Sumário

[**Prototipação no Figma** 2](#_Toc201236784)

[**Principais Tópicos** 2](#_Toc201236785)

[**Dicas Importantes** 2](#_Toc201236786)

[**Próximos Passos** 2](#_Toc201236787)

[**Principais Tópicos** 3](#_Toc201236788)

[**Dicas e Comandos para Lembrar** 4](#_Toc201236789)

[**Cenário**: Você está projetando um site e quer que os botões tenham feedback visual ao passar o mouse ou clicar, tornando a interação mais intuitiva para o usuário. 4](#_Toc201236790)

[**Cenário**: Seu cliente precisa de um menu de navegação responsivo que se expanda ao clicar no ícone desapareça ao clicar fora dele. 5](#_Toc201236791)

[**Cenário**: Um site precisa de uma animação de ativo para o input de texto de seu formulário de cadastro e login. 6](#_Toc201236792)

# **Prototipação no Figma**

## **Principais Tópicos**

1. **Objetivo do Vídeo**:
   * Revisar **conceitos de prototipação** no Figma.
   * Criar **interações entre telas**, microinterações e animações básicas.
2. **Exemplo Prático**:
   * **Cenário**: Duas telas com um mouse (branco e preto).
   * **Objetivo**: Conectar as telas para simular a troca de cores ao clicar nos botões.
3. **Passo a Passo**:
   * **1. Acesse o modo "Prototype"**: Barra lateral direita no Figma.
   * **2. Conecte os elementos**:
     + Clique na **bolinha preta** → Arraste até a tela do **mouse preto**.
     + Defina a interação como **"Instant"** (sem animação).
   * **3. Crie o caminho de volta**:
     + Conecte a **bolinha branca** à tela do **mouse branco**.
   * **4. Teste o protótipo**:
     + Adicione um **"Flow starting point"** (ponto de início).
     + Clique no botão **"Play"** para visualizar a interação.
4. **Resultado Esperado**:
   * Ao clicar na bolinha **preta**, a tela muda para o **mouse preto**.
   * Ao clicar na bolinha **branca**, volta para o **mouse branco**.

## **Dicas Importantes**

✔ **Use "Instant"** para transições diretas (sem animação).  
✔ **Teste sempre** o protótipo com o botão **"Play"** para validar interações.  
✔ **Duplique o material de apoio** para praticar outras variações (ex.: animações "Smart Animate").

### **Próximos Passos**

* Explore **microinterações** (hover, clique, arraste).
* Experimente **animações avançadas** (transições suaves, delays).
* Aplique em projetos reais para **melhorar a experiência do usuário**.

[Praticando: prototipação | Figma](https://www.figma.com/community/file/1469076326477601255/praticando-prototipacao) - <https://www.figma.com/community/file/1469076326477601255/praticando-prototipacao>

# **Principais Tópicos**

1. **Introdução às Microinterações**
   * Criação de interações em componentes (como botões) em diferentes estados (default e hover).
   * Exemplo: Mudança de cor ao passar o mouse sobre um botão.
2. **Configurando Interação no Estado Hover**
   * Selecionar **"Prototype"** na barra lateral direita.
   * Ligar o botão no estado default ao estado hover.
   * Definir o **Trigger** como **"While hovering"** para ativar a mudança instantânea.
   * Criar um **frame** para simular a animação e testar.
3. **Criando uma Animação em Hover**
   * Exemplo: Zoom em cards de produtos (e-commerce).
   * Usar **variantes de componentes** (ex: imagem pequena → imagem maior).
   * Configurar a animação:
     + **Trigger:** "While hovering"
     + **Property:** Selecionar a variante desejada (ex: "Variant2").
     + **Animation:** "Smart Animate" para transição suave.
4. **Teste e Compartilhamento**
   * Visualizar e testar as interações no modo de prototipação.
   * Compartilhar o link do protótipo com outras pessoas.
5. **Prática e Experimentação**
   * Duplicar o material de apoio no Figma e praticar.
   * Explorar diferentes transições e microinterações para melhorar a experiência do usuário.

## **Dicas e Comandos para Lembrar**

✅ **Principais Ferramentas:**

* **Prototype** → Modo de prototipação para criar interações.
* **Smart Animate** → Animação automática entre variantes.
* **Frame** → Área de visualização para testar interações.

🎯 **Triggers (Gatilhos) Comuns:**

* **"On Click"** → Ao clicar no elemento.
* **"While Hovering"** → Ao passar o mouse.
* **"After Delay"** → Após um tempo definido.

🛠 **Atalhos Úteis:**

* **Alt + Arrastar** → Duplicar elementos rapidamente.
* **Play (▶️)** → Testar a interação no modo de visualização.

💡 **Dica Final:**

* Sempre **teste e refine** suas interações para garantir fluidez e realismo.

Pronto para praticar? 🚀 Bons protótipos!

### **Cenário**: Você está projetando um site e quer que os botões tenham feedback visual ao passar o mouse ou clicar, tornando a interação mais intuitiva para o usuário.

Passos para executar:

1. Crie um botão simples com um texto e o transformando em um frame.
2. Duplique o botão e altere sua cor para representar o estado de hover.
3. Vá até a aba Prototype, conecte os dois estados e defina a interação como "While hovering" → Change to".
4. Adicione uma terceira versão do botão para o estado de pressionado e configure "While pressing" → Change to".
5. Teste no modo de apresentação (Play).

**Saída esperada**: O botão muda de cor ao passar o mouse e ao pressioná-lo.



**O que você aprende**? Como criar feedback visual nos botões, essencial para acessibilidade e usabilidade.

### **Cenário**: Seu cliente precisa de um menu de navegação responsivo que se expanda ao clicar no ícone desapareça ao clicar fora dele.

Passos para executar:

1. Crie uma tela principal com um ícone de hambúrguer no canto superior esquerdo.
2. Crie um menu lateral (retângulo com opções de navegação).
3. Coloque o menu fora da tela inicial e crie um Frame separado com o menu visível.
4. No modo Prototype, conecte o ícone ao menu lateral e configure a interação "On Click" → Smart Animate (Move In)".
5. Adicione um fundo semi-transparente e configure a interação "On Click" → Move Out" para esconder o menu.

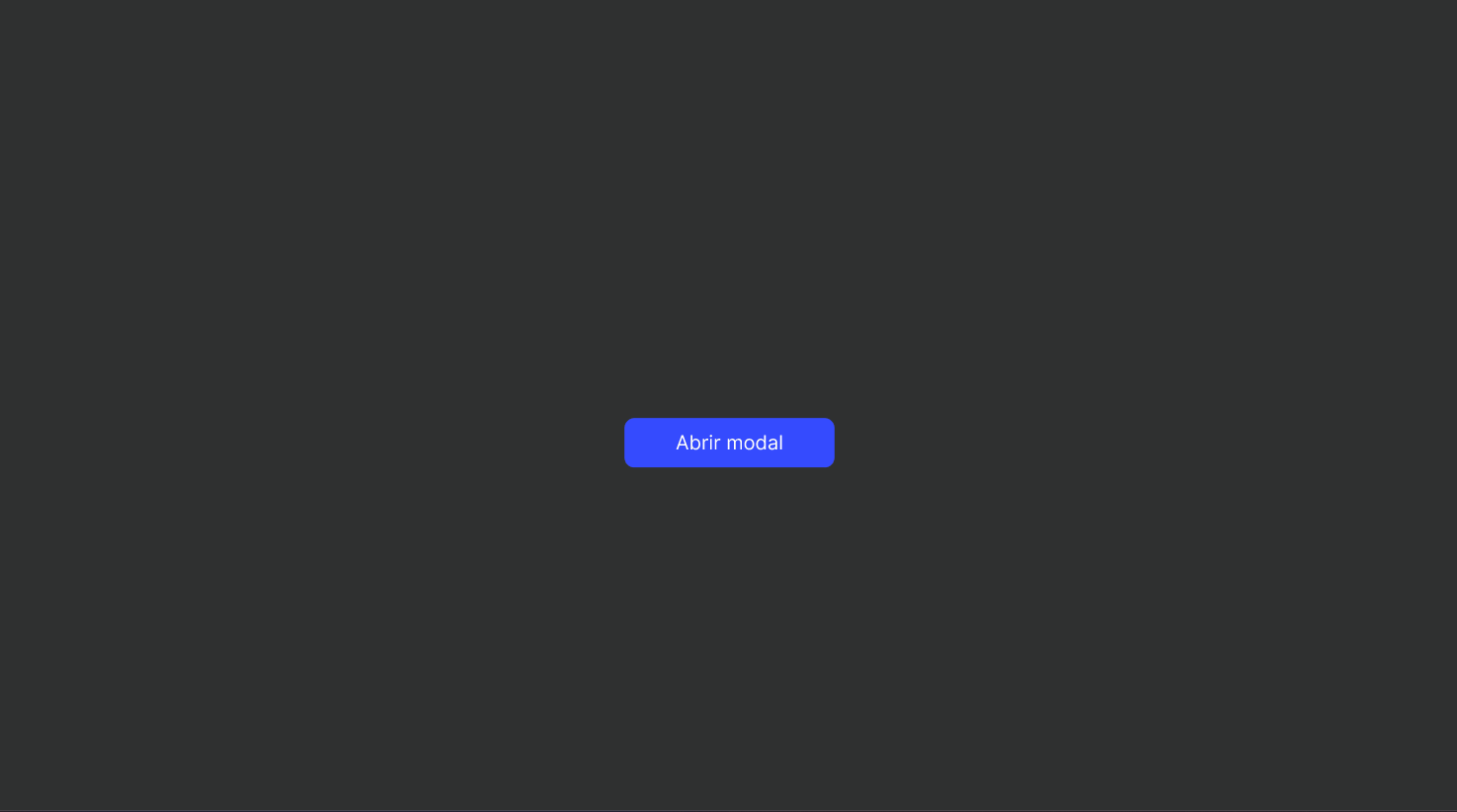
**Saída esperada**: O menu desliza da esquerda para a direita e pode ser fechado ao clicar no fundo.

**Cenário**: Você quer exibir uma mensagem importante para o usuário sem redirecioná-lo para outra página, utilizando um modal que pode ser fechado facilmente.

Passos para executar:

1. Crie uma tela principal com um botão "Abrir Modal".
2. Crie um modal (retângulo com título, texto e um botão de fechar).
3. No modo Prototype, conecte o botão à versão da tela com o modal visível ("On Click" → Open Overlay").
4. Configure o botão "X" para fechar o modal ("On Click" → Close Overlay").

**Saída esperada**: O modal surge ao clicar no botão e desaparece após clicar no botão "X" para fechar o modal.



### **Cenário**: Um site precisa de uma animação de ativo para o input de texto de seu formulário de cadastro e login.

Passos para executar:

1. Crie um componente de campo de entrada.
2. Crie as variantes do componente para diferentes estados.
3. No modo Prototype, conecte os estados para simular a animação de ativo.

**Saída esperada**: Animação de ativação do input de texto ao ser clicado.



**O que você aprende**? Como simular a animação de um input de texto ativado.