Design

São usadas para produzir suas telas. Também usadas para produzir Wireframes.

As ferramentas: Sketch, figma, adobe XD e Invision Studio

Prototipagem

Vamos ser objetivos e realistas: Existem milhares de plataformas para prototipar. Vamos citar as principais e suas diferenças.

Invision

Classico kit de designer. Funciona diretamente no browser. E começa a organizer a sequencia de telas, adicionando cliques e interações entre as telas.

Compartilhamento com usuário e clientes funciona bem.

Principle

Aqui já entramos num mundo mais profissional da prototipagem. Você consegue fazer animações mais complexas usando a timeline e omportando as artes direto do sketch ou figma. As agencias estão cada vez mais utilizando o principle como suíte padrão para protótipos.

Adobe XD e Figma

Coloquei os dois juntos porque entregam quase a mesma coisa. O que os diferencia é que o adobe xd possui controle de voz e tem o auto animate no protótipo, enquanto o figma você tem animações mais avançadas que o sketch.

Marvel

Interface simples emuito fácil de criar protótipos. Você controla transição entre as telas e compartilha o link muito fácil com usuários.

Possuium plano gratuito, onde você tem direito de criar apenas 1 projeto, enquanto o pago custa 12 dolares/mês.

Handoff

ENTREGA! Aqui se encontram ferramentas para que você, designer, entregue seu trabalho para os devs. Para a alegria dos defensores do Figma, os 2 fazem isso nativamente.

Zeplin

Esse programa faz um trabalho importantíssimo. Voce sobre suas telas para o zeplin direto do sketch e ele gera uma folha de estilos prontinha. É possível, inclusive, gerar um styleguide da tipografia pronto para os desenvolvedores.

Indico muito pra qualquer designer dar uma brincadeira, pois te ajudará demais a se comunicar como time de desenvolvimento

Design systems

Figma.