser showing the Figma sign-up modal. The modal is centered over a blurred background of the Figma homepage. The browser's address bar shows "figma.com". The modal contains the following elements:

- A "Sign up with Google" button with the Google logo.
- The word "or" in the center.
- An "Email" input field with a blue border.
- A "Password" input field.
- A black "Create account" button.
- A link "Sign up with SAML SSO" in blue.
- A link "Already have an account? Log in" in blue.
- A footer note: "This site is protected by reCAPTCHA and the Google Privacy Policy and Terms of Service apply." with links to "Privacy Policy" and "Terms of Service".

Tela Inicial

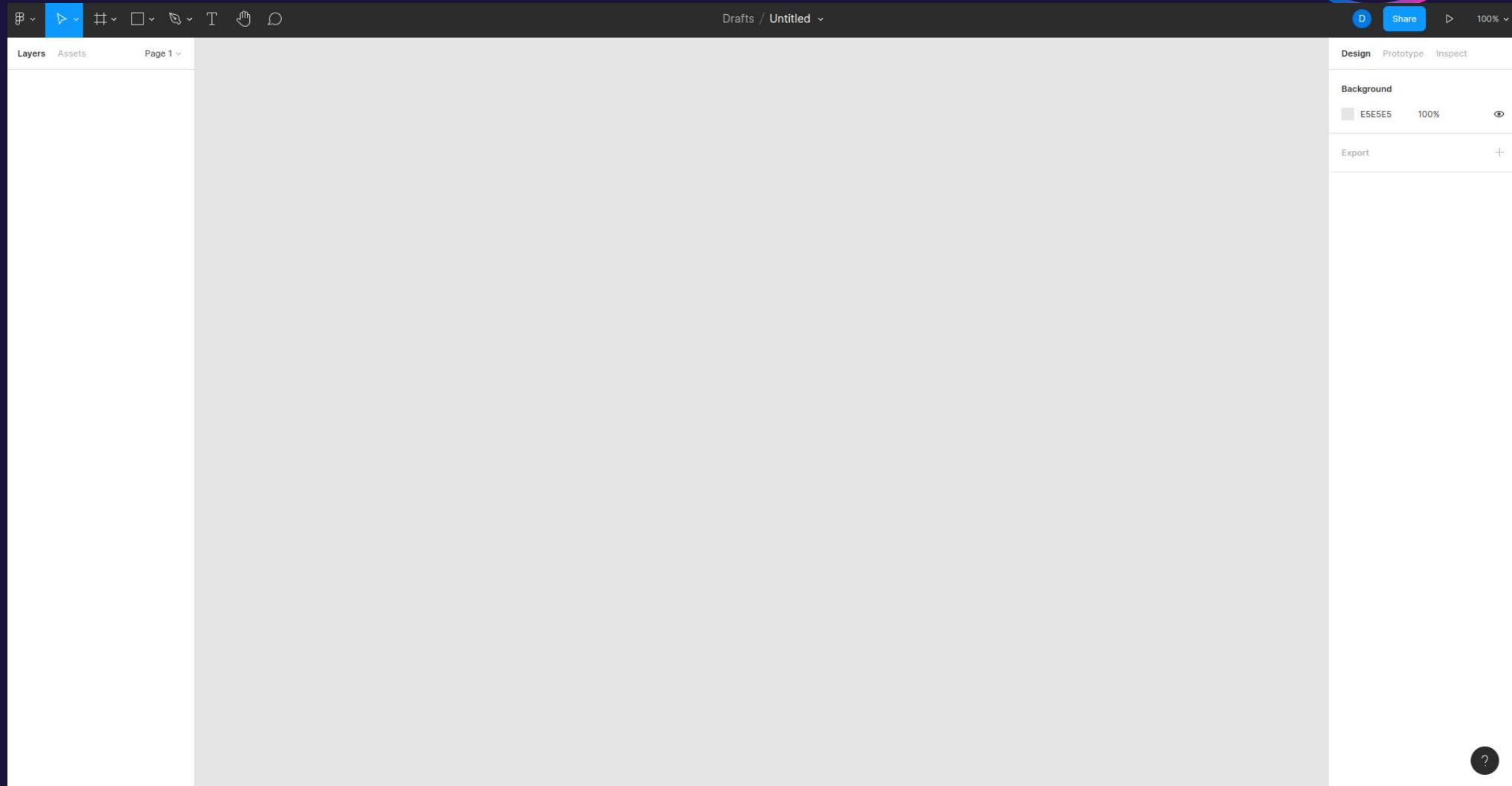


Primeiros Passos



- Criar um time “PADOLABS”
- Criar um projeto “Aula I”

Novo Projeto



- **Ferramentas:** aqui você pode acessar rapidamente as ferramentas que provavelmente usará com mais frequência: molduras, formas, texto etc.
- **Opções:** Esta área mostra opções extras para qualquer ferramenta selecionada. Quando nenhum objeto é selecionado, o Figma exibe o nome do arquivo. Quando um objeto é selecionado, as opções contextuais aparecem aqui.
- **Camadas:** Onde cada elemento do arquivo é listado, organizado em Quadros e Grupos.

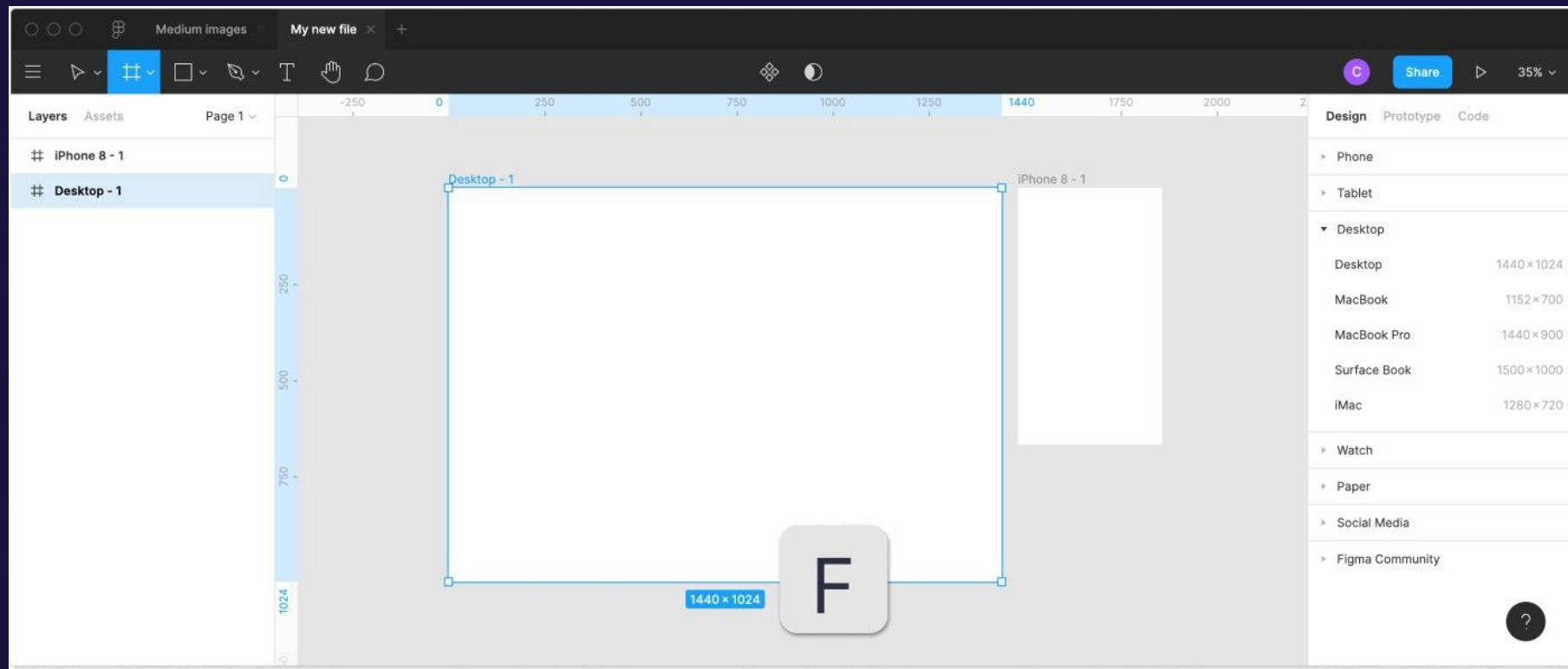
- **Inspetor:** O Inspetor mostra informações contextuais e configurações para qualquer objeto selecionado. Na imagem acima, estamos vendo opções para o próprio Canvas. Observe que o Figma nos fornece guias separadas no Inspetor (Design, Prototype e Code) - abordaremos isso no final da semana.

Projetando com Figma

Configurando pranchetas

- Pressione **A** ou **F** para ver todas as **opções de moldura no painel de propriedades do lado direito** e escolha o tamanho com o qual deseja trabalhar ou simplesmente desenhe sua própria moldura.

Projetando com Figma



Formas vetoriais

- O Figma usa algo chamado Vector Networks , permitindo a criação de **formas complexas**
- Para formas padrão, escolha no menu superior ou simplesmente pressione **R** (retângulo) **L** (linha) ou **O** (elipse) e comece a desenhar sua forma. **Segure shift para manter as proporções** no lugar. Cada forma cria automaticamente sua própria camada.

- Para criar sua própria forma mais complexa, pressione **P** ou escolha a caneta no menu superior. Quando terminar, **basta pressionar enter. Não há necessidade de conectar e fechar caminhos**, Você pode alterar propriedades e manipular formas vetoriais a qualquer momento durante o processo de design através do menu de propriedades no lado direito

Camadas e grupos

- No lado esquerdo da tela, você encontra o painel de camadas.
- **Camadas** → cada novo elemento adicionado cria uma camada automaticamente. Você pode reorganizar as camadas arrastando e soltando.

- **Agrupar camadas** → Certifique-se de agrupar camadas (selecione camadas e pressione **ctrl+G**) para manter seu arquivo organizado. Também ajuda a mover e copiar rapidamente esses grupos entre os quadros. Para selecionar um elemento dentro de uma garupa, pressione **ctrl** e clique no item.



- **Páginas** → Você pode configurar diferentes seções ou áreas do seu design. Não há regras sobre o que ou como usá-los. Eu costumo ter páginas separadas para brainstorming confuso, wireframing e interações até a versão final.

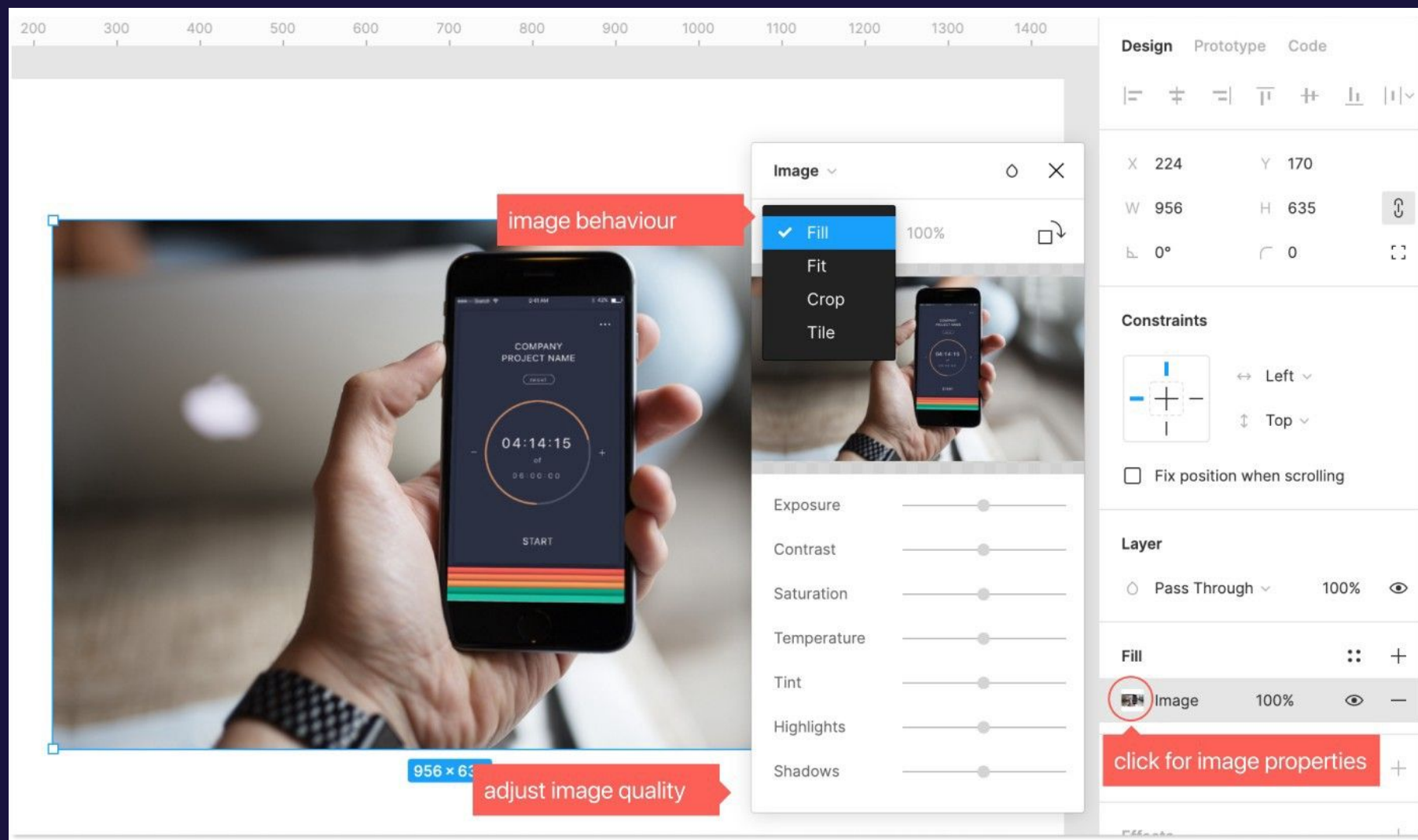


- **Quadros Alinhados** → No Figma, você também pode alinhar quadros. Isso é útil ao estruturar e prototipar.



Imagens

- Arraste a imagem para sua área de trabalho
- No Figma, **as imagens são sempre colocadas dentro de uma forma (como uma máscara)** . Para alterar o comportamento da imagem vá em **Preenchimento** na janela de propriedades do lado direito e abra as propriedades da imagem.



Na lista suspensa você pode escolher:

- **Preencher** → a Imagem irá preencher o container.
- **Ajustar** → À medida que redimensionamos a imagem nunca será cortada ou ocultada
- **Cortar** → a imagem para o tamanho e seleção que você precisa. Note, você não perde o resto da imagem como no photoshop, você está apenas mascarando a imagem.

- **Ladrilho** → Repete as imagens originais conforme necessário e você pode ajustar o tamanho do ladrilho.
- o Figma permite o **ajuste de propriedades como cor e saturação** . Observe que eles são sempre reajustáveis e você não perderá as propriedades da imagem original em nenhum momento.

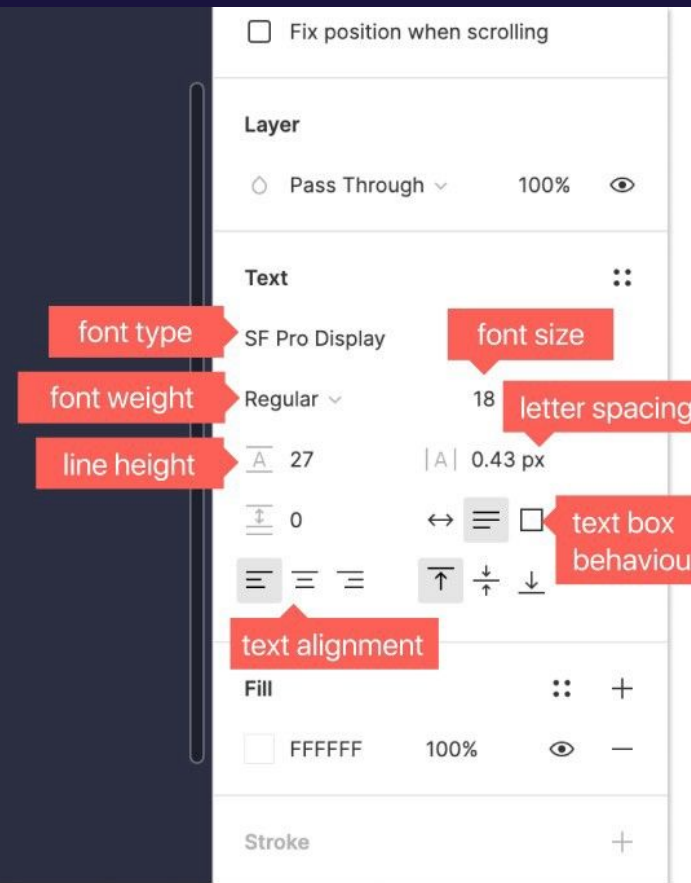
Tipografia

- O Figma vem **pré-carregado com fontes do Google**
- Pressione **T** , para desenhar uma janela de texto, ou simplesmente clique e comece a digitar. Você pode definir todas as propriedades de texto no menu de propriedades do lado direito.
- **O comportamento da caixa de texto** , como largura automática, altura automática e tamanho fixo, será relevante quando falarmos sobre redimensionamento automático posteriormente.

TimeTrack

In a first stage the MVP was created with the most simplistic "track and pause" functions. Further features can be added such as pre-set budgets, monitoring activity levels and automating invoices based on preset hourly rates and currencies. Carefully intertwining UX and UI with a minimalistic approach is what created TimeTrack's pure look and solid user experience.

500 × 189



Estilos

Os estilos podem ser usados para descrever a cor, o texto e os efeitos aplicados aos objetos, bem como a forma e a aparência das grades de padrão.

Os estilos podem ser criados para os seguintes

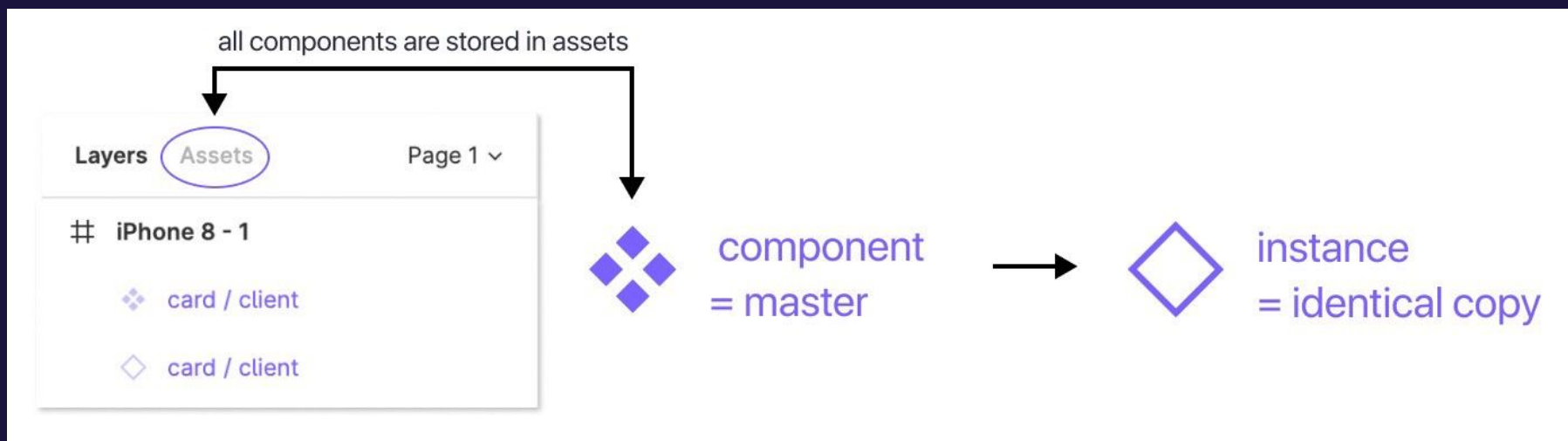
- **Tintas e cores:** preenchimento, traçado, cor de fundo
- **Texto:** família de fontes, tamanho, altura da linha, espaçamento
- **Efeitos:** sombra projetada, sombra interna, desfoque de camada, desfoque de fundo
- **Grades de layout:** linha, coluna, grade



- Quando você altera os atributos de um estilo, como alterar a cor de um estilo de texto de vermelho para azul, o Figma pode adicionar essas modificações a todos os itens que usam esse estilo.
- Tipos, como módulos, podem ser trocados adicionando-os à biblioteca da equipe. Isso simplifica a criação e a manutenção de estilos padronizados em todos os projetos da equipe.

Componentes

- Componentes são elementos que você pode reutilizar em seus projetos. Eles ajudam a criar e gerenciar designs consistentes em todos os projetos. Os componentes tornam seu projeto (e programação posterior) consistente e permitem fácil atualização e dimensionamento





- Você pode criar componentes de qualquer camada ou objeto que tenha projetado. Isso pode ser uma grande variedade de coisas, como botões, ícones, layouts e muito mais.

Existem dois aspectos para um Componente:

- O Componente Principal define as propriedades do Componente.

- Uma Instância é uma cópia do Componente que você pode reutilizar em seus projetos. As instâncias são vinculadas ao Componente principal e recebem todas as atualizações feitas no Componente.



Layout Automático

- O layout automático é uma propriedade que você pode adicionar a quadros e componentes. Ele permite que você crie designs que crescem para preencher ou encolhem para caber e refluem à medida que seu conteúdo muda. Isso é ótimo quando você precisa adicionar novas camadas, acomodar sequências de texto mais longas ou manter o alinhamento à medida que seus designs evoluem.

Há muitas maneiras de usar o layout automático:

- Crie botões que aumentam ou diminuem à medida que você edita o rótulo de texto.
- Crie listas que se adaptam à medida que os itens são adicionados, removidos ou ocultos.
- Combine quadros de layout automático para construir interfaces completas.

O layout automático é um recurso poderoso

Adicionar layout automático

Você pode adicionar um layout Automático a um quadro ou a uma seleção de objetos. Isso inclui:

- Quadros novos ou vazios
- Quadros com conteúdo existente
- Componentes e conjuntos de componentes
- Grupos ou outras seleções de camadas e/ou objetos






Você pode adicionar o layout Automático a um quadro, componente ou conjunto de componentes selecionado de alguns lugares:

- Use o atalho de teclado Shift A.
- Na barra lateral direita, clique ao lado de Layout automático com um quadro selecionado.
- Clique com o botão direito do mouse no quadro ou objeto e selecione Adicionar layout automático.

Você pode adicionar layout automático aos componentes. Você precisará adicionar um layout Automático a cada componente individualmente.

Propriedades de layout automático

Os quadros com layout Automático têm propriedades diferentes dos quadros normais. Ao aplicar um layout Automático, você verá algumas alterações na barra lateral direita.

-  Adicione grades de layout a esse quadro
-  Aplique restrições a qualquer objeto dentro de um quadro de layout automático
-  Use a seleção inteligente em qualquer objeto dentro do quadro

Auto Layout

—



8



16



Direção



A direção descreve a maneira como o quadro de layout automático fluirá.

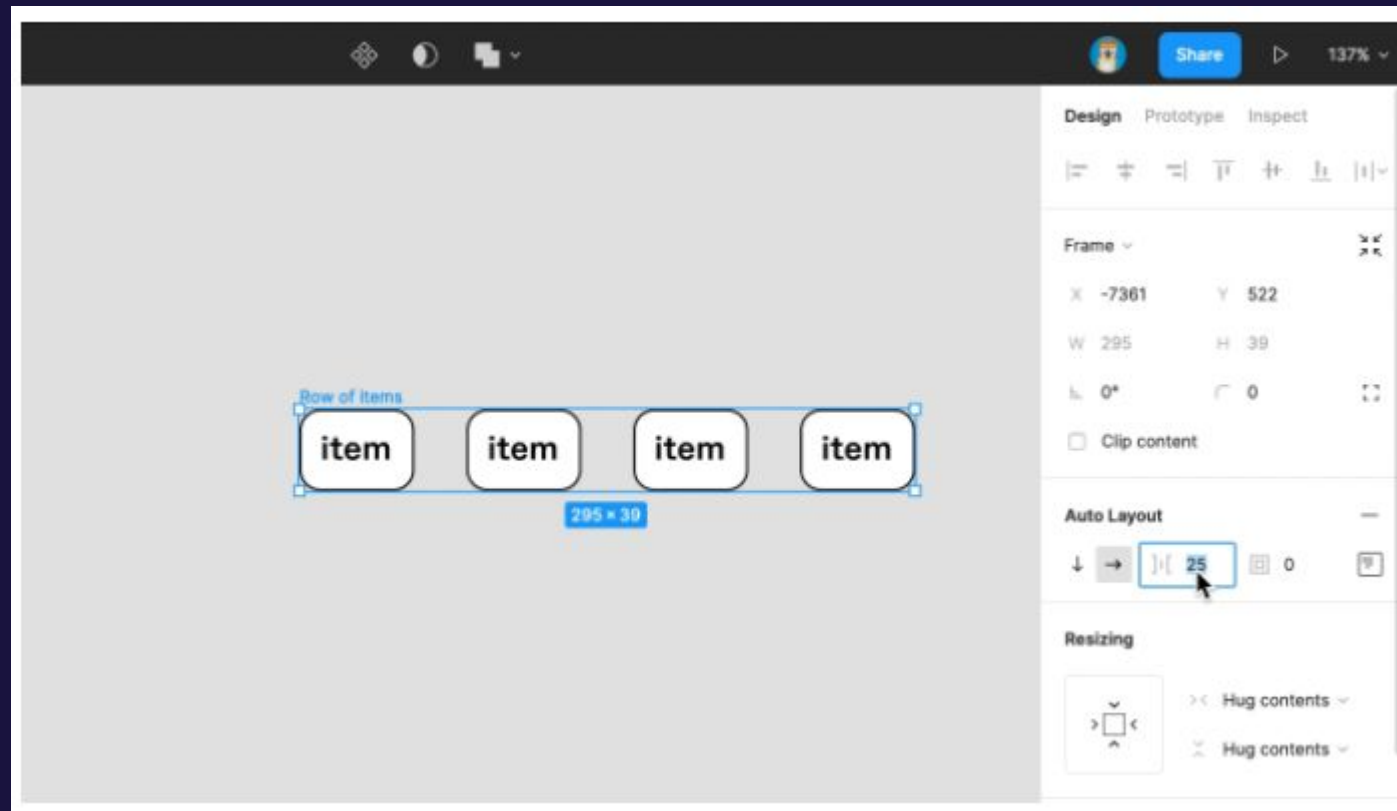
- Escolha Vertical para adicionar, remover e reordenar objetos ao longo do eixo y. Por exemplo, objetos em uma lista ou postagens em um feed de notícias ou linha do tempo.
- Escolha Horizontal para adicionar, remover e reordenar objetos ao longo do eixo x. Por exemplo, uma linha de botões ou ícones em um menu de navegação móvel.

Espaçamento entre itens

Você pode controlar o espaçamento entre itens em um quadro de layout automático.

Ao contrário da seleção inteligente, não há como ajustar o espaçamento na tela. Em vez disso, use os campos de espaçamento na seção Layout automático da barra lateral direita:

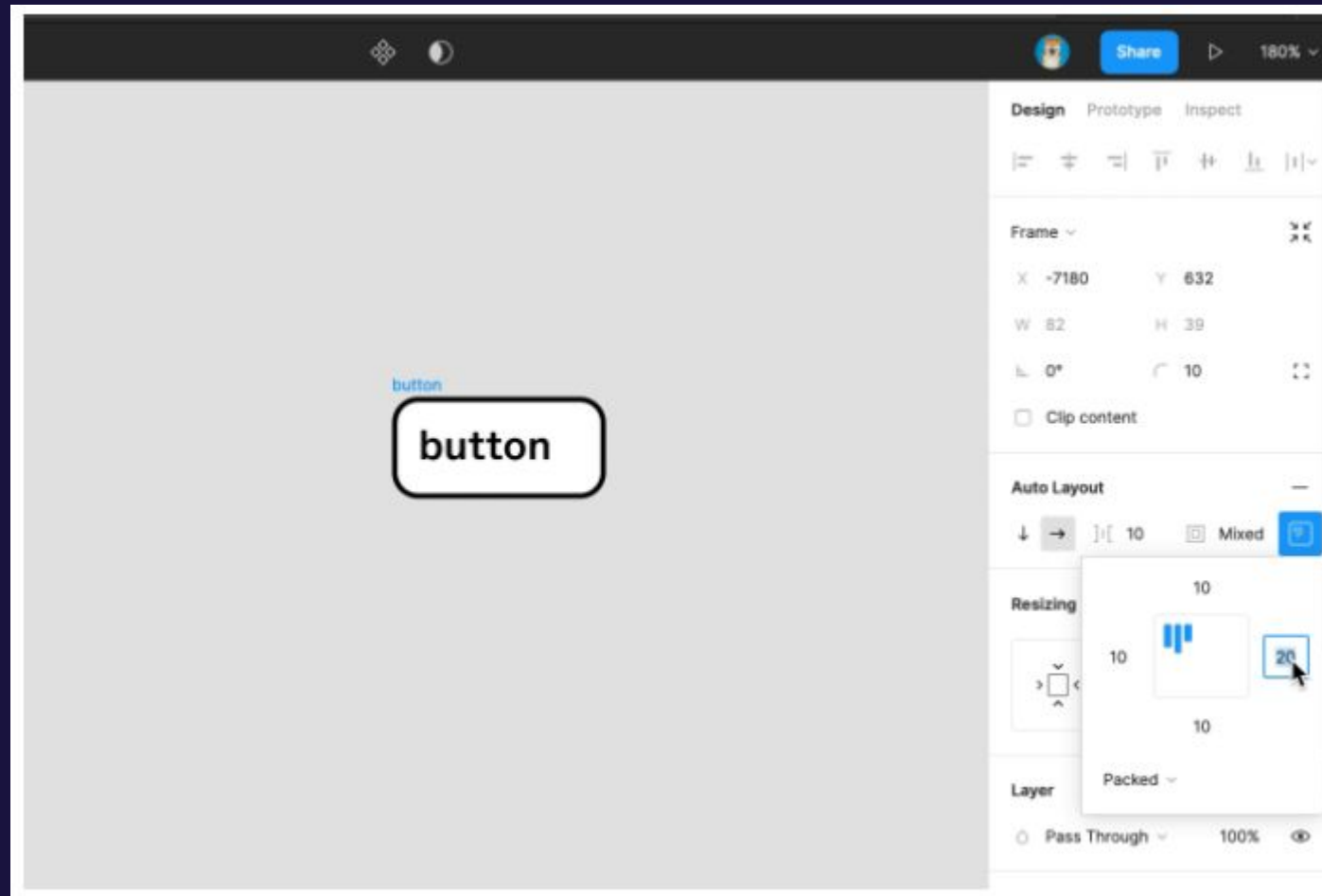
- Espaço horizontal entre
- Espaço vertical entre



Preenchimento



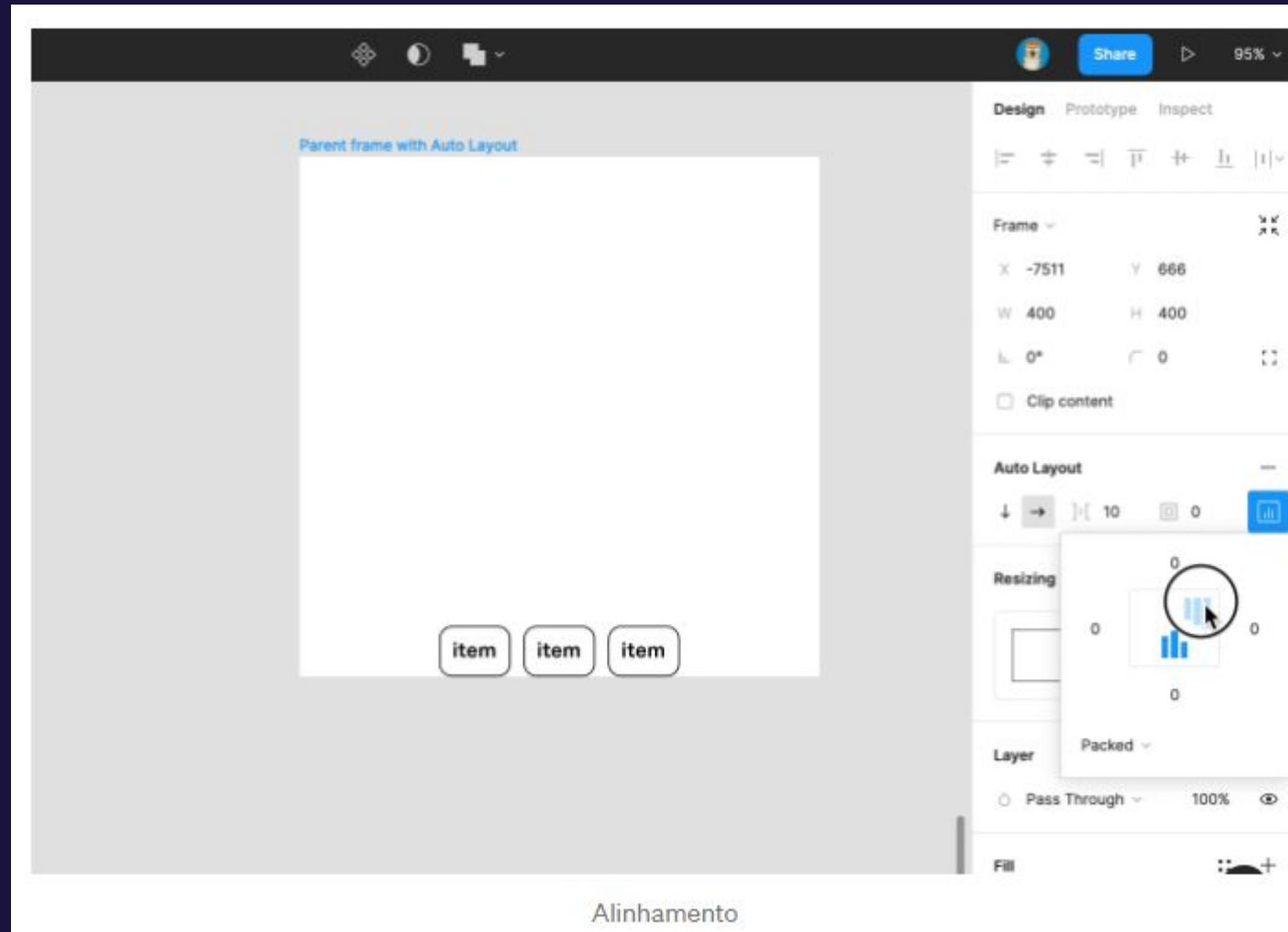
O preenchimento controla o espaço vazio ou em branco entre os objetos filho e o limite de um quadro de layout automático. Você pode definir o preenchimento uniformemente ou ter valores diferentes para o preenchimento superior, direito, inferior e esquerdo.



Alinhamento

Escolha como alinhar objetos filho em um quadro de layout automático. Tanto a direção do quadro de layout automático quanto a distribuição determinarão quais opções de alinhamento você tem disponíveis.

Ao contrário dos objetos em um quadro normal, você não pode controlar o alinhamento dos objetos individualmente. Por esse motivo, você define o alinhamento dos objetos filho no quadro de layout automático pai.



Se sua distribuição estiver definida como Espaço entre, você terá três opções para cada direção:

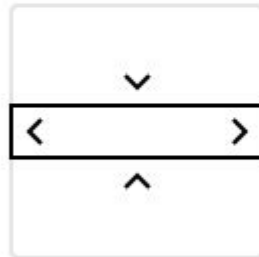
- Layout automático vertical: Esquerda, Centro, Direita
- Layout automático horizontal: superior, central, inferior

Redimensionamento

Uma das funções mais poderosas do layout automático é sua capacidade de controlar a dimensões dos objetos em um quadro de layout Automático.

Defina o comportamento de redimensionamento dos quadros de layout automático pai para se adaptar às alterações nos objetos de seus filhos. As configurações de redimensionamento podem ser aplicadas a objetos nos eixos X e Y individualmente usando os menus suspensos e o painel de redimensionamento.

Resizing



< > Fill container v

x Hug content v

Prototipagem no Figma

- Os recursos de prototipagem do Figma permitem que você crie fluxos interativos que simulam como um usuário pode interagir com seus projetos.

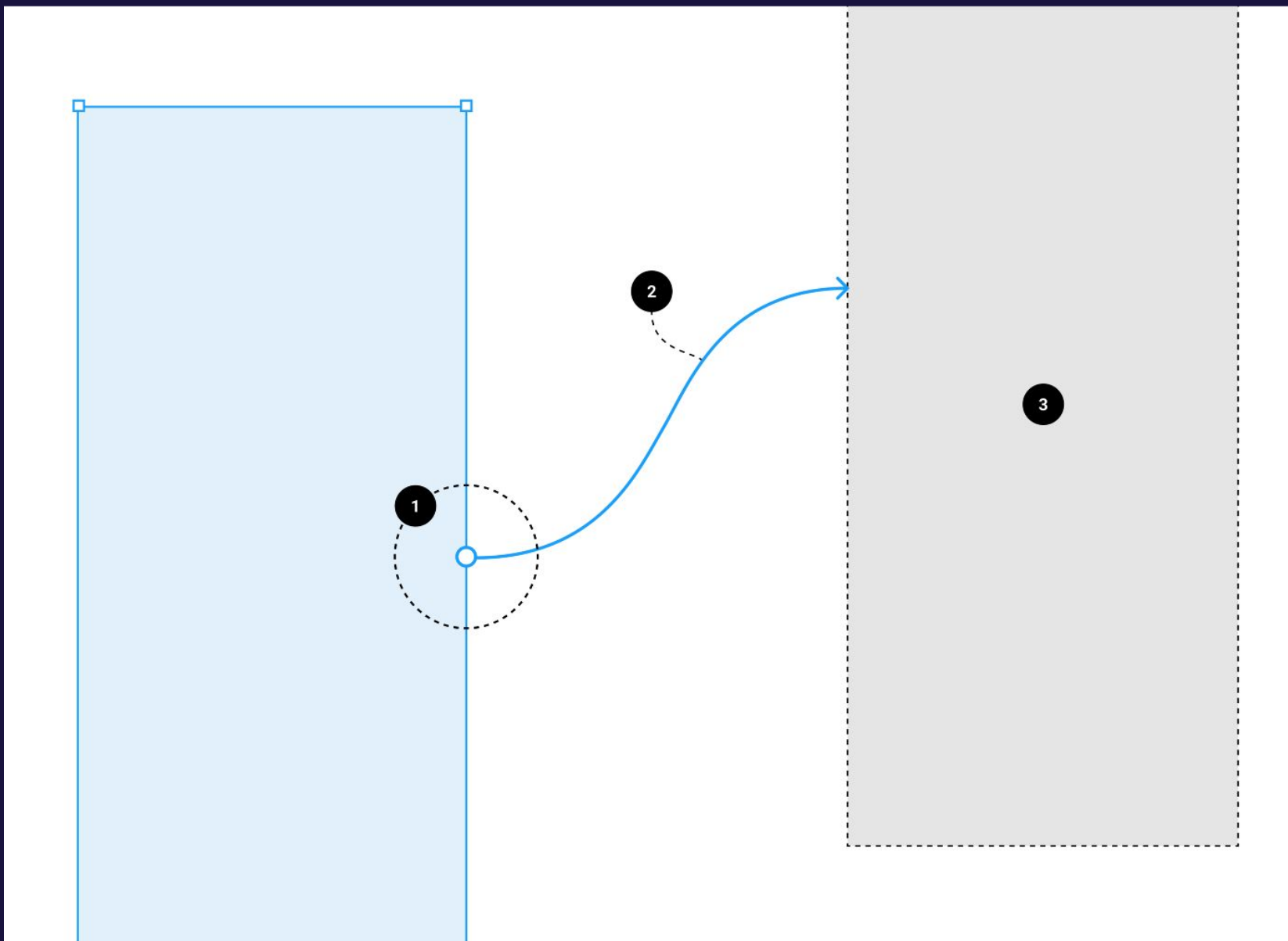
Os protótipos são uma maneira fantástica de:

- Visualizar interações e fluxos de usuários
- Compartilhe e itere em ideias
- Receba feedback dos colaboradores
- Teste as interações com os usuários
- Apresente seus projetos para as partes interessadas

Criar conexões

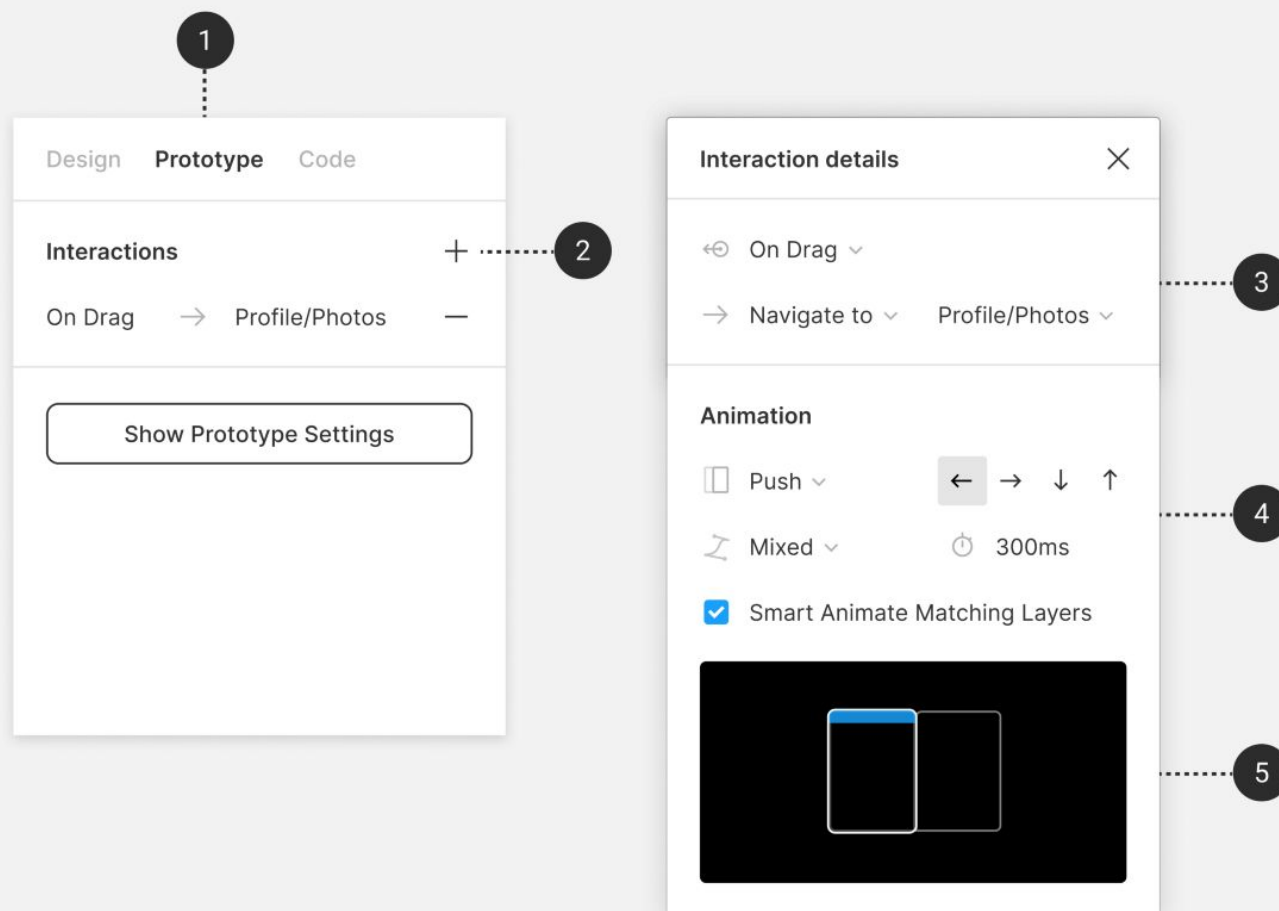


- Selecione o ponto de acesso para a conexão.
- Clique no para criar a conexão
- Arraste-o para o destino



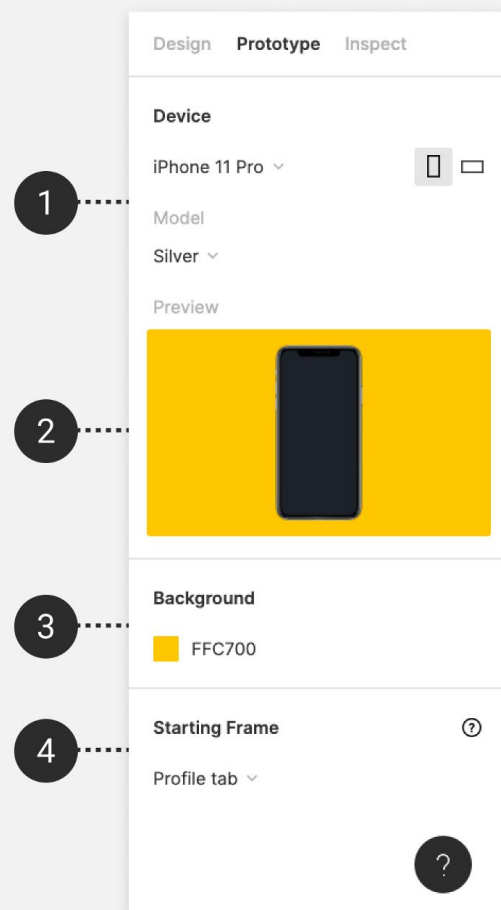
Crie interações e animações

- Abra a guia Protótipo na barra lateral direita
- Criar interações
- Definir detalhes da interação
- Aplicar uma animação
- Visualize sua animação



Ajustar as configurações do protótipo

- Selecione um dispositivo e modelo
- Visualize seu protótipo
- Selecione a cor de fundo
- Defina o quadro inicial do protótipo



Exportando arquivos



- **SVG** → Use para **arquivos vetoriais** , como logotipos e ícones. Os SVGs são escaláveis para qualquer tamanho sem perder qualidade.
- **JPG** → Use para todos os tipos de **imagens e fotos retangulares** sem necessidade de opacidade.
- **PNG** → Use, se uma **imagem ou foto** precisar de um **fundo transparente** .
- **PDF** → Usado se você deseja **exportar uma página inteira**, por exemplo, para enviá-la por correio ou adicioná-la a uma apresentação e precisar **de alta qualidade**.

Exercícios



- Criar uma página de produto para dispositivo móvel com os produtos da linha *Digital Locking* da PADO.
- Criar sub páginas com a descrição dos produtos.
- Construir um protótipo para apresentação das páginas.
- Exportar e entregar via e-mail um arquivo PDF com as páginas.

Referências



1. Learn Design with Figma -
<https://www.figma.com/resources/learn-design/>
2. PADO Digital Locking - <https://pado.com.br/digital-locking/>
3. Tutorial Completo de FIGMA -
<https://www.youtube.com/watch?v=vq-INqhKD5c>

