

Aula 1

Criando um esboço do projeto

Curso

HTML e CSS: usando a criatividade para criar o seu site

O que vamos aprender?



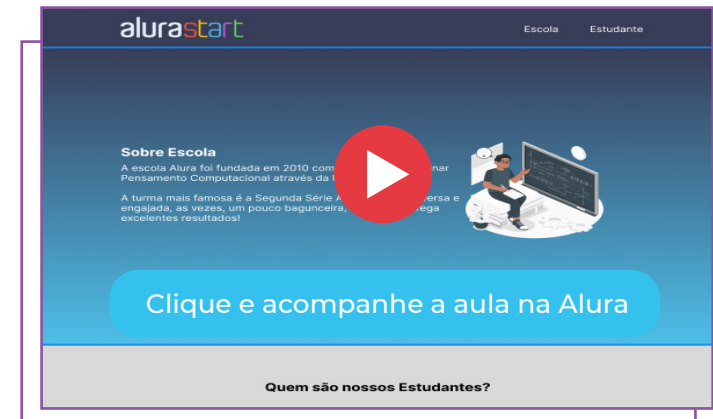
Conhecer o que é um esboço e para que serve.



Criar uma conta no Figma.com.



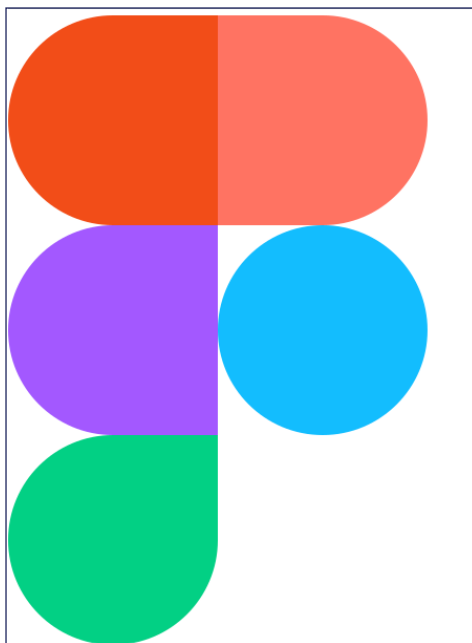
Desenvolver um protótipo de alta fidelidade no Figma.com.



Primeiros protótipos

Nosso objetivo neste curso é criar um site em que, utilizando a criatividade, vamos apresentar as pessoas que são da nossa turma na sala de aula.

Antes de iniciar um projeto, é necessário idealizá-lo. Isto é, imaginar a “carinha” do site, as imagens que queremos colocar, quais funcionalidades vamos inserir etc. Em seguida, devemos planejar os primeiros passos para que os objetivos sejam alcançados. Podemos realizar esse planejamento escrevendo ou desenhando no papel, ou ainda, utilizando uma ferramenta que possibilite planejarmos por meio do computador ou dispositivo móvel. Ao longo desta aula, iremos conhecer a ferramenta Figma, que ajuda na elaboração de projetos.



Esboço de baixa fidelidade

Quando realizamos o planejamento de um projeto de uma página da internet ou de dispositivo móvel, além de escrevermos suas funcionalidades, é comum criarmos um esboço da parte visual desse projeto. Um esboço é uma representação gráfica de como o projeto deve parecer. Quando fazemos esse esboço no papel, utilizando canetas e lápis, dizemos que esse esboço terá uma baixa fidelidade.

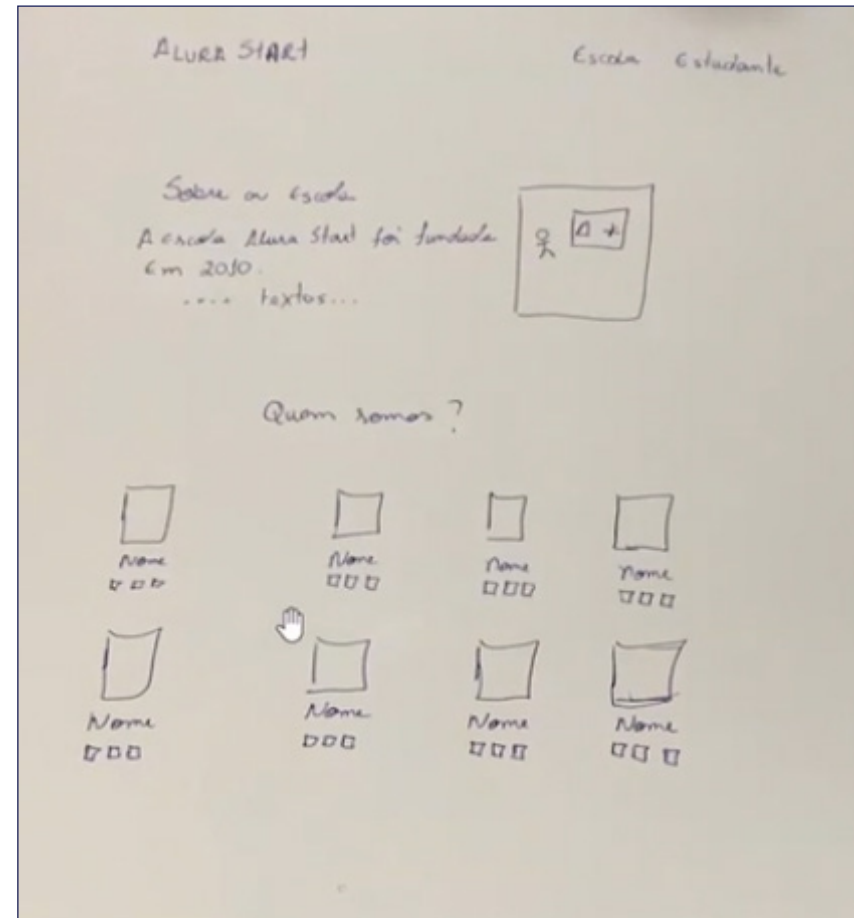
Quando dizemos que um esboço tem baixa fidelidade significa que é provável que, depois de pronto, o site não fique fiel ao que idealizamos.



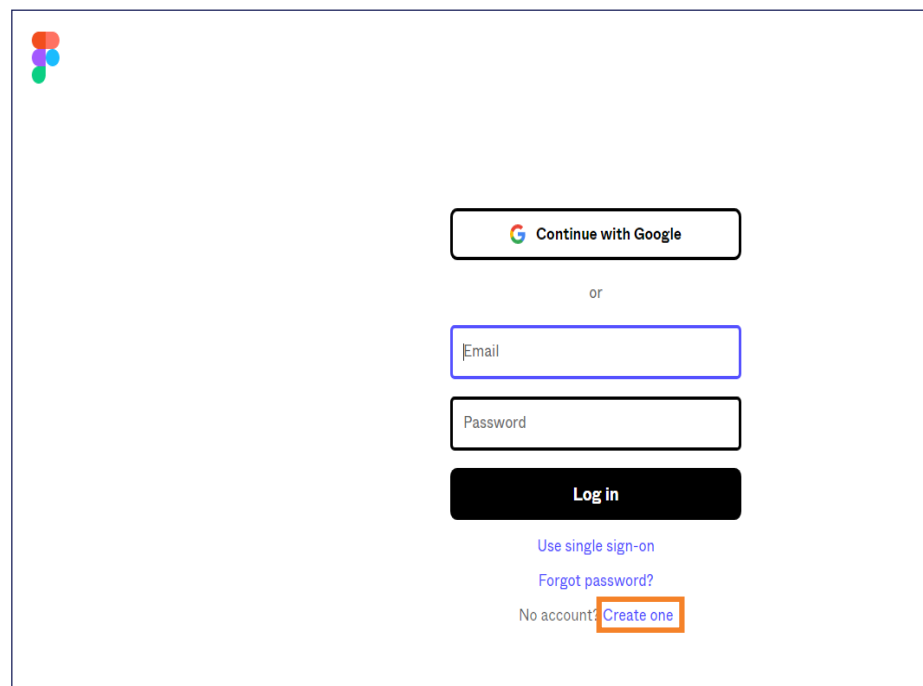
Inicialmente, para o projeto do site que vamos desenvolver, faremos um esboço de baixa fidelidade. Esse esboço deve conter os seguintes elementos:

- Título: “Alura Start”;
- Menu com opções clicáveis com o título “Escola e Estudante”;
- Uma seção em que haverá um texto sobre a sua escola;
- Uma imagem representando a escola;
- Uma seção “Quem Somos”.
- Uma lista de elementos de imagem identificando cada membro da escola com nome e atributos (redes sociais, por exemplo).

O seu esboço pode ser simples, feito com caneta e papel, tal como no exemplo ao lado. Mas ele também pode ser colorido, feito com canetinhas e outros elementos.



A partir desse esboço de baixa fidelidade, feito no papel, é que vamos criar um protótipo do projeto. Um **protótipo** é a representação gráfica do projeto em que detalhamos as seções e os elementos que devem constar no resultado. Usaremos a ferramenta Figma para criarmos esse protótipo. Para isto, devemos ir até o Google e procurar por “Figma”. A seguinte página será carregada. Então, clicamos em *Create one*, que, em inglês, significa “criar uma” para criar uma conta.



Continue with Google

or

Email

Password

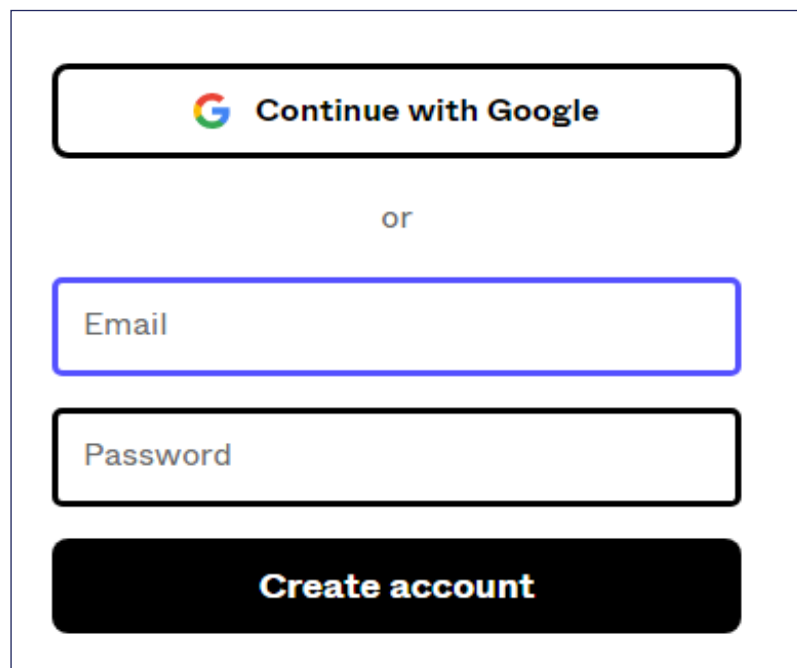
Log in

Use single sign-on

Forgot password?

No account? [Create one](#)

Podemos usar nosso e-mail pessoal ou da escola. Devemos criar uma senha no campo *password*, ou então, utilizar nossa conta Google para vinculá-la à sua conta no Figma.



The image shows a Figma account creation form. It features a 'Continue with Google' button at the top, followed by the word 'or'. Below this are two input fields: 'Email' and 'Password'. At the bottom is a black 'Create account' button. The form is enclosed in a light blue border.

Continue with Google

or

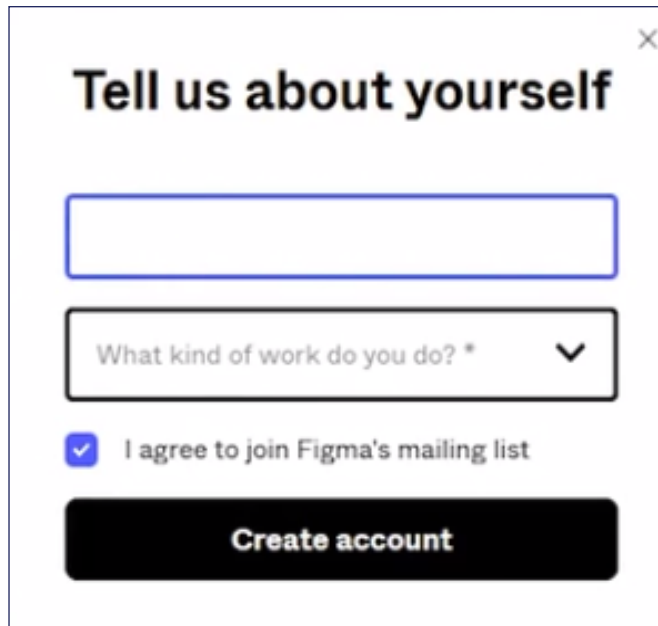
Email

Password

Create account

Após definirmos uma das opções de entrada, uma página semelhante à imagem a seguir será carregada. Essa página tem o título *Nos fale sobre você*, mas estará escrito em inglês. Então, você deverá escrever seu nome.

No segundo campo *What kind of work you do?*, que significa “Com o que você trabalha?”, você poderá definir como *Other*, que significa “outros”. Em seguida, clique em *Create account*, que significa “criar conta”.



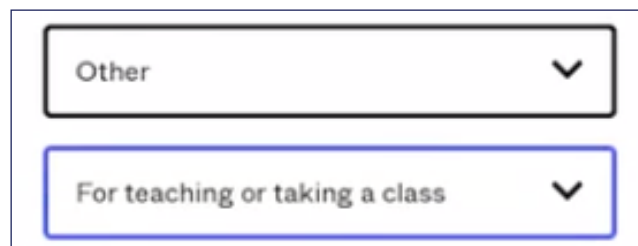
Tell us about yourself ×

What kind of work do you do? * ▼

☒ I agree to join Figma's mailing list

Create account

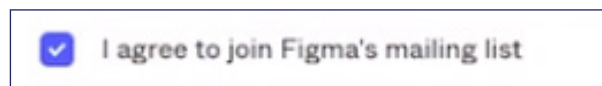
Então, no campo que aparece em seguida, devemos escolher *For teaching or taking a class*, que significa “para ensinar ou fazer uma aula”.



Other

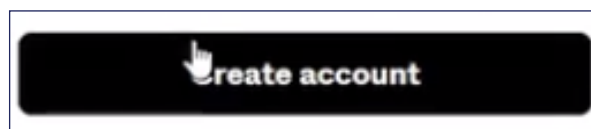
For teaching or taking a class

Na opção *I agree to join Figma's mailing list* clique para aceitar e-mails com novidades sobre a ferramenta Figma ou deixe a opção desmarcada caso não queria recebê-los.



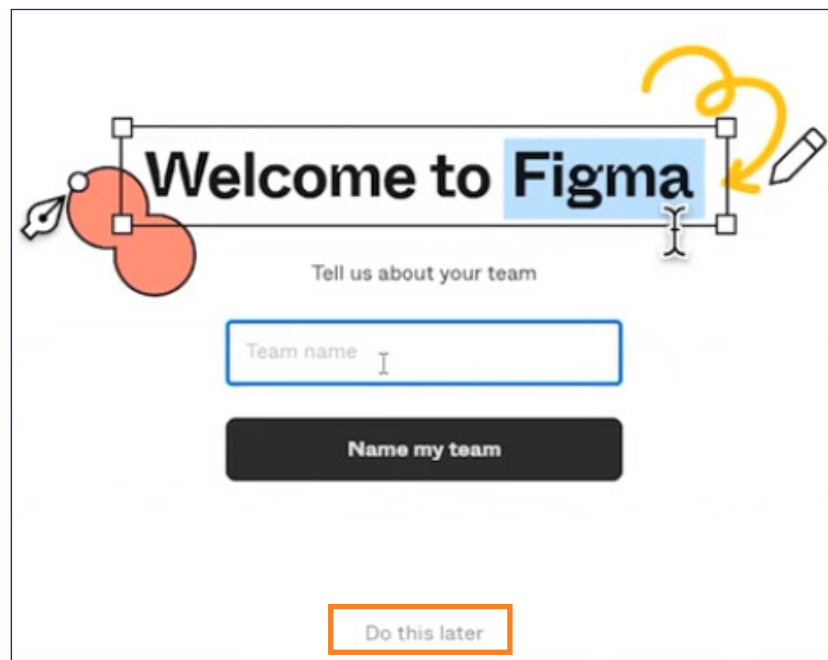
☒ I agree to join Figma's mailing list

Por fim, clique em *Create account*.



create account

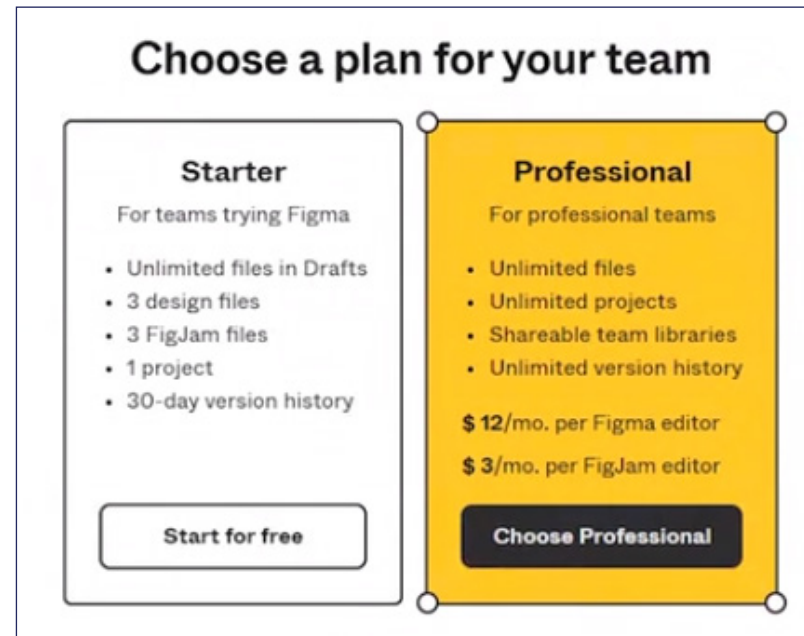
Após realizar esses passos, a seguinte página será carregada.



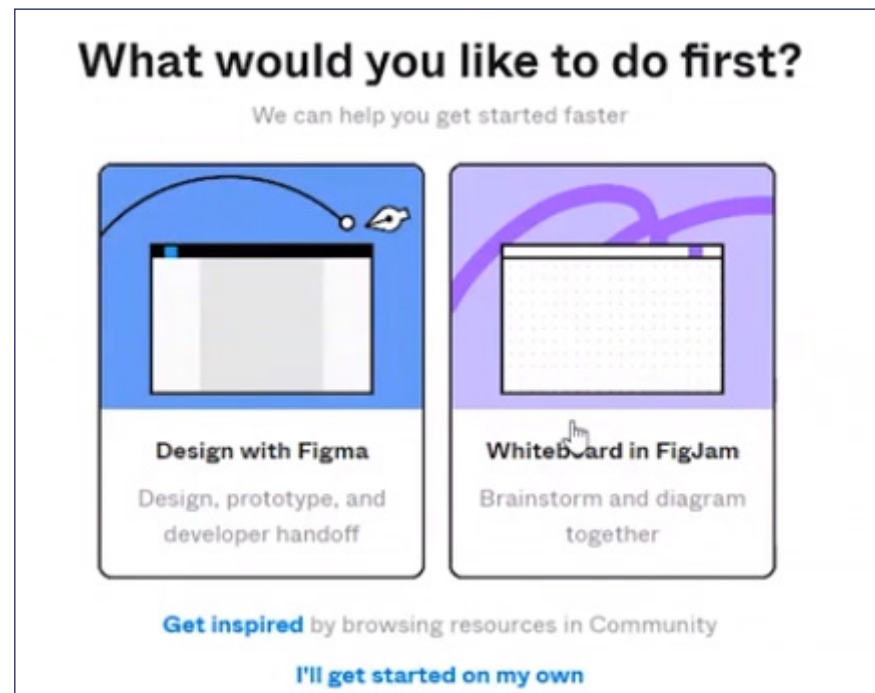
The image shows a screenshot of the Figma welcome screen with several design annotations. At the top, the text "Welcome to Figma" is displayed, with "Figma" highlighted in a light blue box. To the left of the text are two overlapping orange circles with a pen nib icon. To the right is a yellow squiggly line and a pencil icon. Below the text is the prompt "Tell us about your team". Underneath is a text input field labeled "Team name" with a cursor. Below the input field is a dark grey button labeled "Name my team". At the bottom is a light grey button labeled "Do this later" which is outlined in orange.

Esta tela pede que você defina uma equipe que irá construir o projeto com você. Podemos definir a equipe posteriormente. Devemos então clicar na opção *Do this later*, que significa “faça depois”.

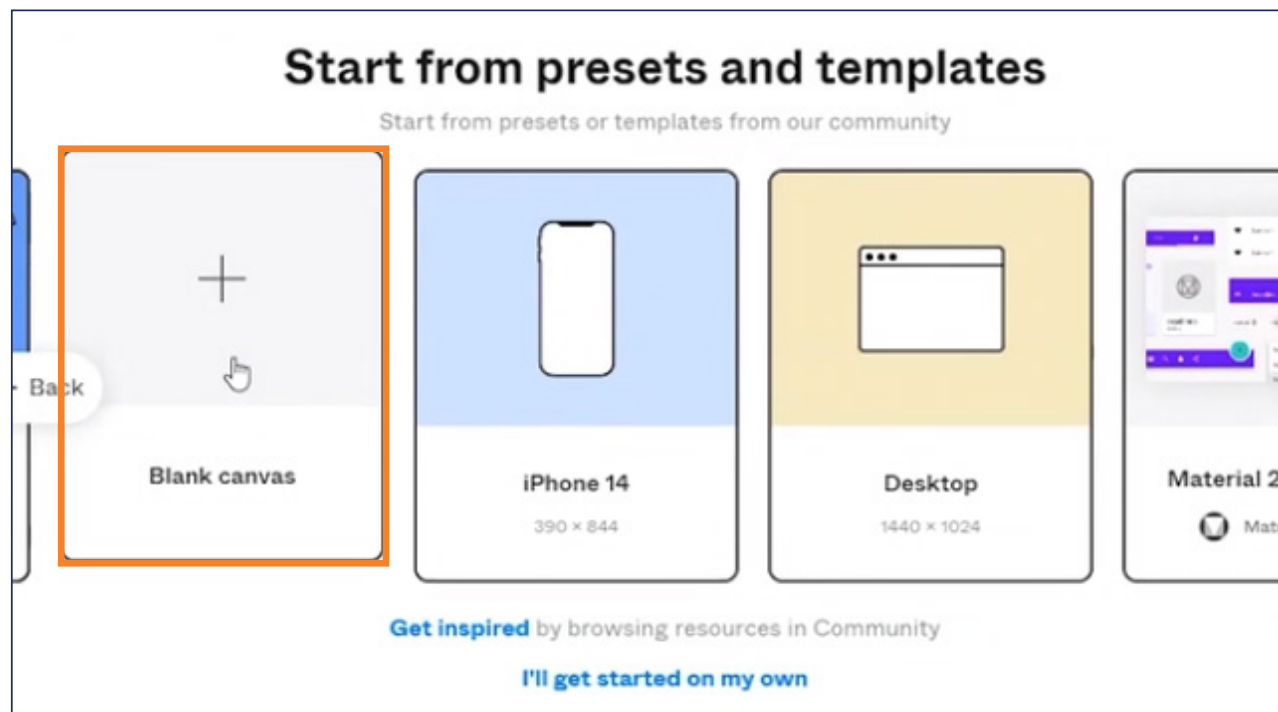
A próxima página irá exibir dois tipos de planos: um gratuito e um pago. Você deverá selecionar a opção gratuita. À esquerda da tela, clique em *Start for free*, que significa “comece gratuitamente”.



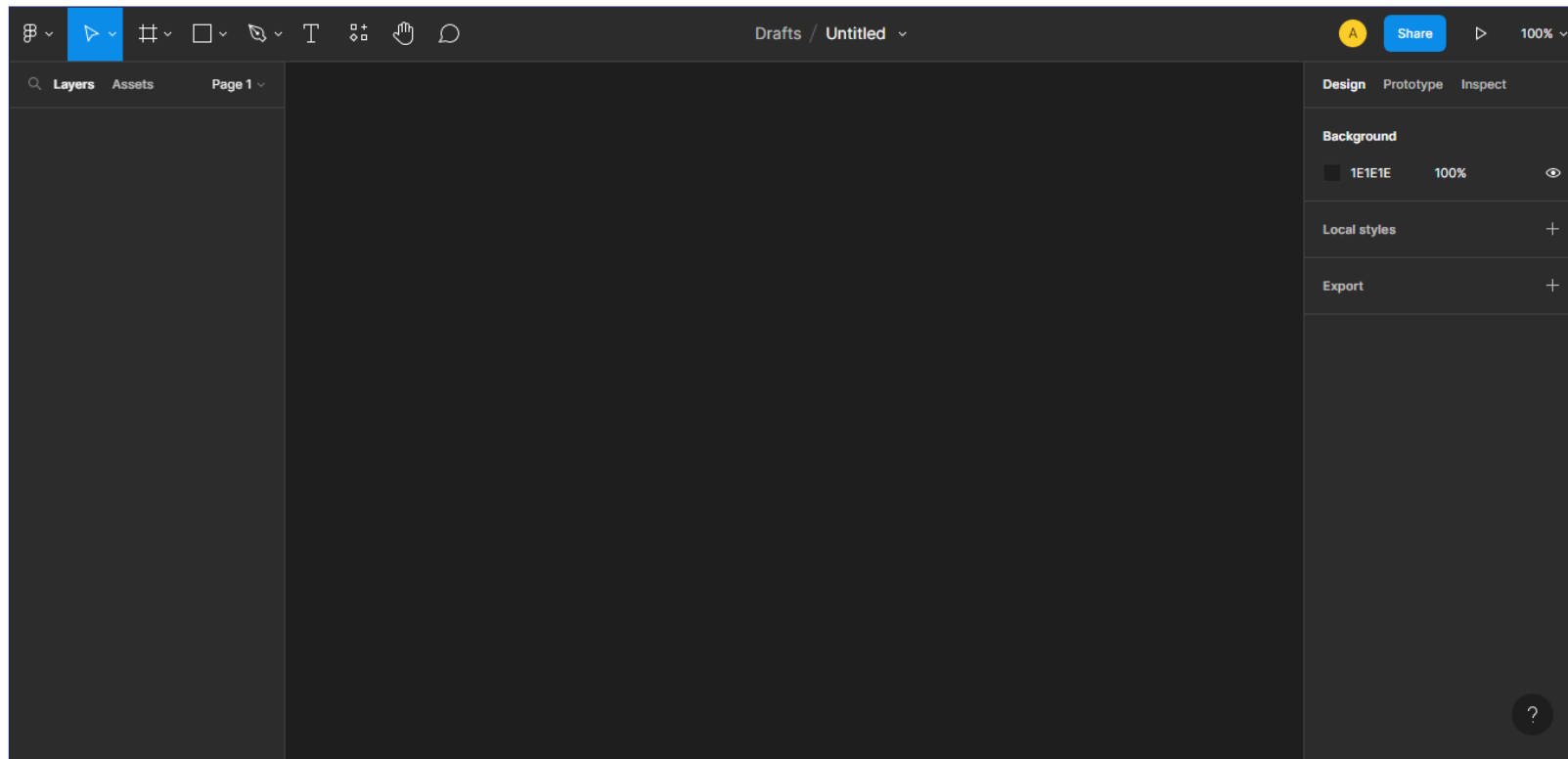
Agora, devemos escolher o tipo de projeto que será iniciado. Vamos clicar em *Design with Figma* que significa “Design com Figma”.



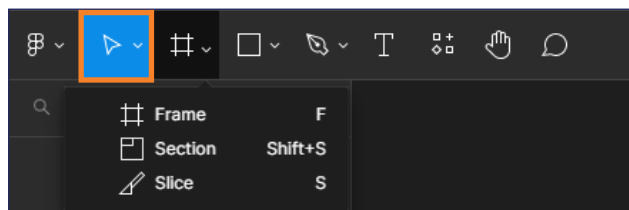
O protótipo pode ser criado utilizando-se de diferentes *templates*, isto é, formatos de visualização. Neste momento, não iremos definir um tipo específico; portanto, escolha a opção *Blank canvas*, que significa “template em branco”.



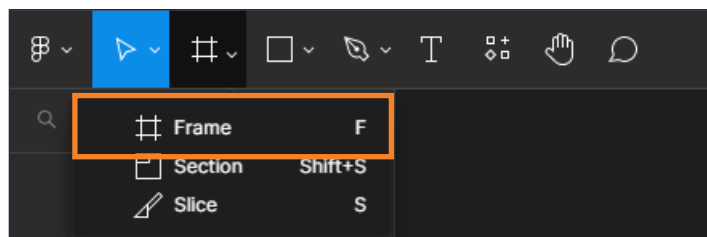
Após realizar os passos anteriores, esta página será carregada. Trata-se da tela inicial do Figma.



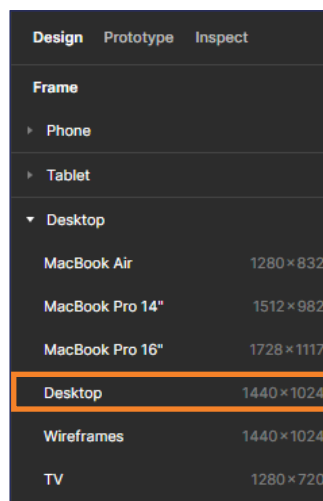
Como vamos desenvolver um site, o template que utilizaremos será o do desktop. Para isso, vá até o canto superior esquerdo do Figma e clique no ícone de seta.



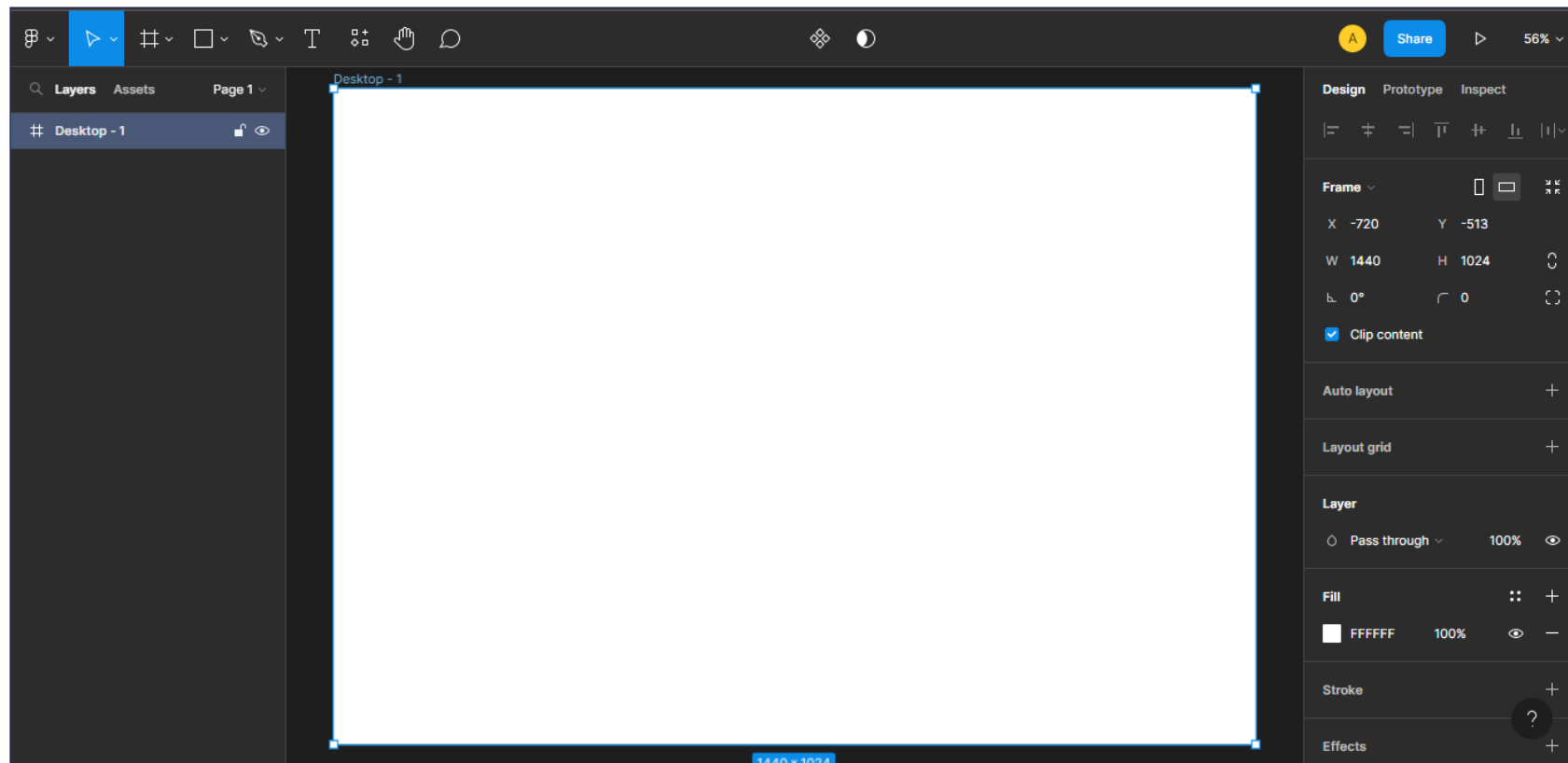
Em seguida, clique na opção *Frame*.



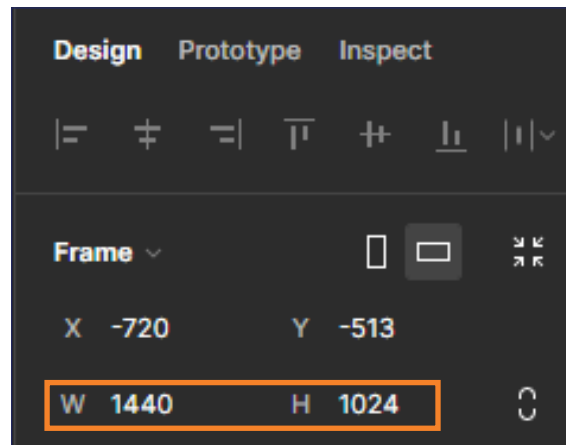
Vá até o canto direito da tela, na coluna *Design*, e clique na opção *Desktop*.



A seguinte página será exibida:

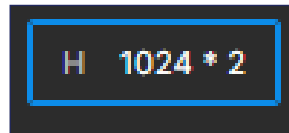


Esta será a área de trabalho onde todos os elementos serão adicionados para criar o projeto. Podemos alterar a largura e a altura dessa página através das propriedades *W* e *H* na coluna *Design*.



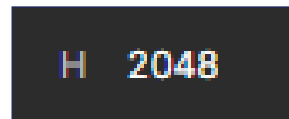
A propriedade *W* corresponde à palavra *width*, ou seja, “largura”, enquanto a propriedade *H*, à *height*, ou seja, “altura”. Vamos alterar a altura da página, atribuindo o dobro do valor atual à propriedade *H*. Não precisamos calcular esse valor, pois o *Figma* realiza o cálculo da seguinte forma:

Adicione o símbolo de asterisco (*) e então o número 2.



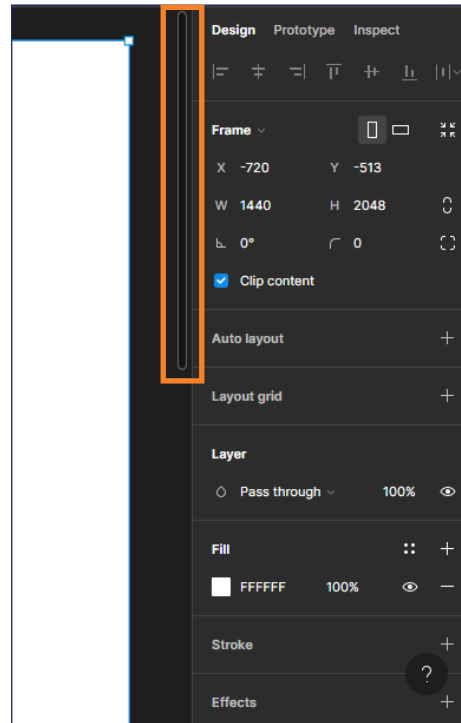
H 1024 * 2

Ao apertar a tecla *Enter* no teclado, o valor é atualizado.



H 2048

Agora a página possui o dobro da altura anterior. Para visualizarmos a página inteira, podemos utilizar a barra de rolagem. Ela fica ao lado da coluna *Design*.



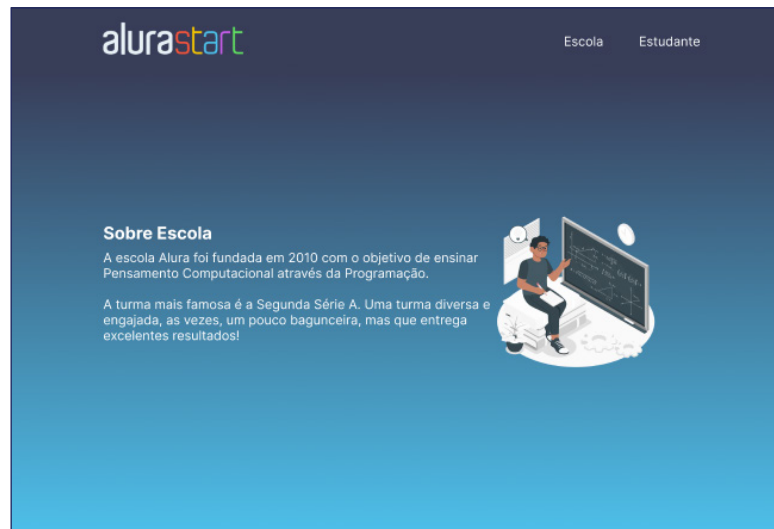
Além dela, podemos usar o atalho *Ctrl + rodinha do mouse* para aumentar ou diminuir o zoom da página:

O protótipo modelo está disponível através deste link:

<https://www.figma.com/file/fnayTC7vCARDn1aYsc6OGw/Prototipo-site?node-id=0%3A1&t=1a5yIfpJH55HQCj6-0>

e possui a seguinte aparência:

Seção 1:



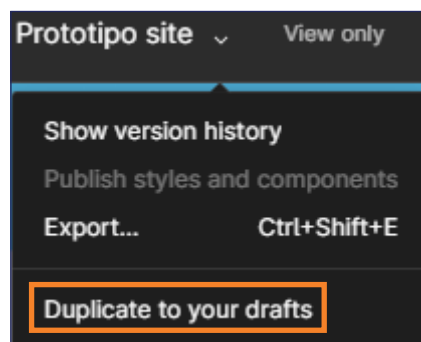
Seção 2:



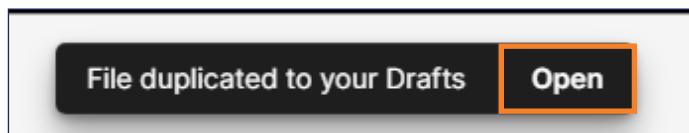
A partir do modelo da página anterior, podemos criar nosso próprio protótipo. Vamos adicionar cores, imagens, textos e ícones. O objetivo desta etapa é usar a criatividade para construir um protótipo no Figma. Para isso, devemos clicar na barra principal do Figma, na opção *Prototipo site*.



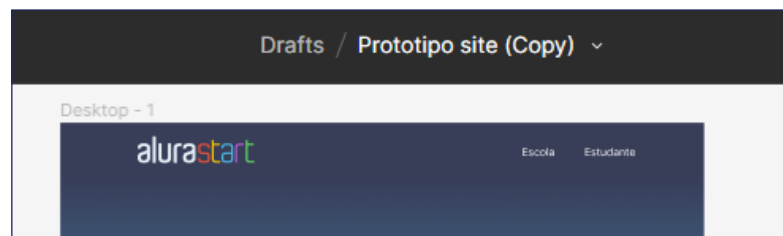
Em seguida, selecione *Duplicate to your drafts*, que significa “duplicar para os seus rascunhos”. Ao clicar nessa opção, criaremos uma cópia do projeto modelo para editar.



Após os passos anteriores, a seguinte mensagem aparecerá ao fim da página: *File duplicate to your Drafts*. E então, clicaremos em *Open*, que significa abrir.



Agora possuímos uma cópia do modelo e poderemos criar nosso protótipo.



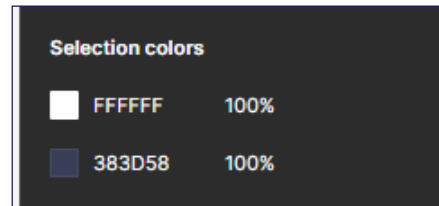
Podemos iniciar modificando as cores do projeto. Para isso, selecione o objeto cabeçalho, como a imagem abaixo:



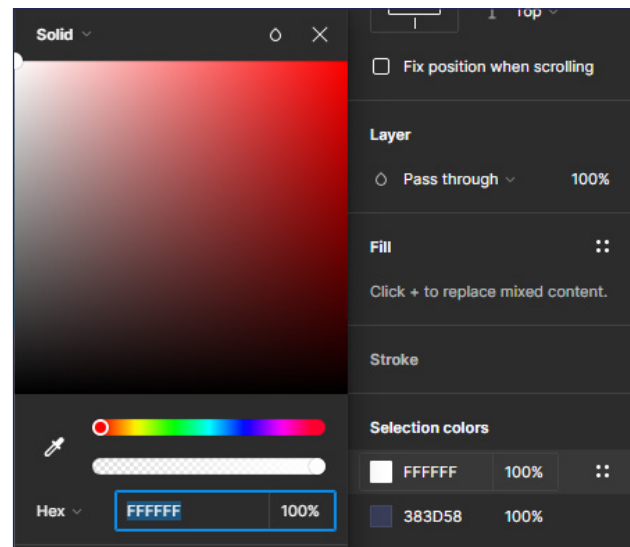
Após este passo, vamos até a coluna *Design* à direita da tela e rolaremos a página até encontrarmos o menu de cores utilizado.

O menu de cores possui duas opções:

- A primeira delas está sendo utilizada no texto.
- A segunda cor está sendo aplicada como cor de fundo.

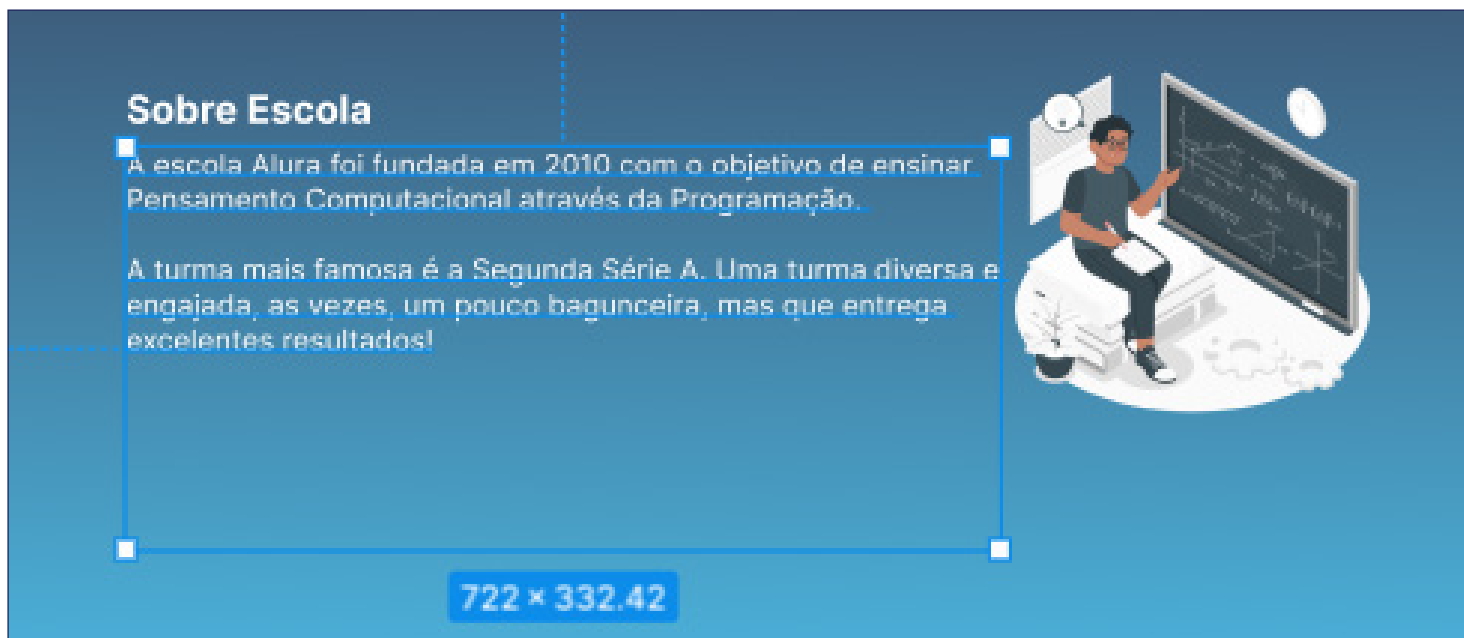


Podemos alterar a cor clicando separadamente nos quadrados coloridos. Fazendo isso, a seguinte tela será aberta:

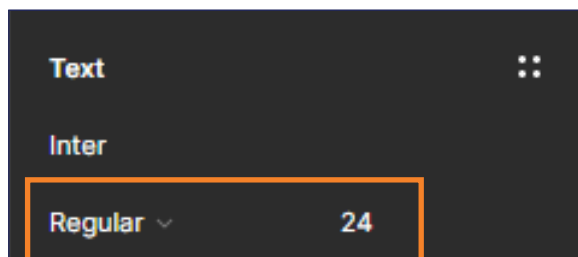


E então, basta selecionar a cor que desejada. Podemos fazer o mesmo processo para os demais elementos do protótipo.

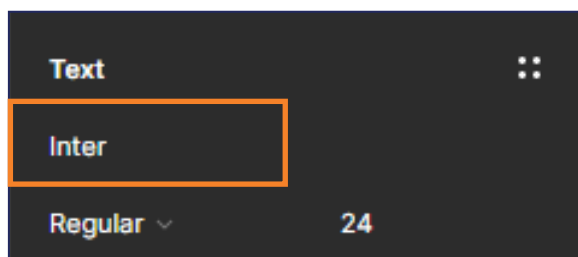
Para alterar os elementos textuais, devemos clicar duas vezes com o botão esquerdo do mouse em cima do texto, selecionando-o.



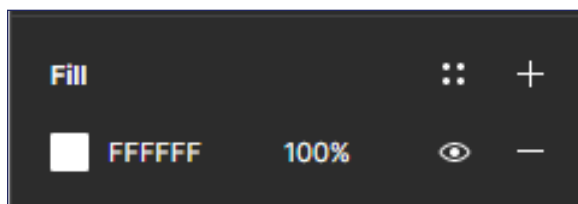
Para alterar o tamanho da fonte do texto, devemos ir até a coluna *Design*, à direita da tela. Podemos alterar o tamanho clicando no número atual, que é o 24.



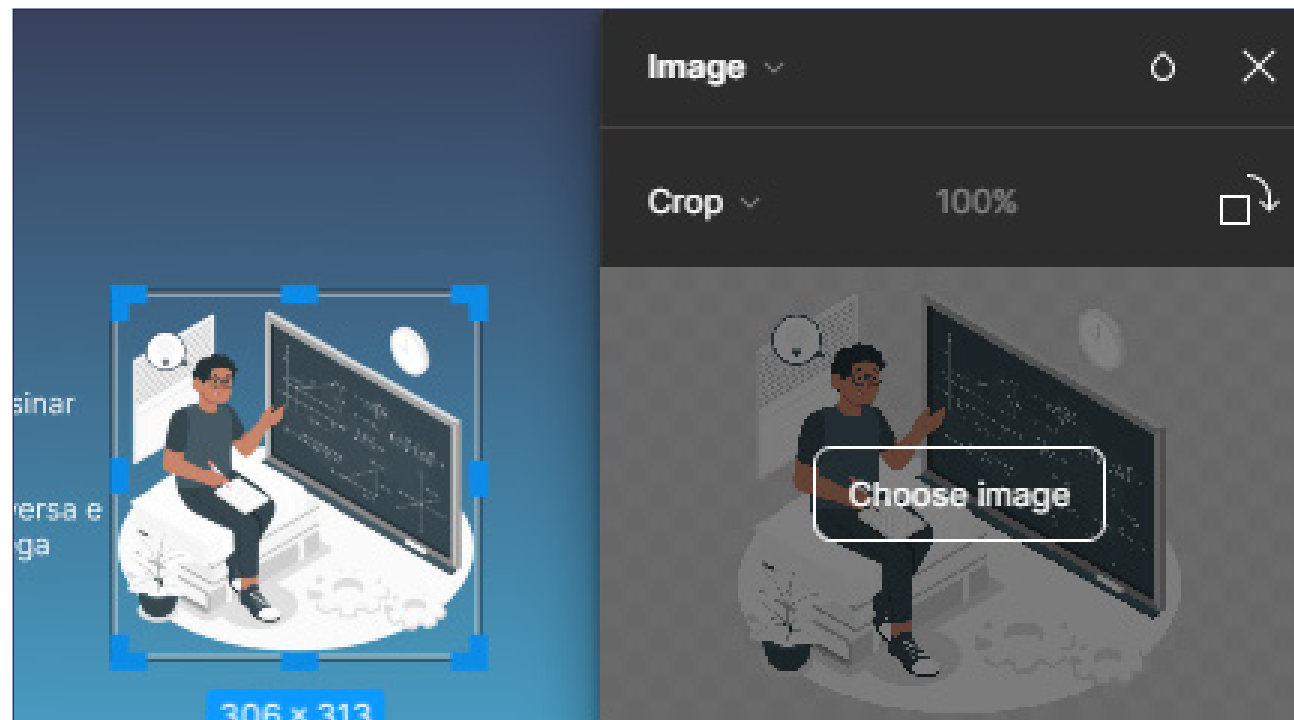
Para alterar o estilo de fonte, basta clicar no estilo atual, chamado *Inter*.



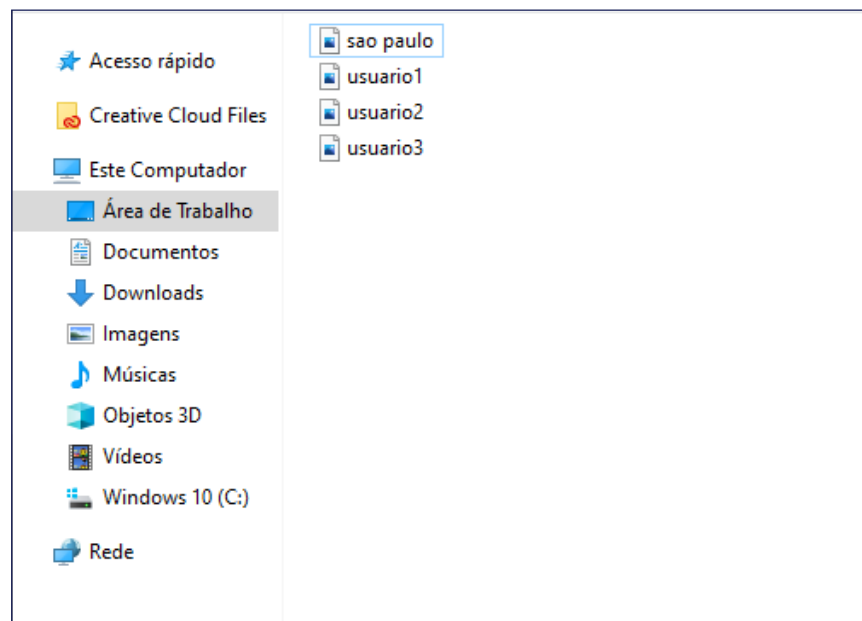
Para alterar a cor, escolha no quadrado branco, ainda na coluna *Design*.



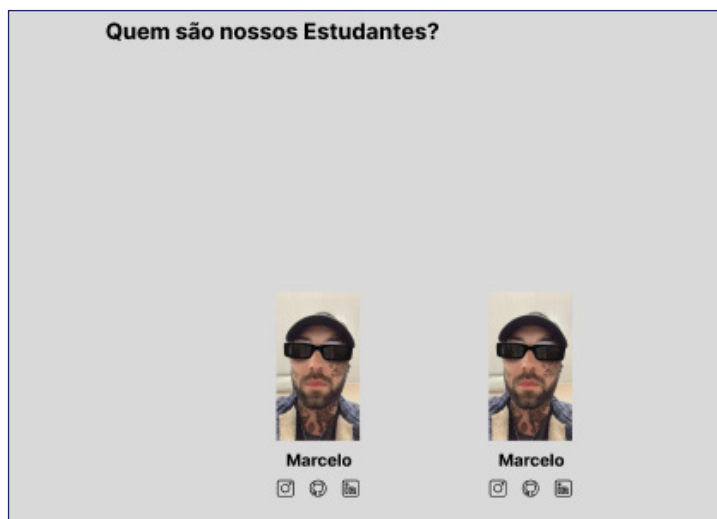
Para alterar qualquer uma das imagens que são exibidas no protótipo, clicaremos duas vezes com o botão esquerdo do mouse e então a seguinte janela será aberta:



Para alterar a imagem, devemos clicar em *Choose image*, que significa escolher imagem. A janela correspondente às pastas do computador irá abrir e então, devemos escolher uma imagem previamente salva para substituí-la no protótipo.



Para criar uma cópia de um elemento, que pode ser uma imagem, por exemplo, devemos clicar no elemento desejado e então pressionar no teclado o atalho *Ctrl + C* e *Ctrl + V* para colar o novo elemento.



Para excluir um elemento, devemos clicar duas vezes em cima dele e então clicar na tecla *Del*, que significa deletar.



No Figma, conseguimos fazer protótipos com base em três comandos principais:

- Clicando uma ou duas vezes sobre os elementos
- Arrastando os elementos
- Copiando e colando elementos (utilizando o atalho *Ctrl + C* e *Ctrl + V*)

A partir desses princípios somos capazes de criar elementos de imagem e texto, adicionar cores e modificar tamanhos e estilos.

Ao finalizarmos o protótipo, daremos continuidade à criação da página nas próximas aulas.

Desafio

Durante o desenvolvimento de um projeto, temos a etapa de esboçar a ideia. Esse esboço pode ser feito no computador, tablet ou até mesmo em um pedaço de papel. Ao concluirmos a criação do esboço, podemos ter uma representação similar ao que será o produto. Para o desafio de hoje, crie um esboço do que seria a tela de apresentação de um estudante. Esta tela deverá conter o nome do aluno, uma imagem e uma pequena descrição sobre o aluno. Você poderá fazer esse processo diretamente no papel ou utilizando o Figma.