



DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS I

PROF. ANDERSON VANIN – AULA 03 - FIGMA

FIGMA



De acordo com seu próprio site, o **Figma** é uma ferramenta de design que combina a acessibilidade da web com as funcionalidades de um aplicativo nativo.

Isso significa que o **Figma** é disponibilizado via web, com acesso através de qualquer navegador, sem a necessidade de download ou instalação de algum software. E traz todas as funcionalidades de um aplicativo desenvolvido de acordo com a base do sistema operacional em que irá operar.

O que é possível fazer no Figma?

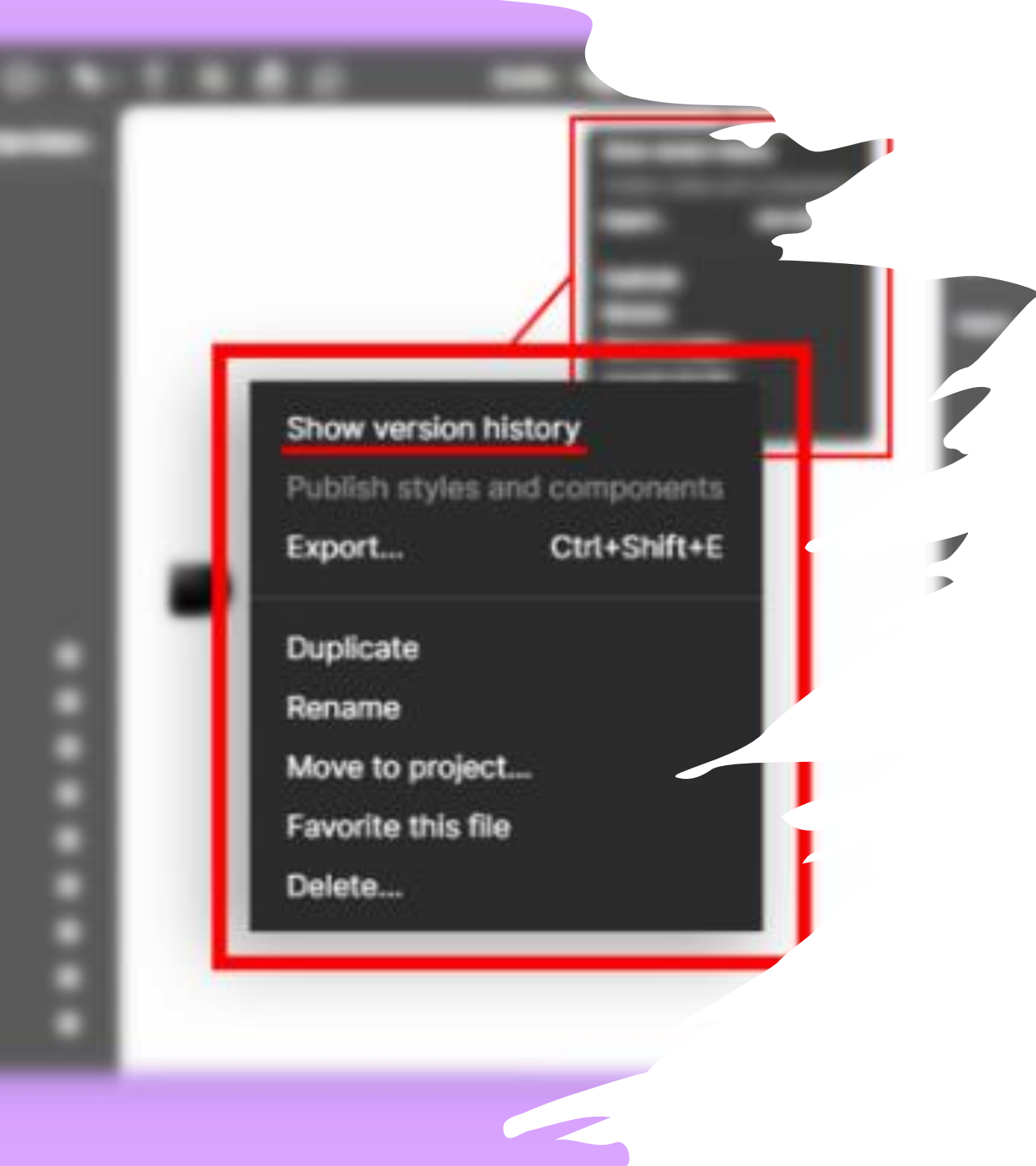
- Design de interfaces responsivas para aplicativos, websites e softwares, ou seja, interfaces que se adaptam ao formato de tela de dispositivos com diferentes dimensões e configurações;
- Desenvolvimento de protótipos e fluxos de navegação;
- Criação e implementação de Design Systems (sistemas de design);
- Criação de peças de e-mail e artes para redes sociais;
- Desenvolvimento de apresentações, e-books, infográficos, etc.

Funções Share e Play

- É possível compartilhar um projeto com outras pessoas através do botão **Share** (compartilhar). Dessa forma, outros membros da sua equipe podem colaborar com você e editar o projeto ao mesmo tempo.
- Também é possível apresentar uma simulação visual de um projeto em andamento através do botão **Play**. Dessa forma, a ferramenta possibilita a visualização de como a interface sendo criada será apresentada nos dispositivos e suas telas.

Versionamento automático

- No Figma não é necessário salvar um arquivo para cada versão editada do projeto. A própria ferramenta salva na nuvem de forma automática cada uma das versões, que podem ser recuperadas ou consultadas posteriormente.



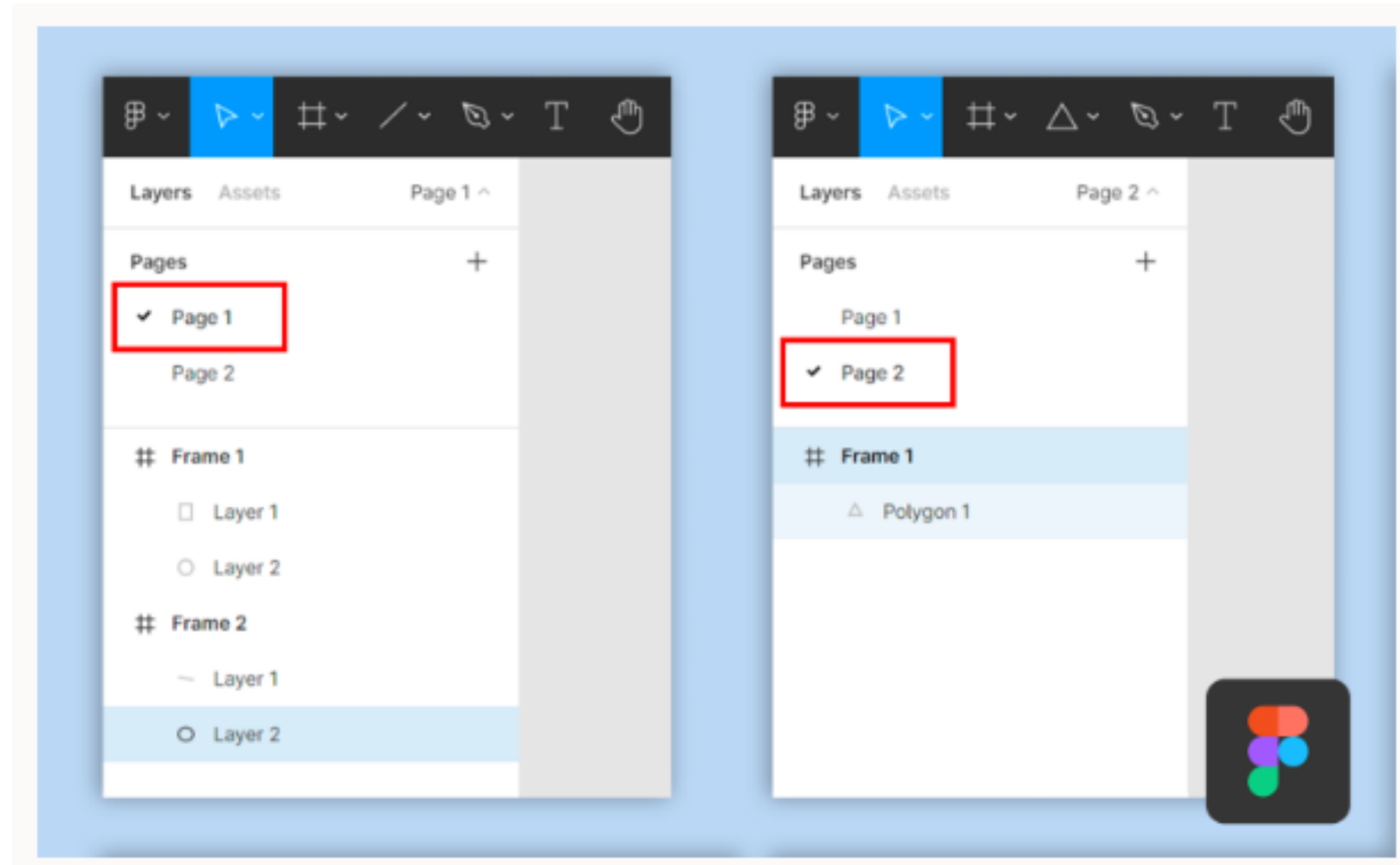
Painel de páginas, frames e camadas

- **Páginas:**

As páginas são diferentes partes do projeto nas quais você pode trabalhar de forma independente, desenvolvendo projetos diferentes em cada uma delas. Por exemplo, em uma página você pode criar uma interface para iPhone 11, em outra página você cria uma interface para MacBook Pro e em uma terceira página você cria um banco de informações sobre todo o seu projeto.

Painel de páginas, frames e camadas

- **Páginas:**



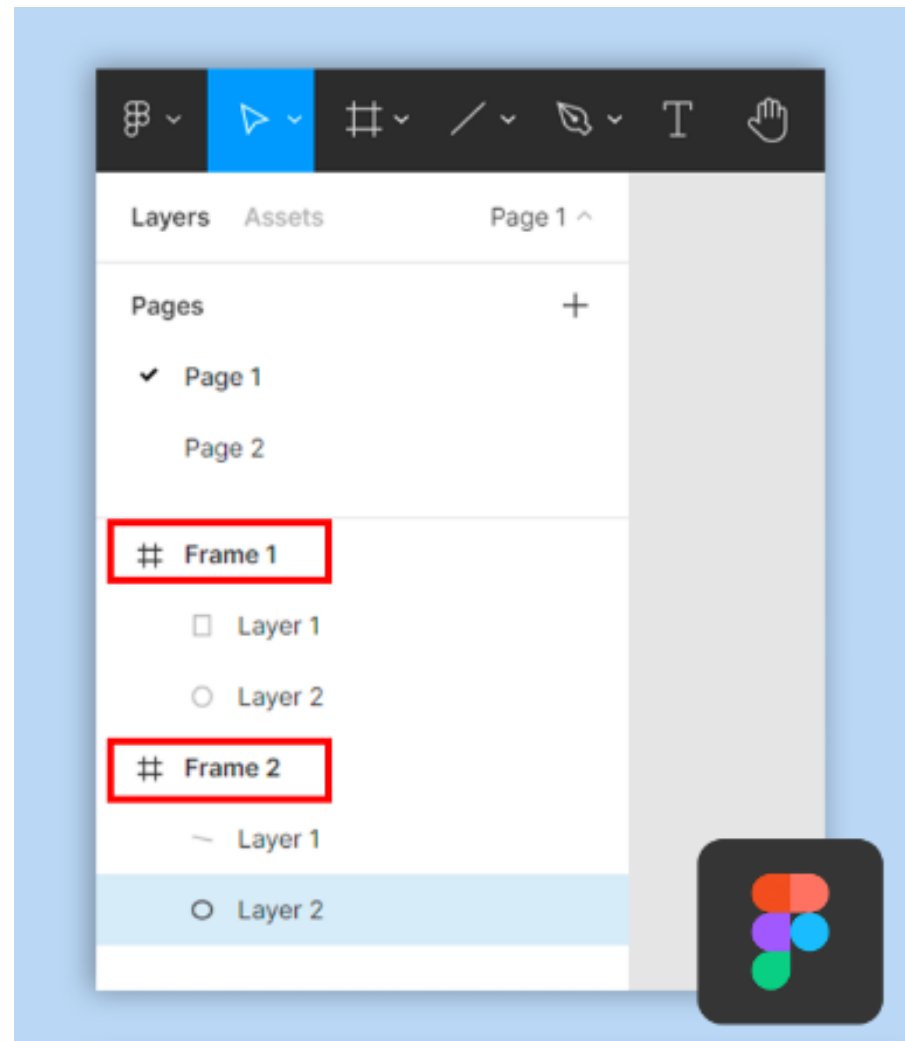
Painel de páginas, frames e camadas

- **Frames:**

Os frames nada mais são do que o “quadro em branco” no qual vamos trabalhar e incluir os elementos da interface. O próprio Figma já oferece alguns padrões de frames, com dimensões as dimensões de dispositivos mais comuns para criação de interfaces, como os diferentes tipos de iPhones, Androids, notebooks, entre outros modelos.

Painel de páginas, frames e camadas

- **Frames:**



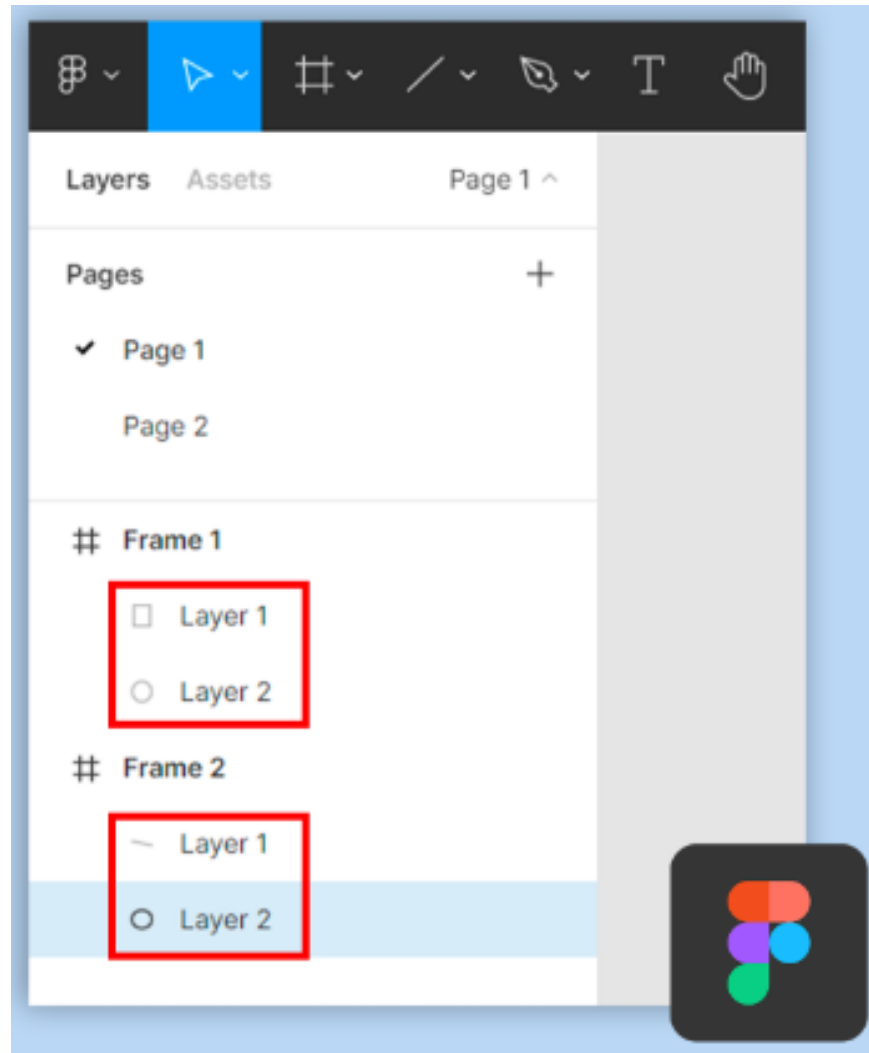
Painel de páginas, frames e camadas

- **Camadas:**

Dentro de cada frame encontramos as camadas de objetos e elementos do projeto. Utilizamos o termo camadas, pois cada item funciona de fato como uma camada dentro da interface. Eles podem ser reordenados, alterando a disposição de qual item está acima ou abaixo dos outros, e também podem ser agrupados, formando um conjunto de objetos que podem ser trabalhados de forma associada.

Painel de páginas, frames e camadas

- **Camadas:**



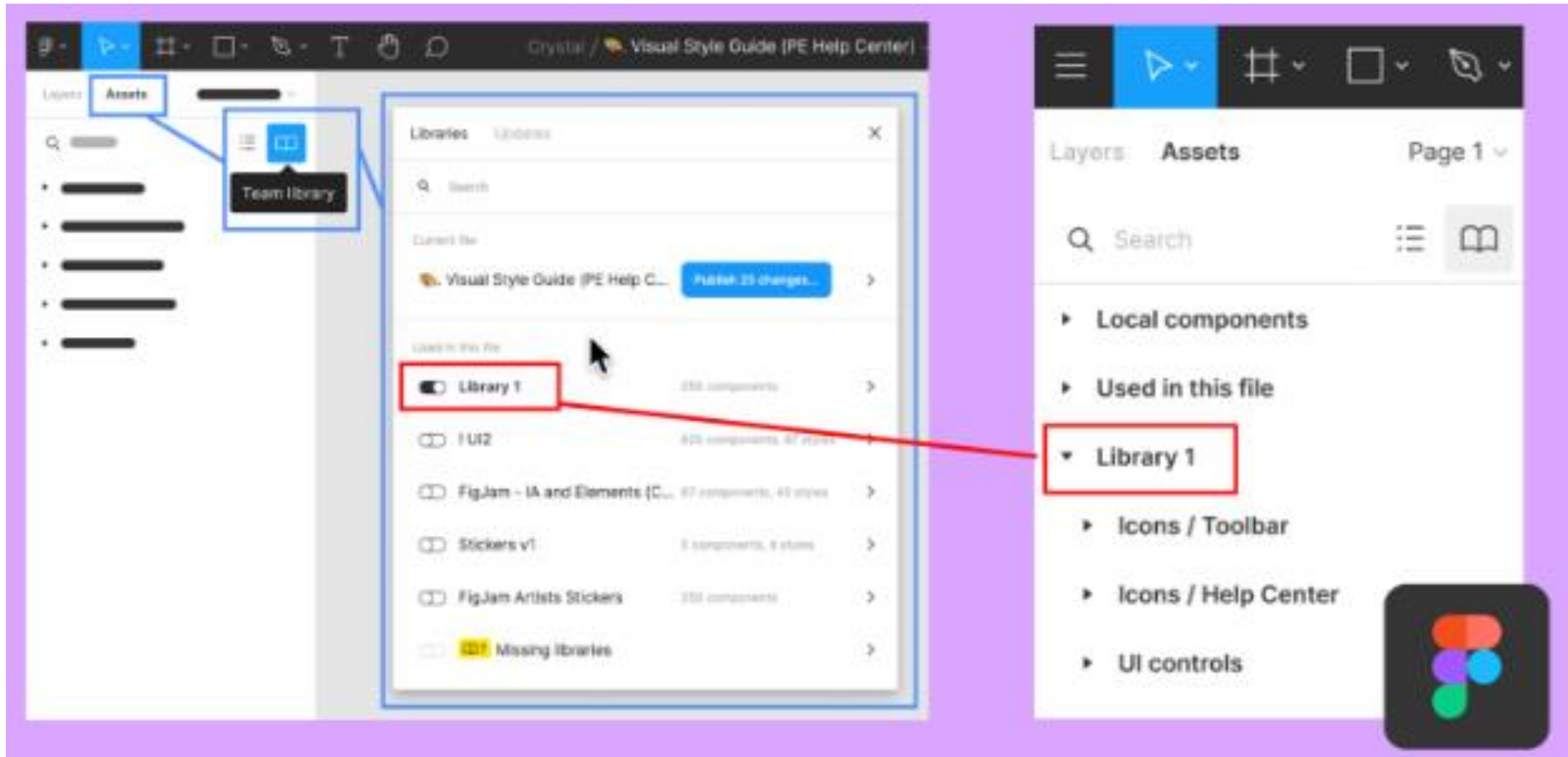
Biblioteca de componentes compartilhável

Os componentes são elementos como ícones, cores, formas e textos, ou um grupo destes elementos, que podem ser reutilizados estabelecendo um padrão por todo o projeto.

A biblioteca de componentes é uma “coleção” desses componentes do projeto. Ela fica no painel lateral direito, junto com a aba de páginas e camadas. É nela onde você acessa todos os seus componentes salvos. Também é possível importar componentes de outros projetos.

Para utilizar uma biblioteca de componentes no seu projeto, é necessário primeiro habilitá-la. Isso é feito no painel de assets (ativos), clicando no ícone team library (biblioteca do time) e habilitando as bibliotecas que você deseja utilizar. Feito isso, você poderá acessar a biblioteca no próprio painel de assets.

Biblioteca de componentes compartilhável

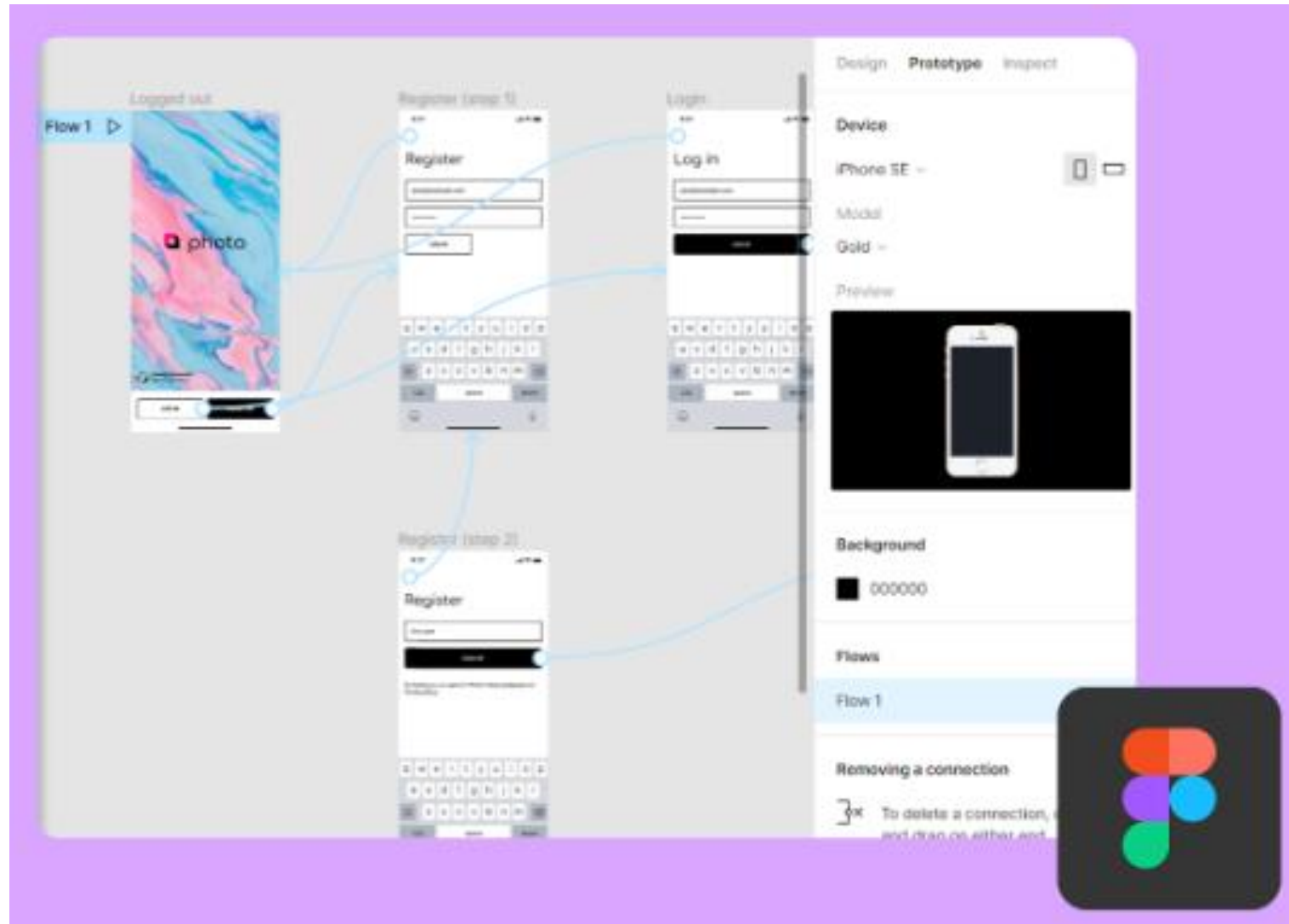


Protótipos e fluxos de tela

O protótipo é uma “versão” de média a alta fidelidade de um produto, simulando como será a apresentação do produto final em telas. Com a criação de fluxos de telas, também simula como poderá ser a interação do usuário com as telas daquele produto.

Os fluxos de tela são os caminhos que um usuário pode percorrer entre as diferentes telas e menus de um aplicativo ou site. Por exemplo, ao abrir um aplicativo de uma rede social você provavelmente terá a tela de início, uma tela de mensagens, uma tela da conversa em si, uma outra tela com o seu perfil e assim por diante.

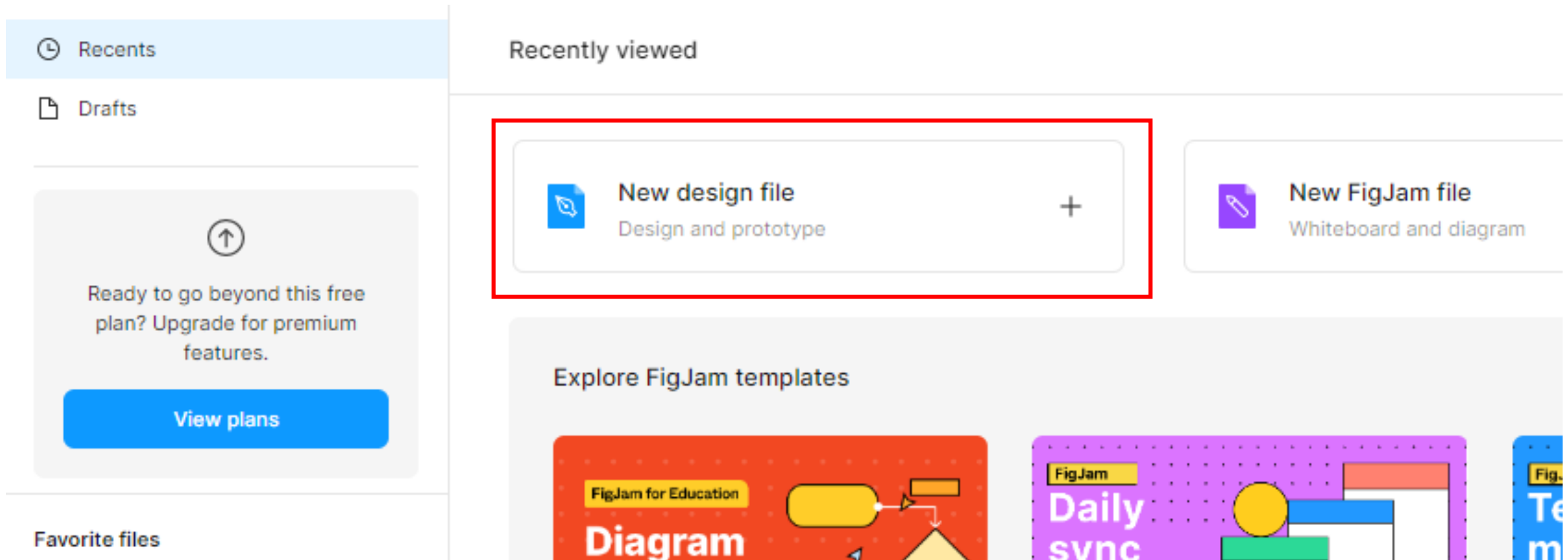
Protótipos e fluxos de tela



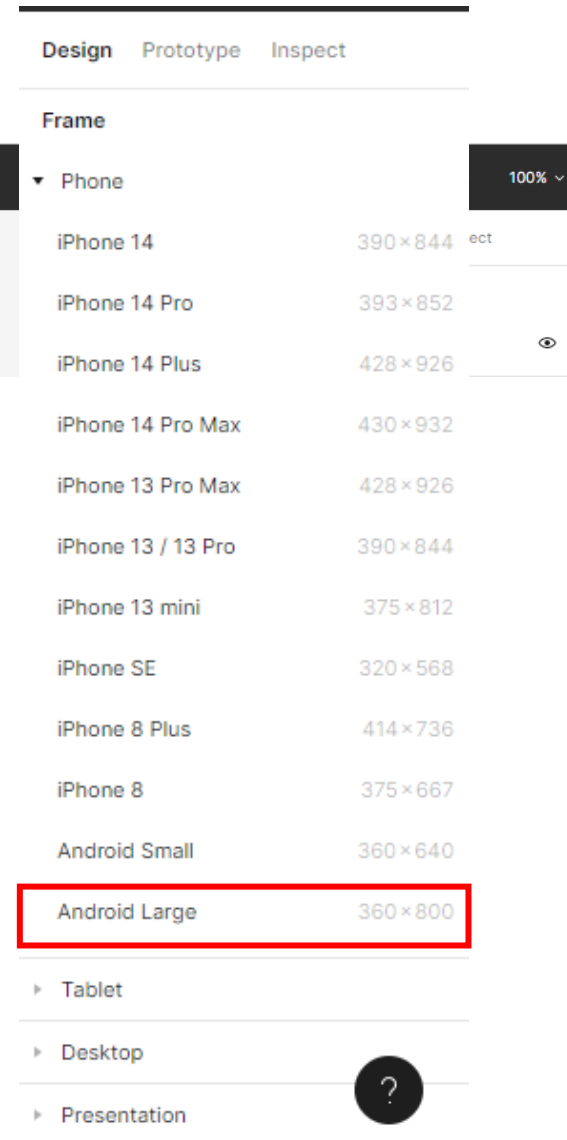
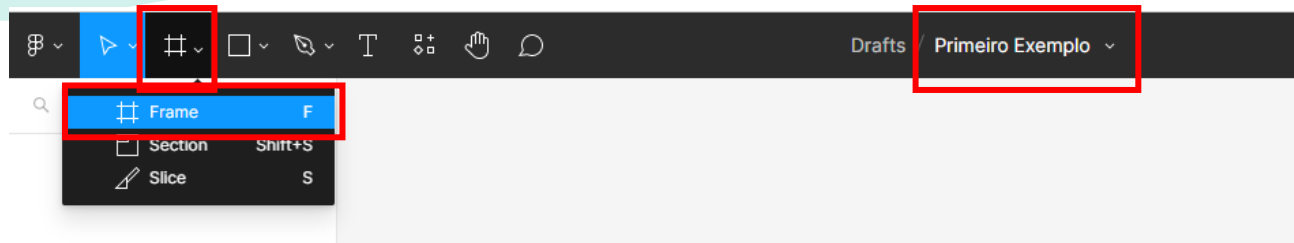
Praticando

- Crie uma conta no Figma online
- Inicie um novo projeto
- Font Awesome (<https://fontawesome.com/v4/icons/>)
- UnDraw (<https://undraw.co/>)
- Unsplash (<https://unsplash.com/pt-br>)

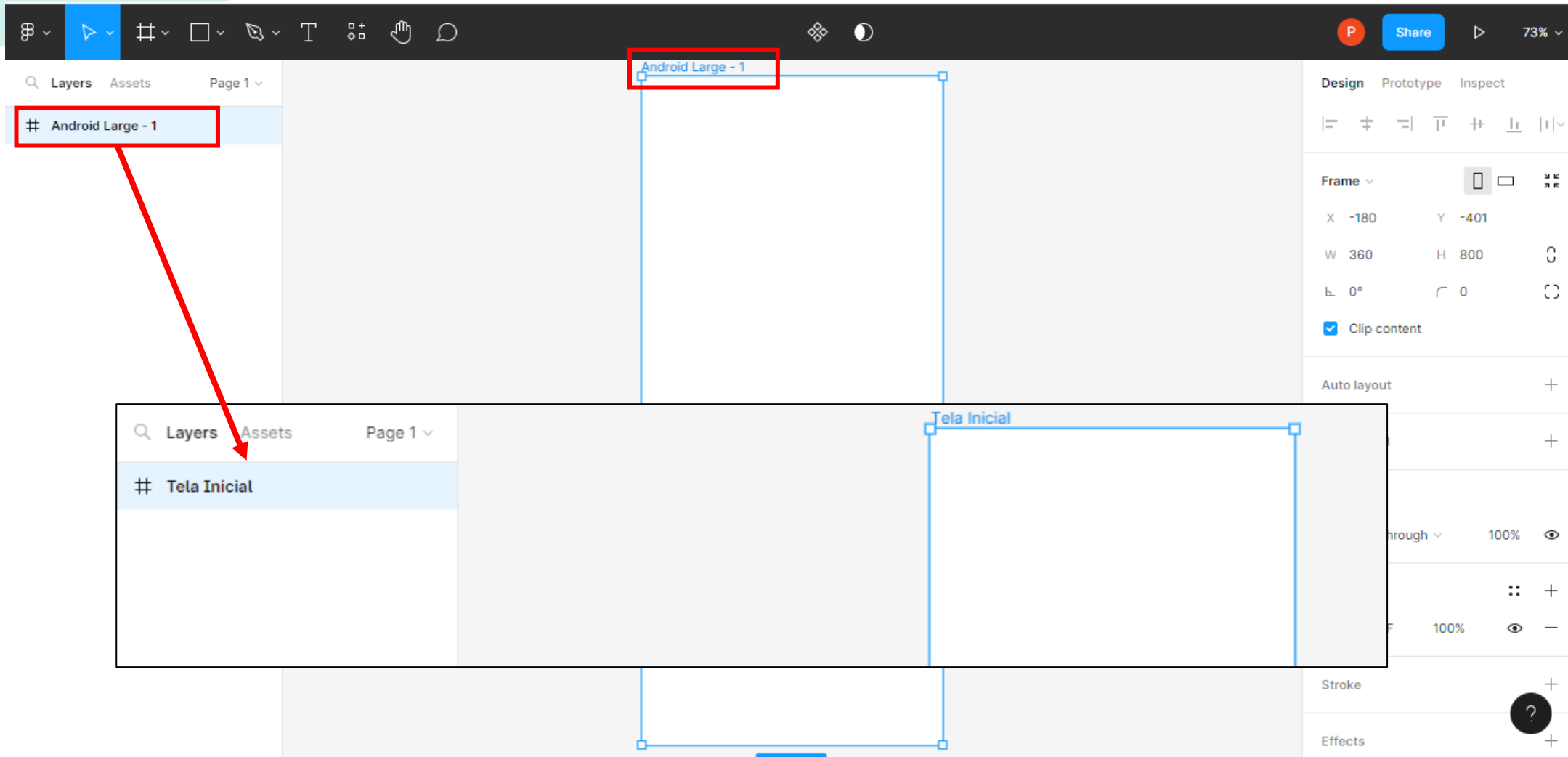
Figma - Exemplo



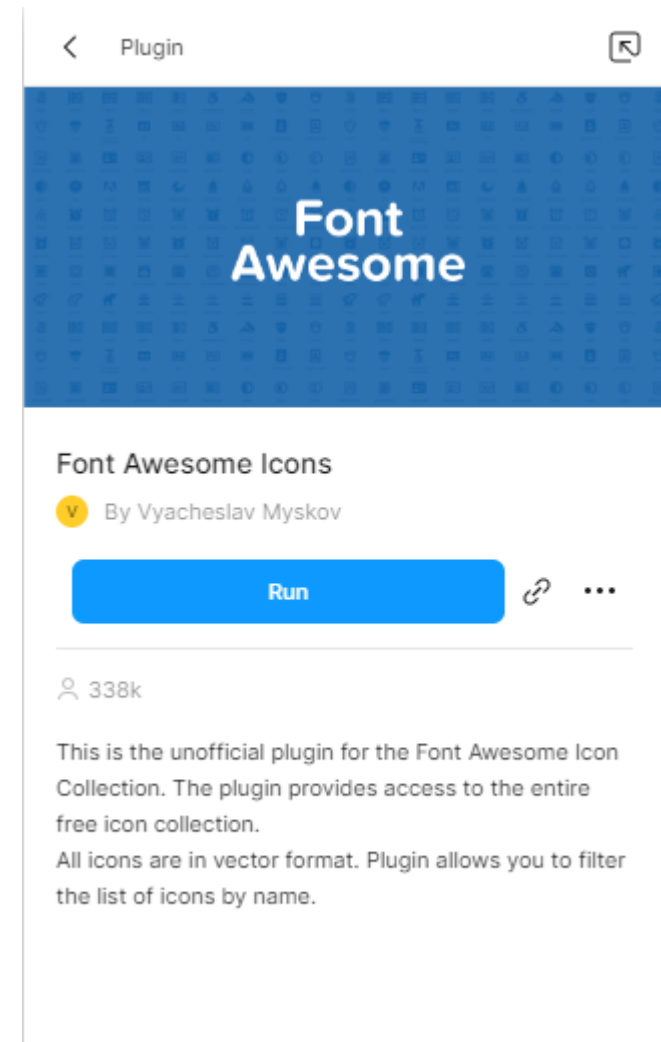
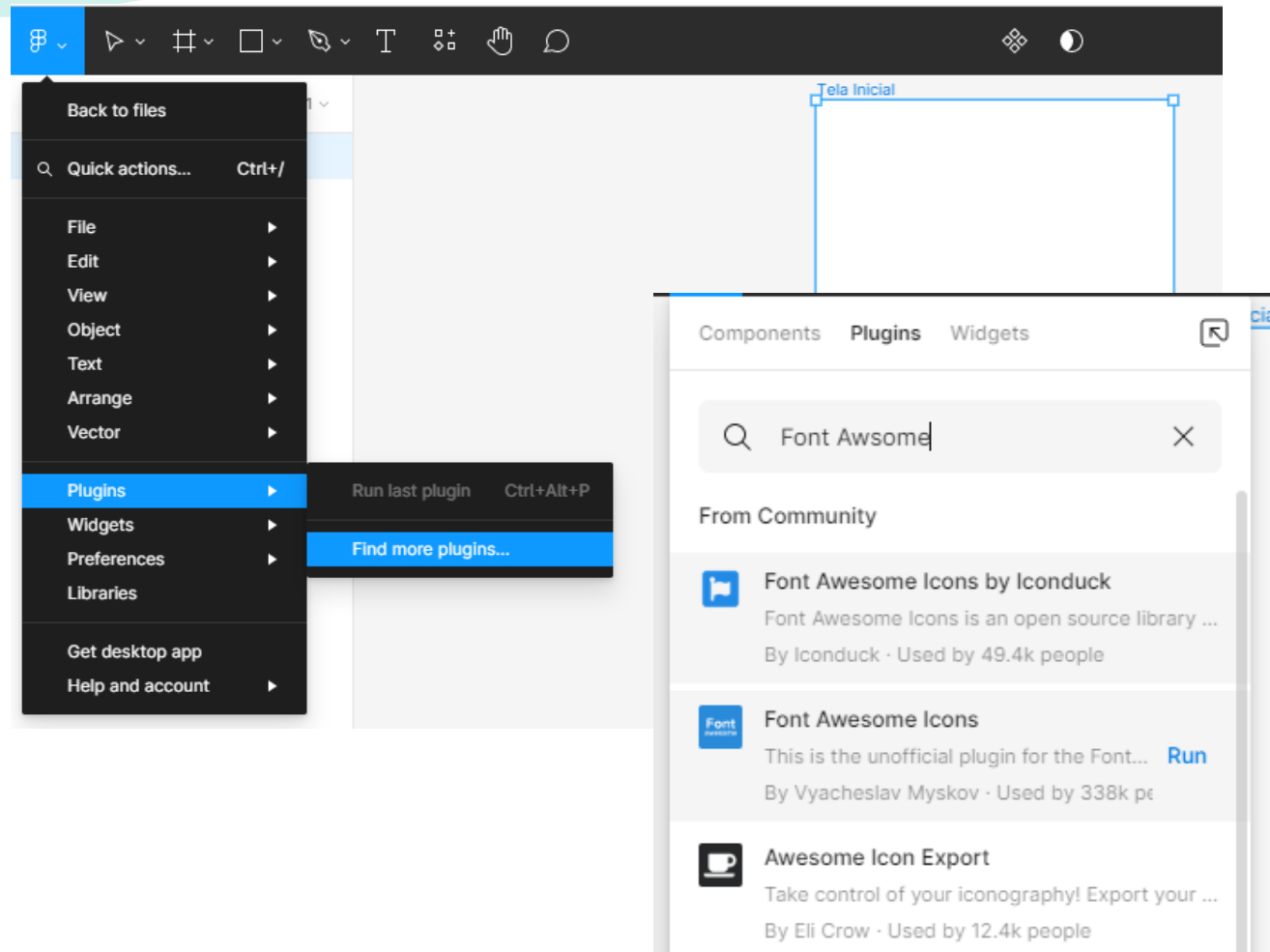
Figma - Exemplo



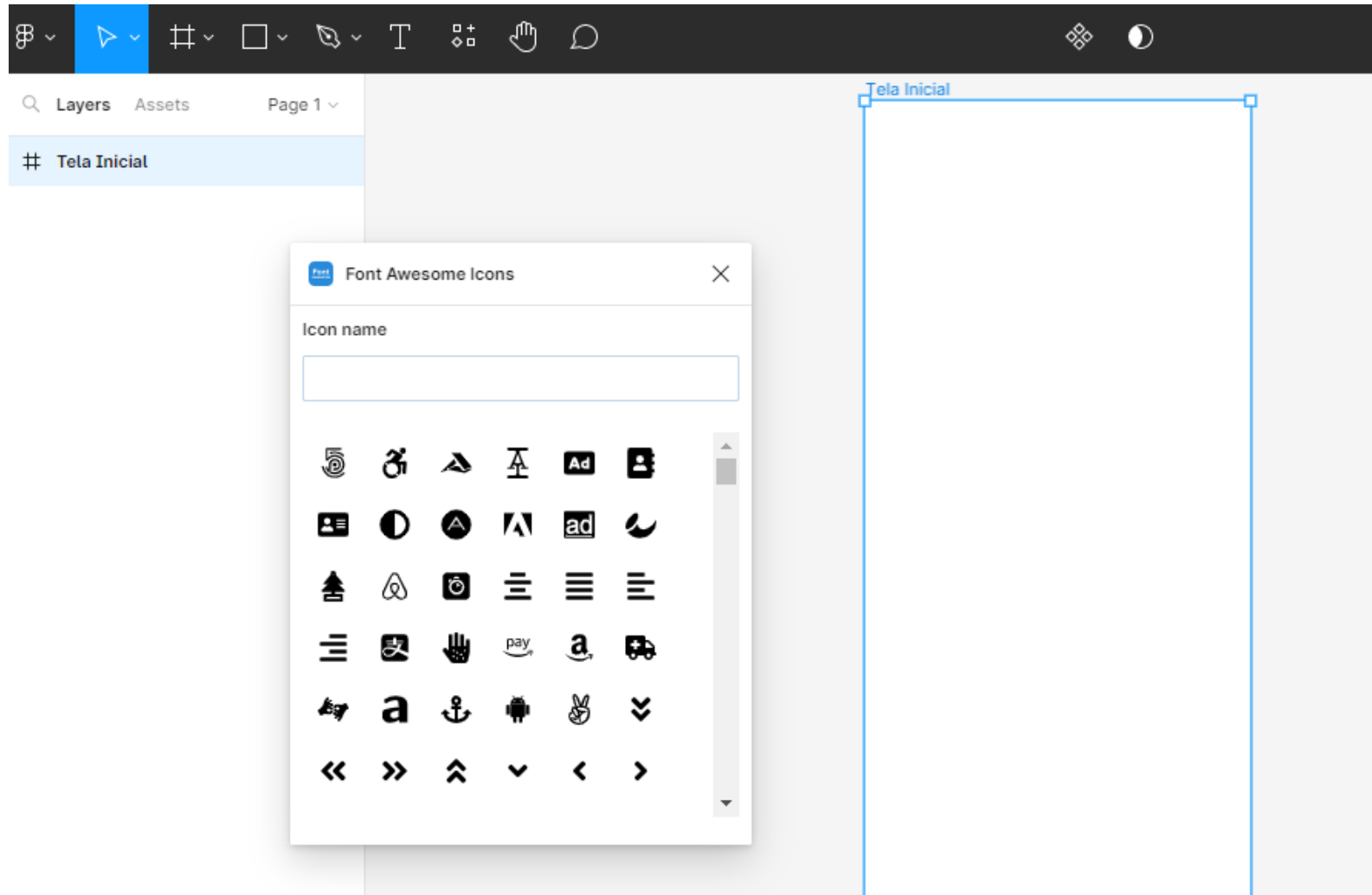
Figma - Exemplo



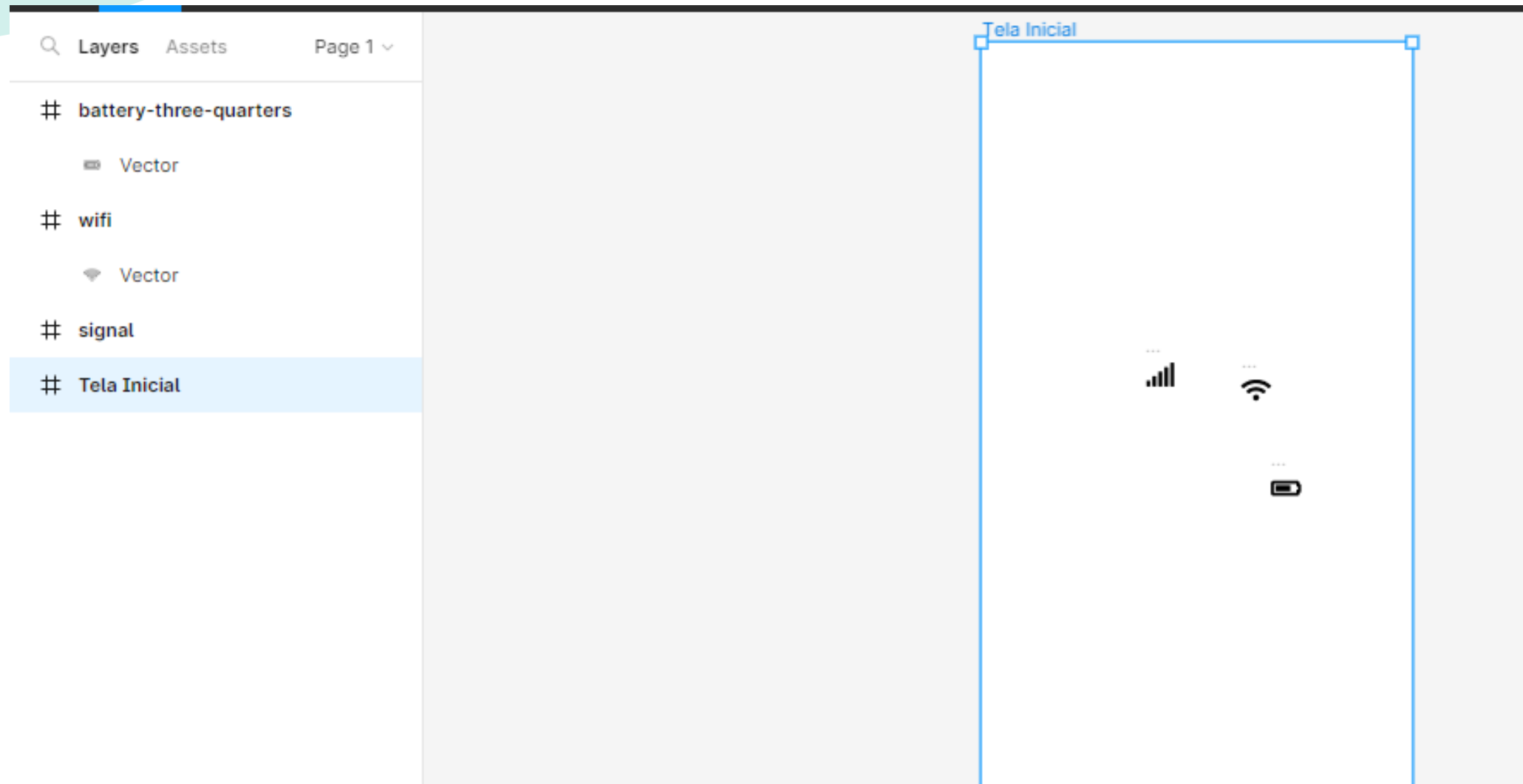
Exemplo – Instalar um Plugin



Exemplo – Instalar um Plugin

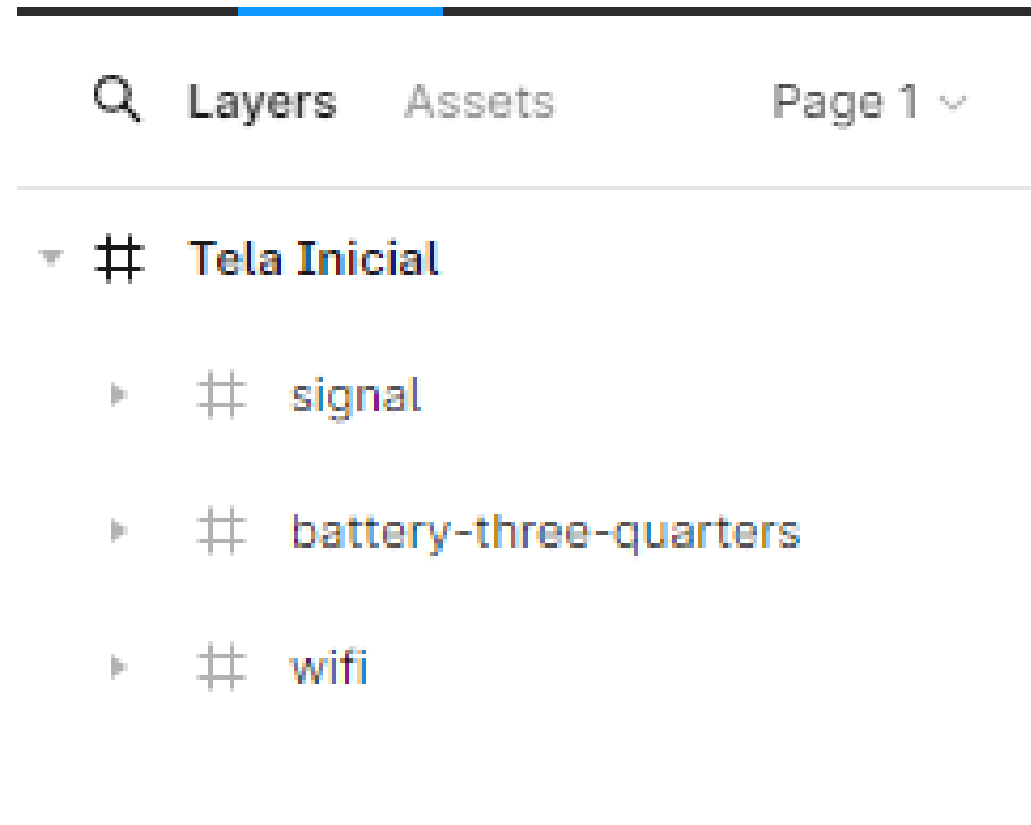


Exemplo



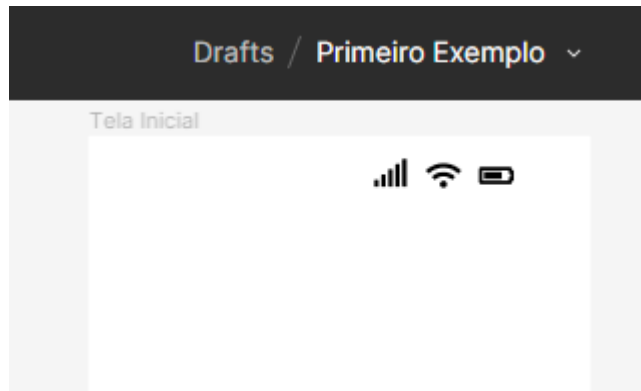
Exemplo

- Mova os 3 ícones para dentro do mesmo Frame

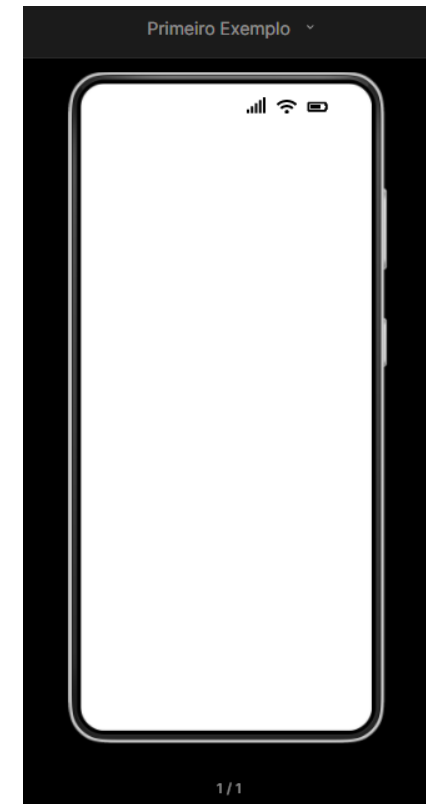
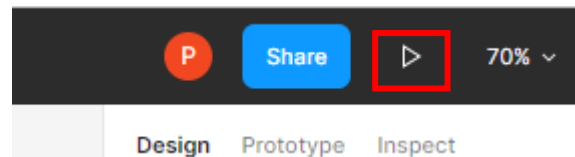


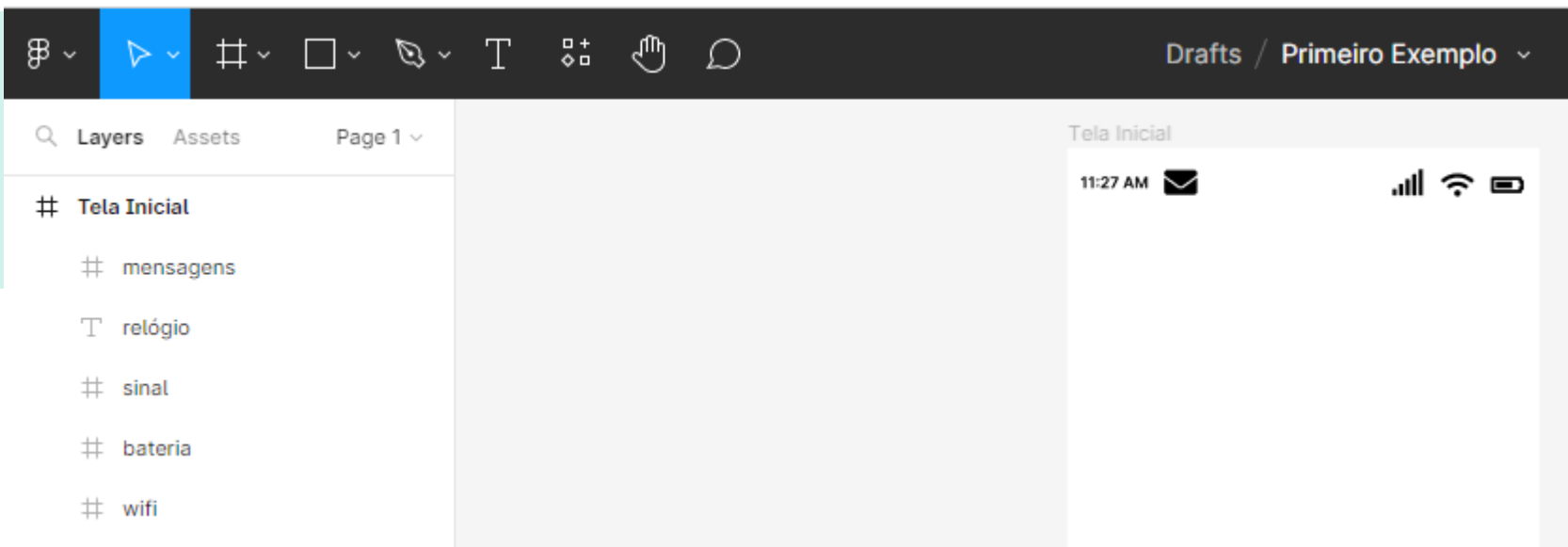
Exemplo

- Arraste os ícones e posicione-os no canto superior direito



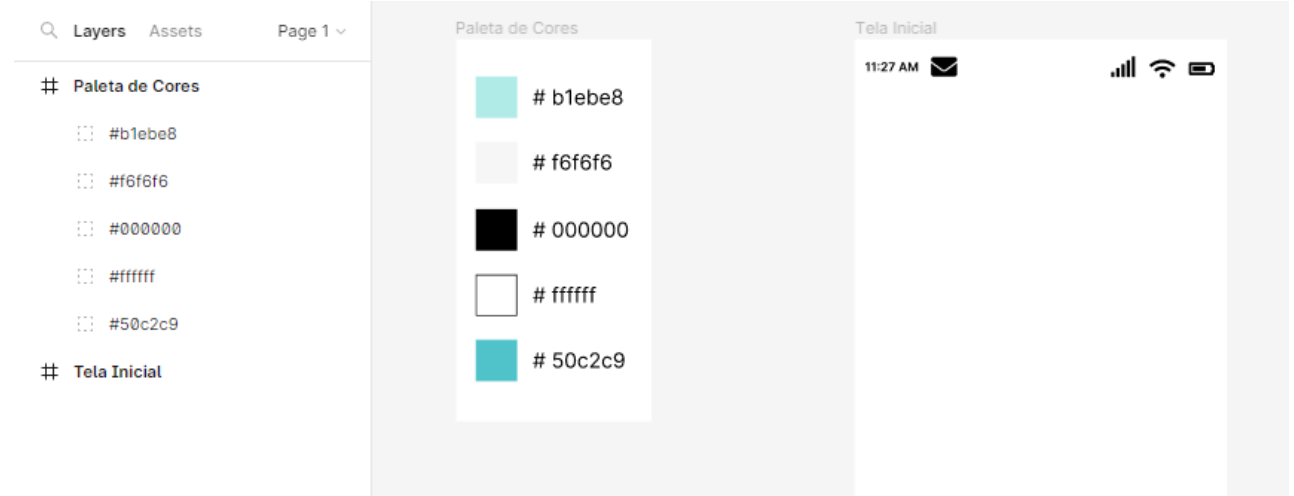
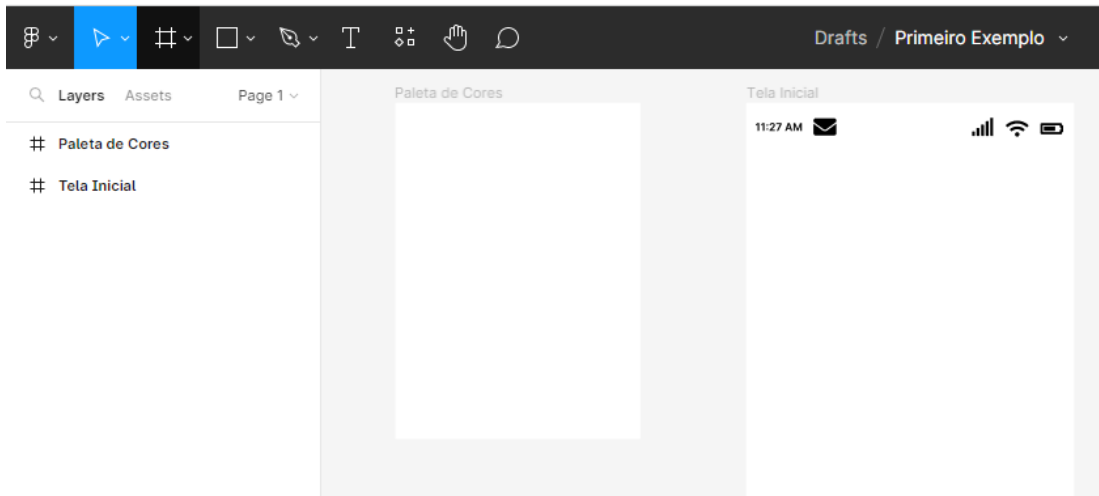
- Clique em Present para visualizar





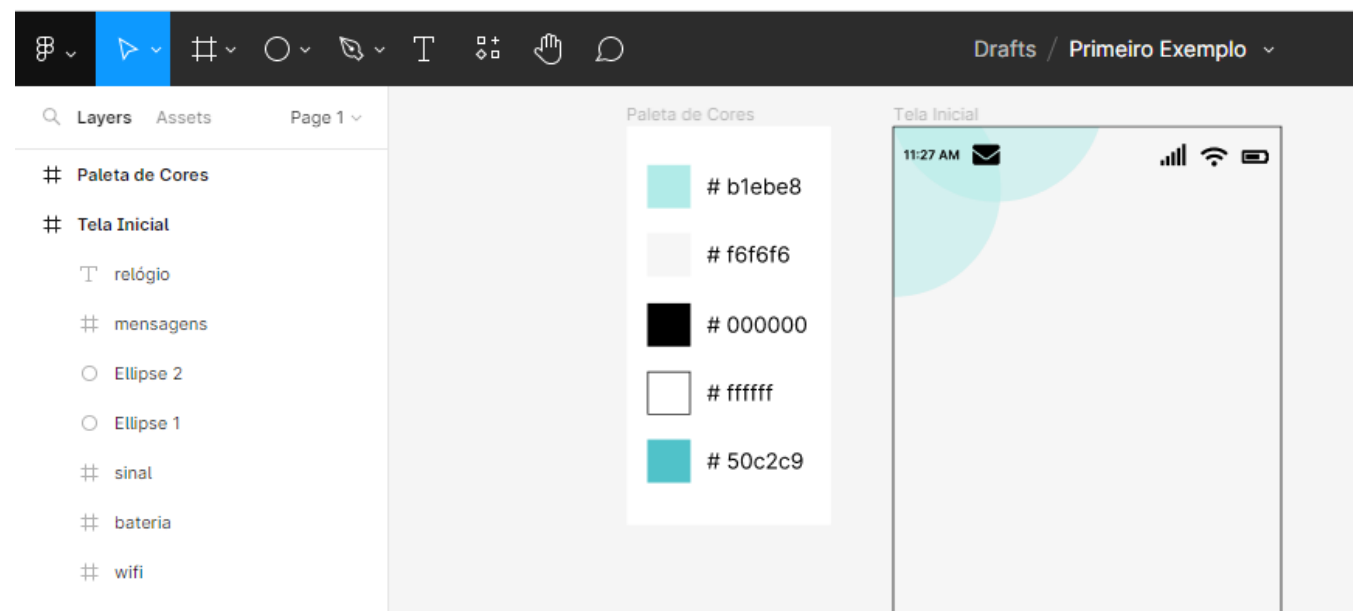
Paleta de cores

- Fundamental a escolha de cores que você irá utilizar em todo o seu projeto.
- Crie um Frame para colocar ali sua paleta de cores.



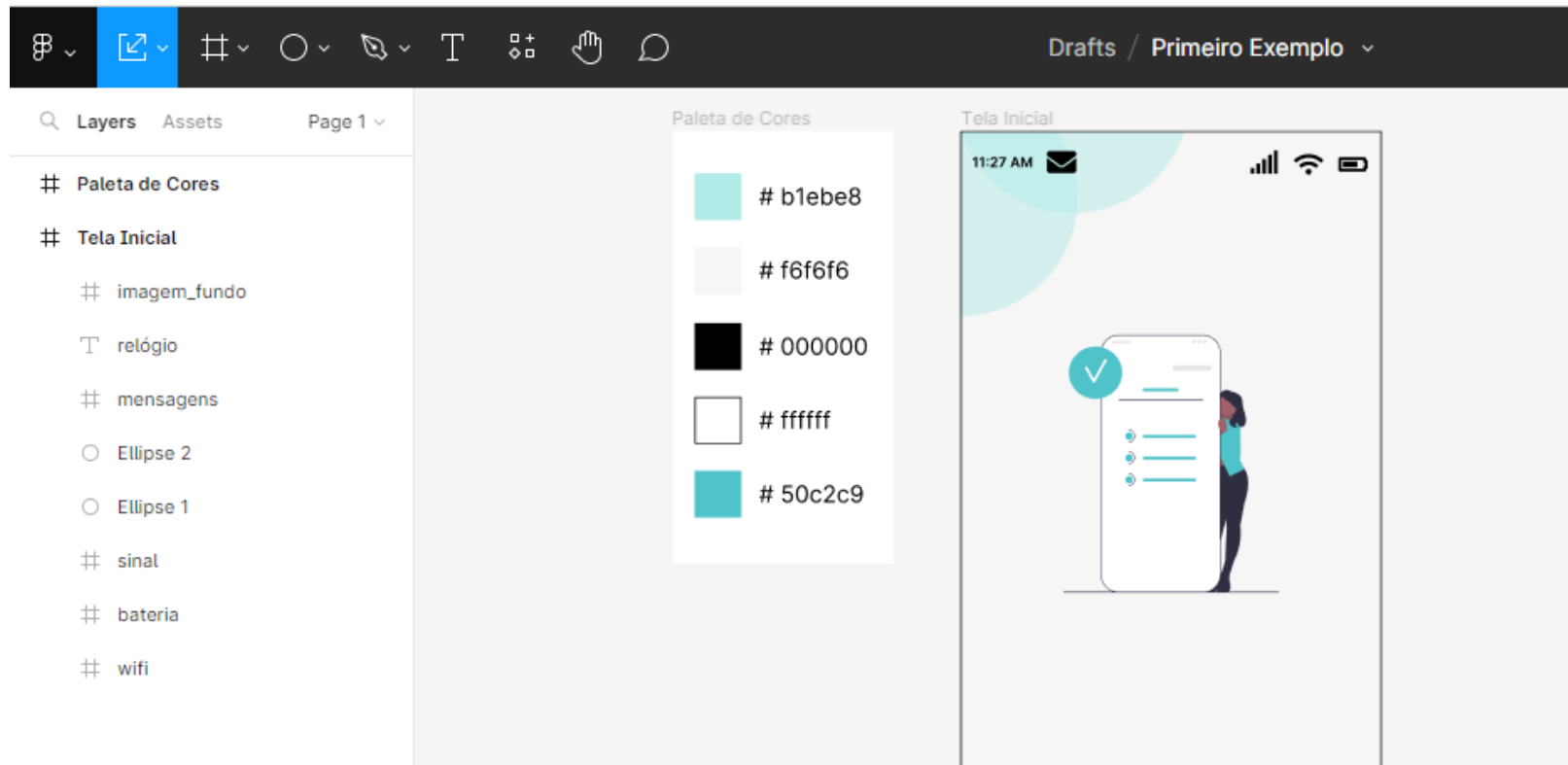
Exemplo

- Altere a cor de fundo da tela
- Crie 2 círculos de 200 x 200 com 50% de transparência
- Se necessário posicione os ícones acima dos círculos



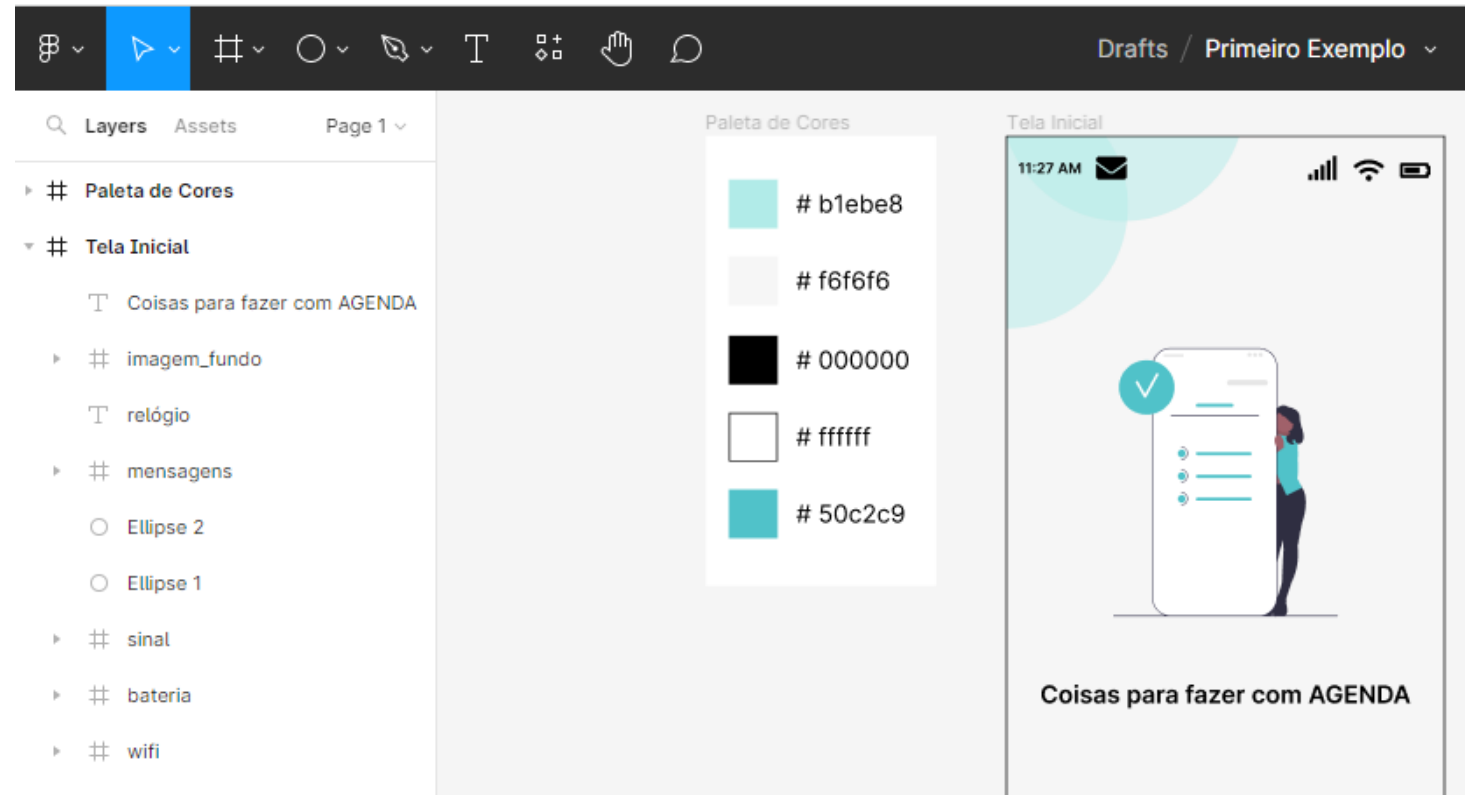
Exemplo

- Insira uma imagem no plano de fundo (UnDraw).



Exemplo

- Insira um Título de seu APP

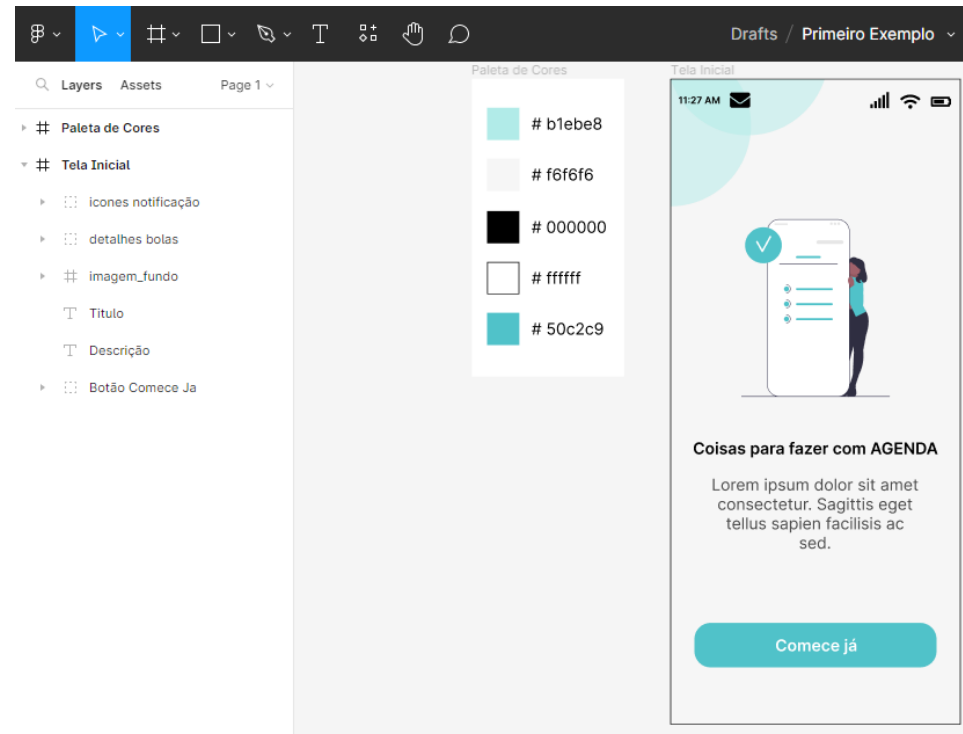


Exemplo – Tela Inicial Final



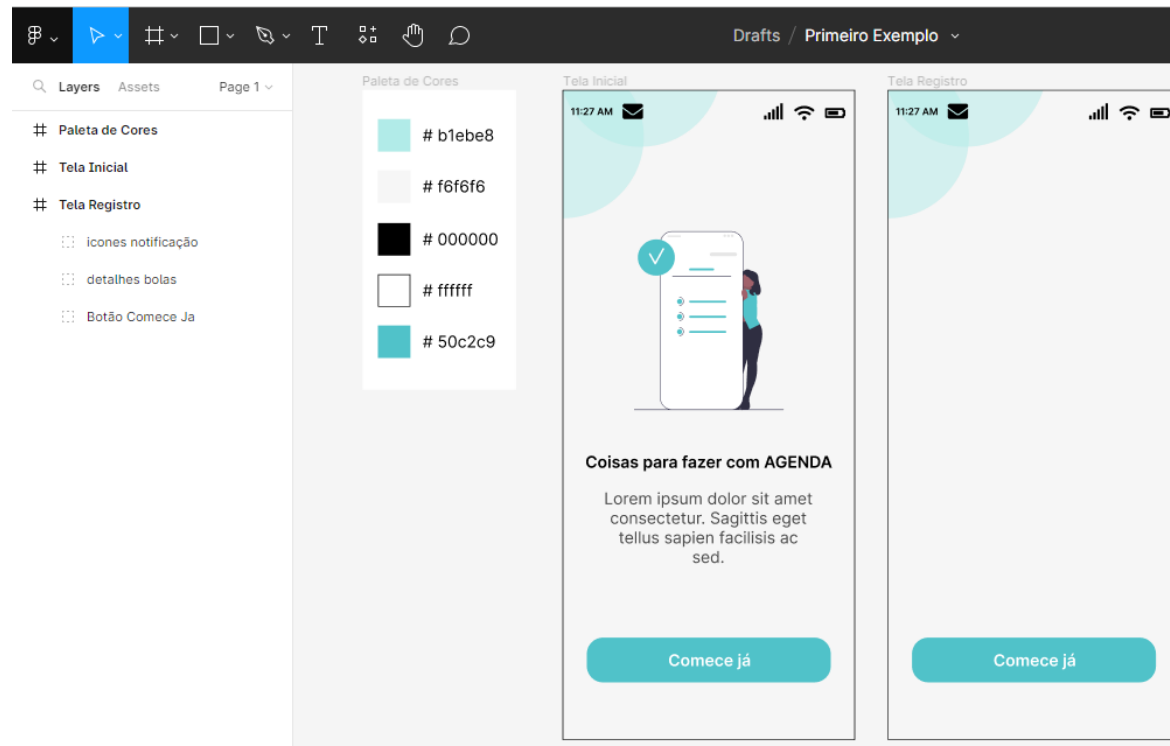
Exemplo - Ajustes

- Ícones e detalhes do projeto podem ser agrupados para facilitar a edição e manuseio em grupo.

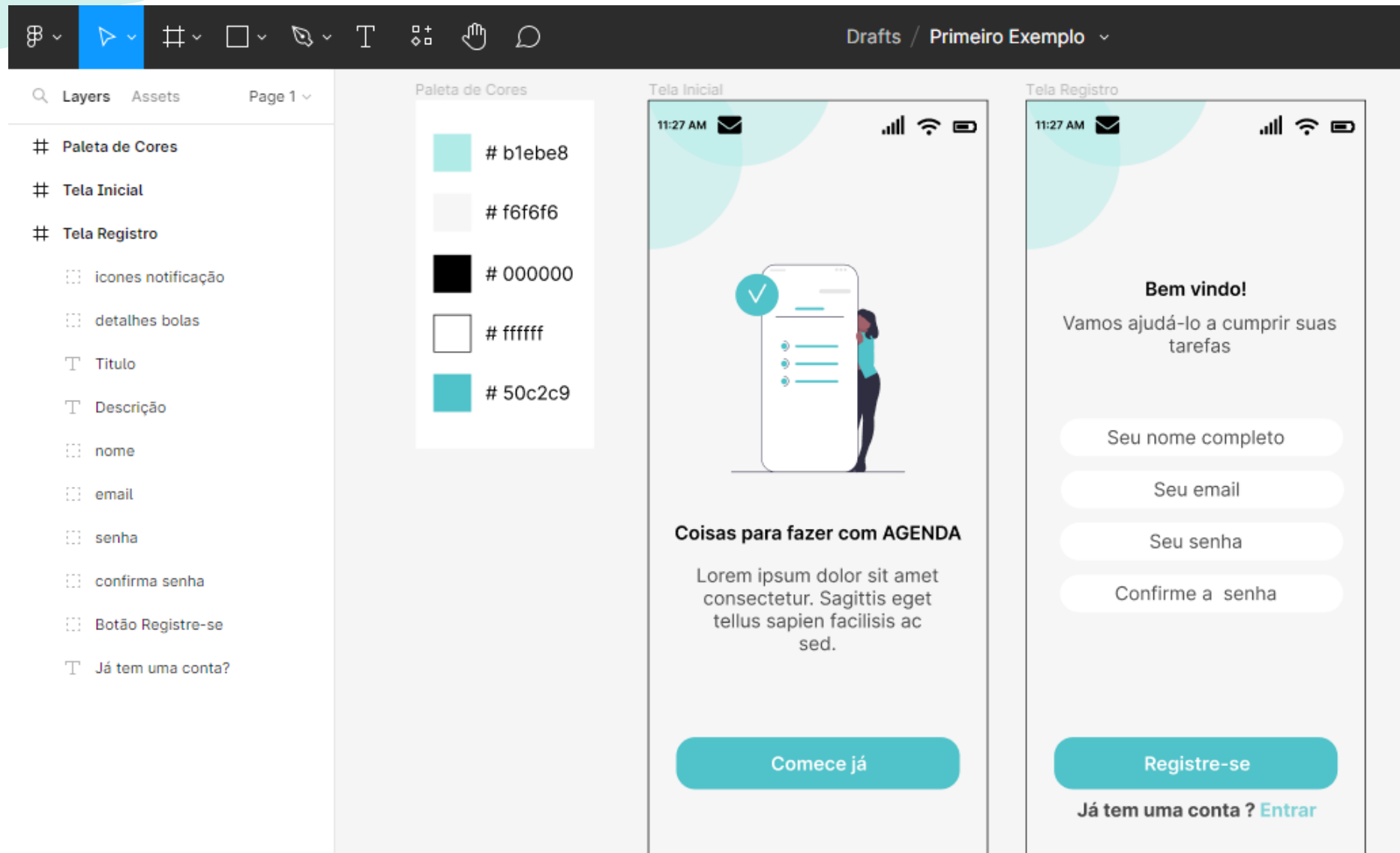


Exemplo – Nova Tela

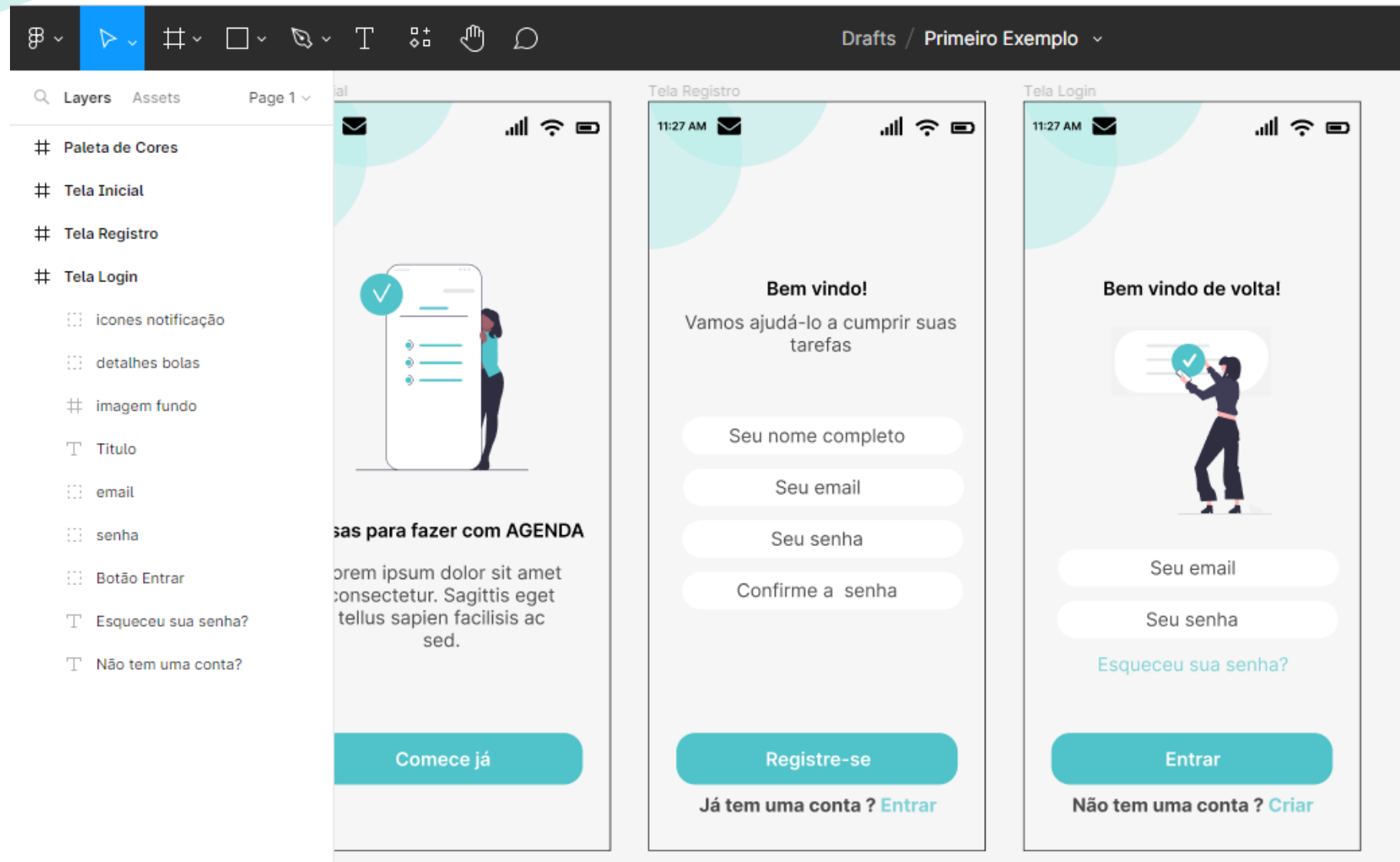
- Agora vamos criar uma cópia da tela inicial e criar uma tela de registro para novos usuários.



Exemplo – Nova Tela



Exemplo – Tela Login



Exemplo – Tela Painei

Tela Painei

- ☐ ícones notificação
- ☐ detalhes bolas
- ☒ Foto Perfil
- ☐ Bem vindo usuário
- ☐ Fundo Foto Usuário
- ☒ imagem tarefas
- ☐ Suas Tarefas - Título
- ☐ Lista de Tarefas
- ☒ adicionar
- ☐ Barra Rolagem Vertical
- ☐ tarefa1
- ☐ tarefa1
- ☐ tarefa1
- ☐ tarefa1
- ☐ tarefa1
- ☐ tarefa1
- ☐ tarefa1
- ☐ fundo das tarefas

