



FRONT-END DESIGN ENGINEERING

Prof. Alexandre Carlos

profalexandre.jesus@fiap.com.br

www.linkedin.com/in/alexandre-carlos-de-jesus-57355a34/

Prof. Luís Carlos

lsilva@fiap.com.br

www.linkedin.com/in/luis-c-s-silva

*Como construir um produto visando o MVP,
gastando mínimo de energia , com o menor
trabalho, validando rapidamente com 90% do
que eu teria desse produto no ar?*

*MVP = Minimum Viable Product (Produto Viável Mínimo)



Agenda



FIGMA



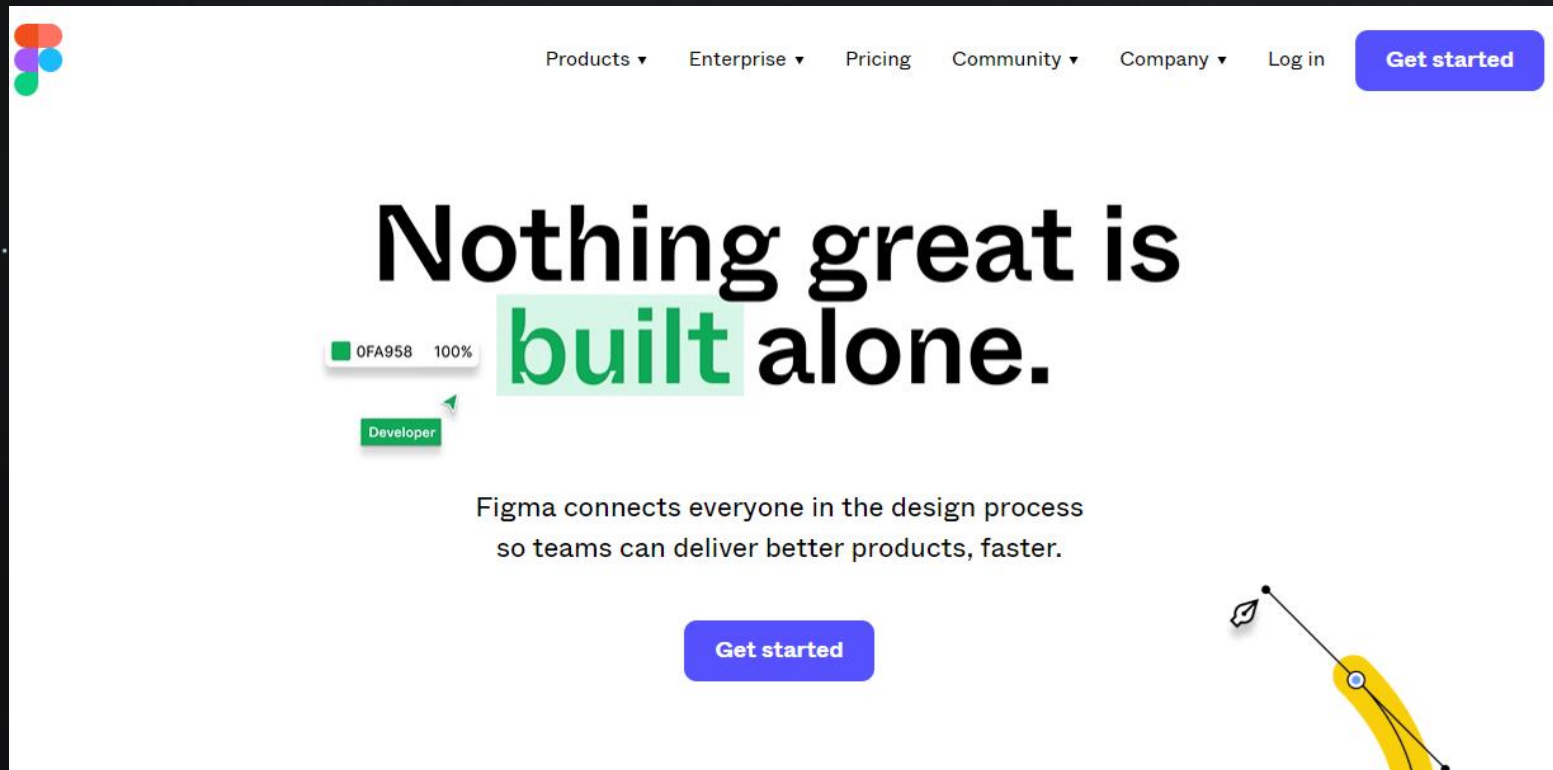
Em resumo...

O Figma é uma plataforma de design de interface do usuário baseada na nuvem, que permite a colaboração em tempo real entre várias pessoas. Ele permite que designers e equipes trabalhem juntos em projetos de design, criando interfaces gráficas, protótipos e animações interativas.

Com o Figma, é possível criar layouts de interface do usuário, adicionar elementos de design, ajustar cores e estilos, criar protótipos interativos e compartilhar designs com outros membros da equipe para revisão e feedback. Ele também possui recursos avançados de design, como ferramentas de animação, plug-ins e integração com outras ferramentas de design e desenvolvimento. Além disso, como é baseado na nuvem, o Figma permite que os usuários acessem e editem seus designs de qualquer lugar com uma conexão à Internet, facilitando a colaboração remota e o trabalho em equipe.

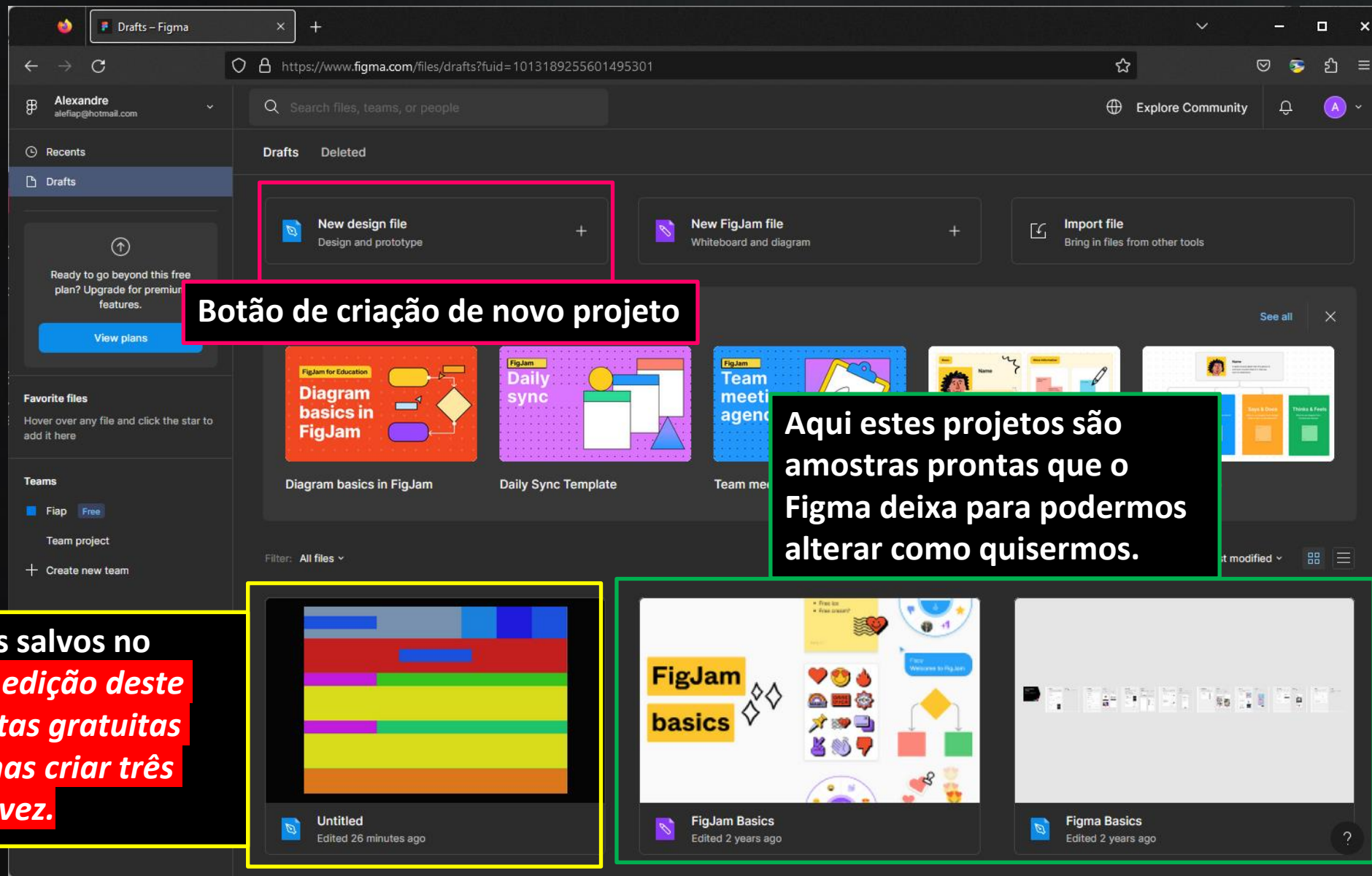
FIGMA - LOADING

Acesse o Figma e crie uma conta de usuário.
<https://www.figma.com>



FIGMA - PROJETO

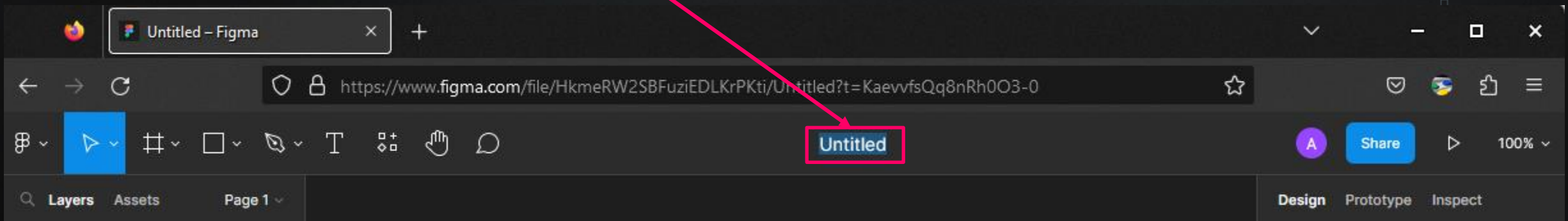
O primeiro passo para criar um projeto no Figma é criar um novo arquivo.



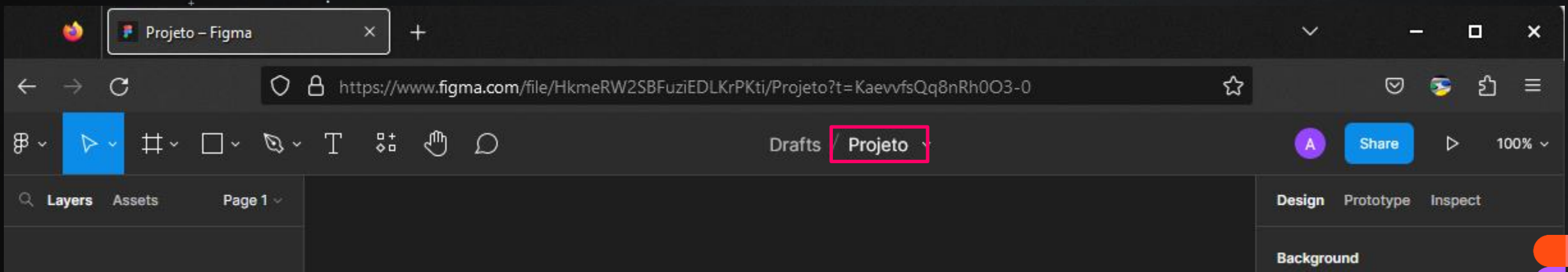
FIGMA - PROJETO

Depois que criamos nosso arquivo somos enviados para nossa área de trabalho no Figma. Agora vamos dar um nome ao nosso projeto.

Dê 2 cliques no centro da tela onde está escrito Untitled.



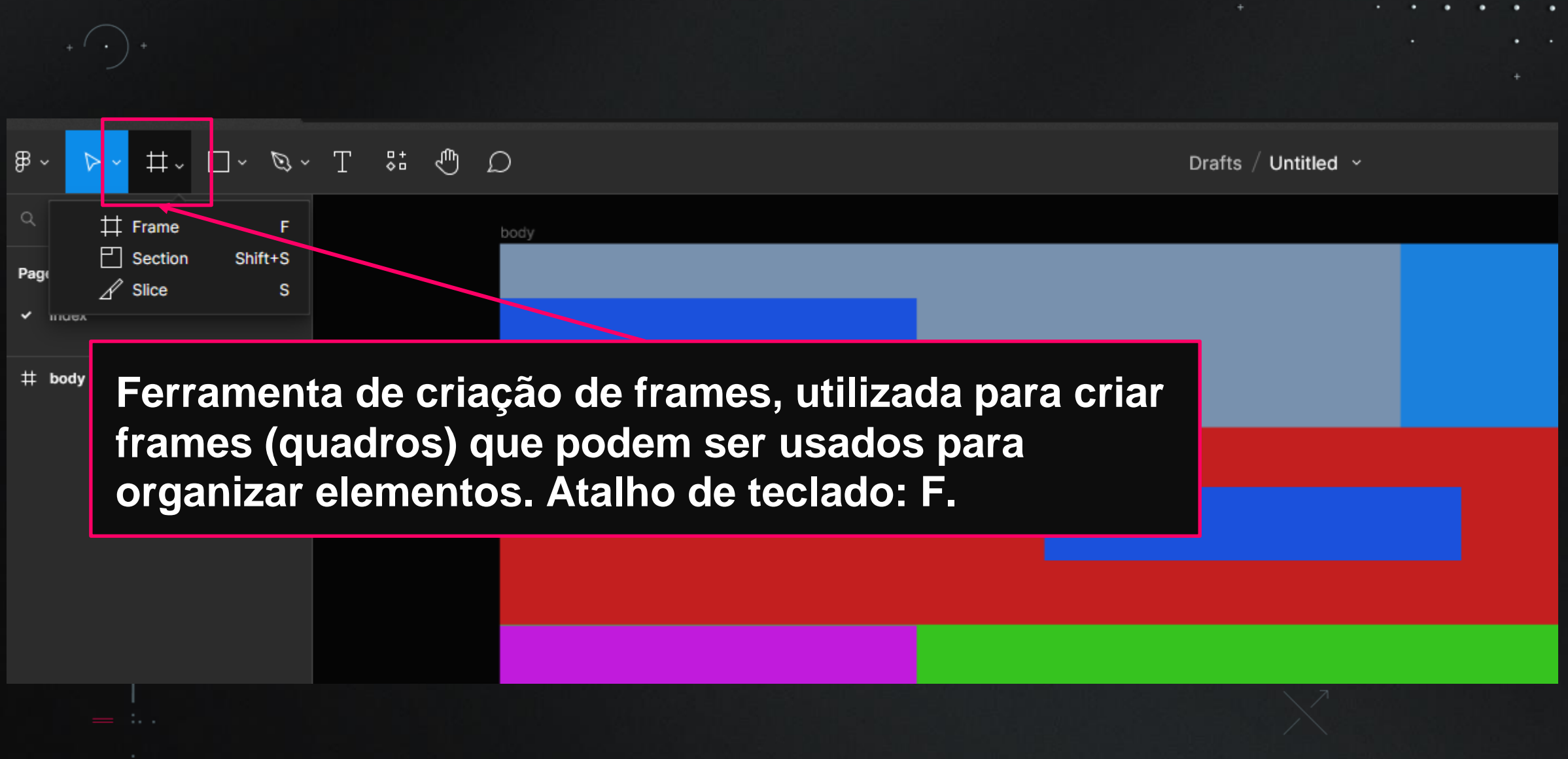
Modifique o nome e pressione a tecla ENTER.



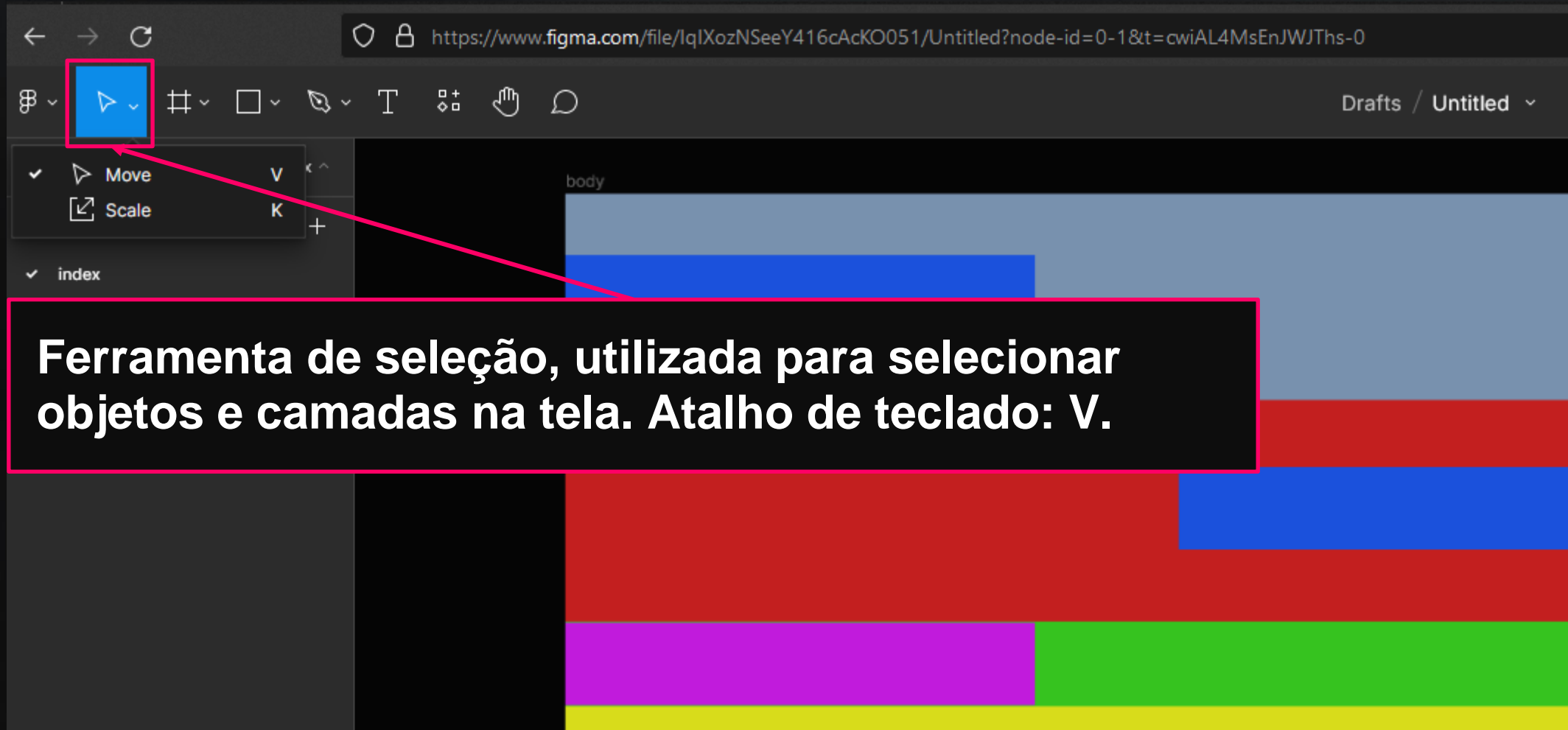
TOOLS



FIGMA - Frame Tool (F):



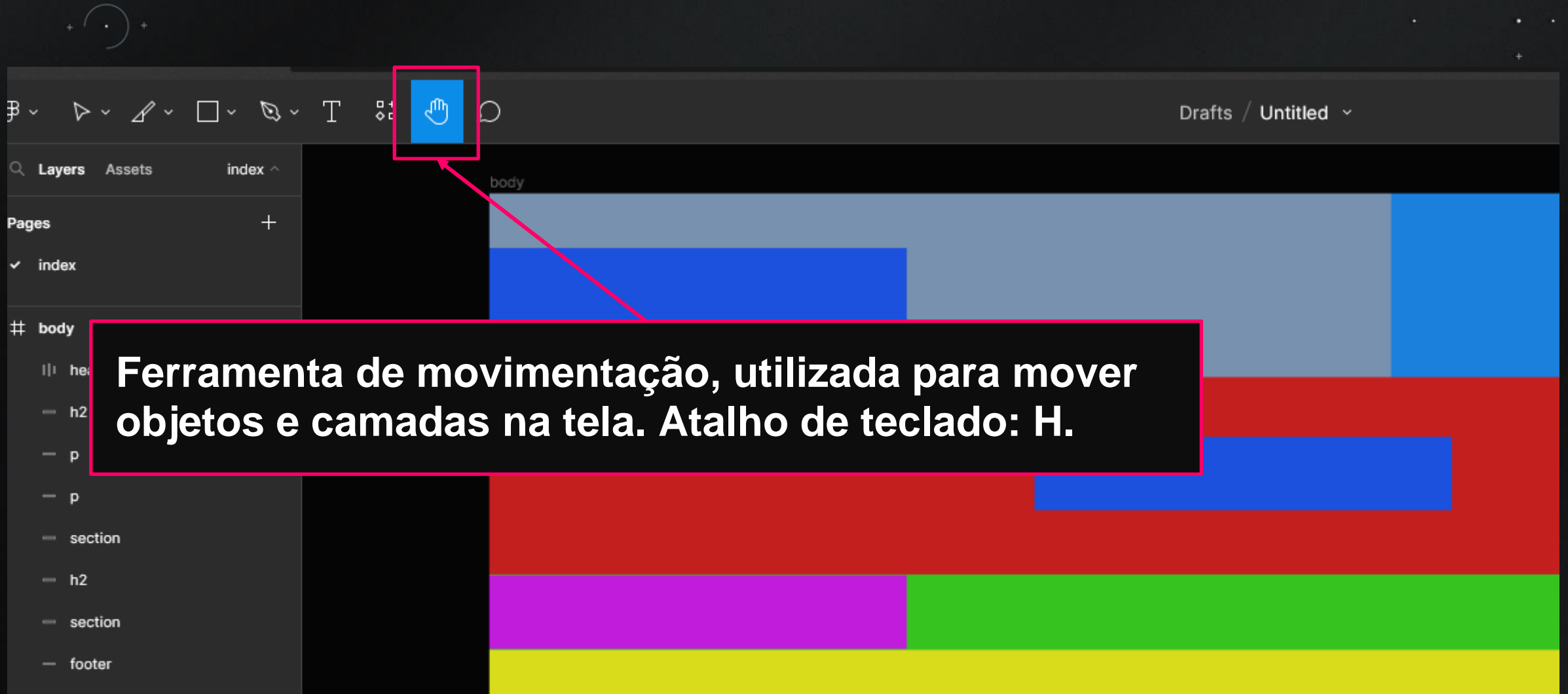
FIGMA - Selection Tool (V):



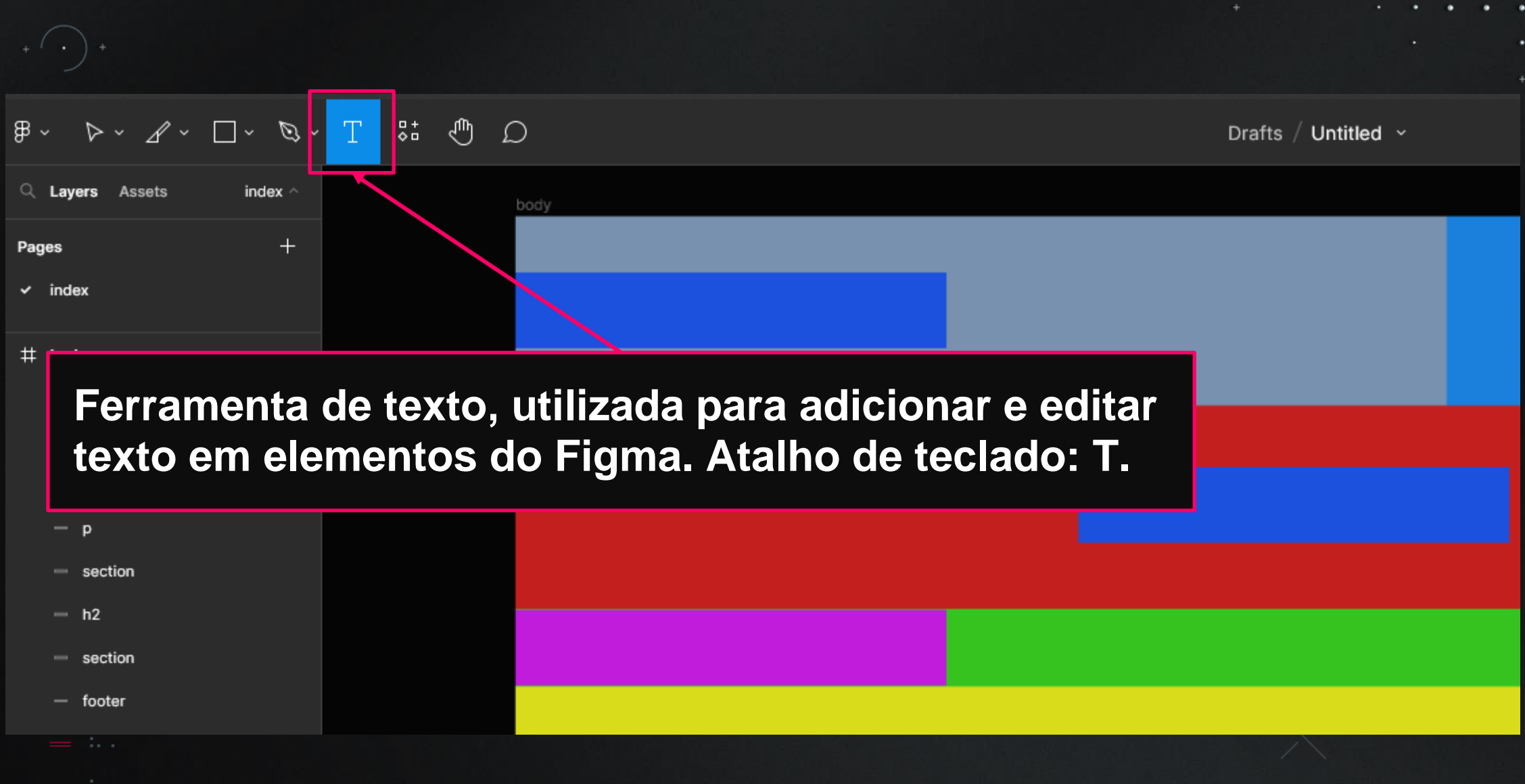
Ferramenta de seleção, utilizada para selecionar objetos e camadas na tela. Atalho de teclado: V.



FIGMA - Move Tool (H):



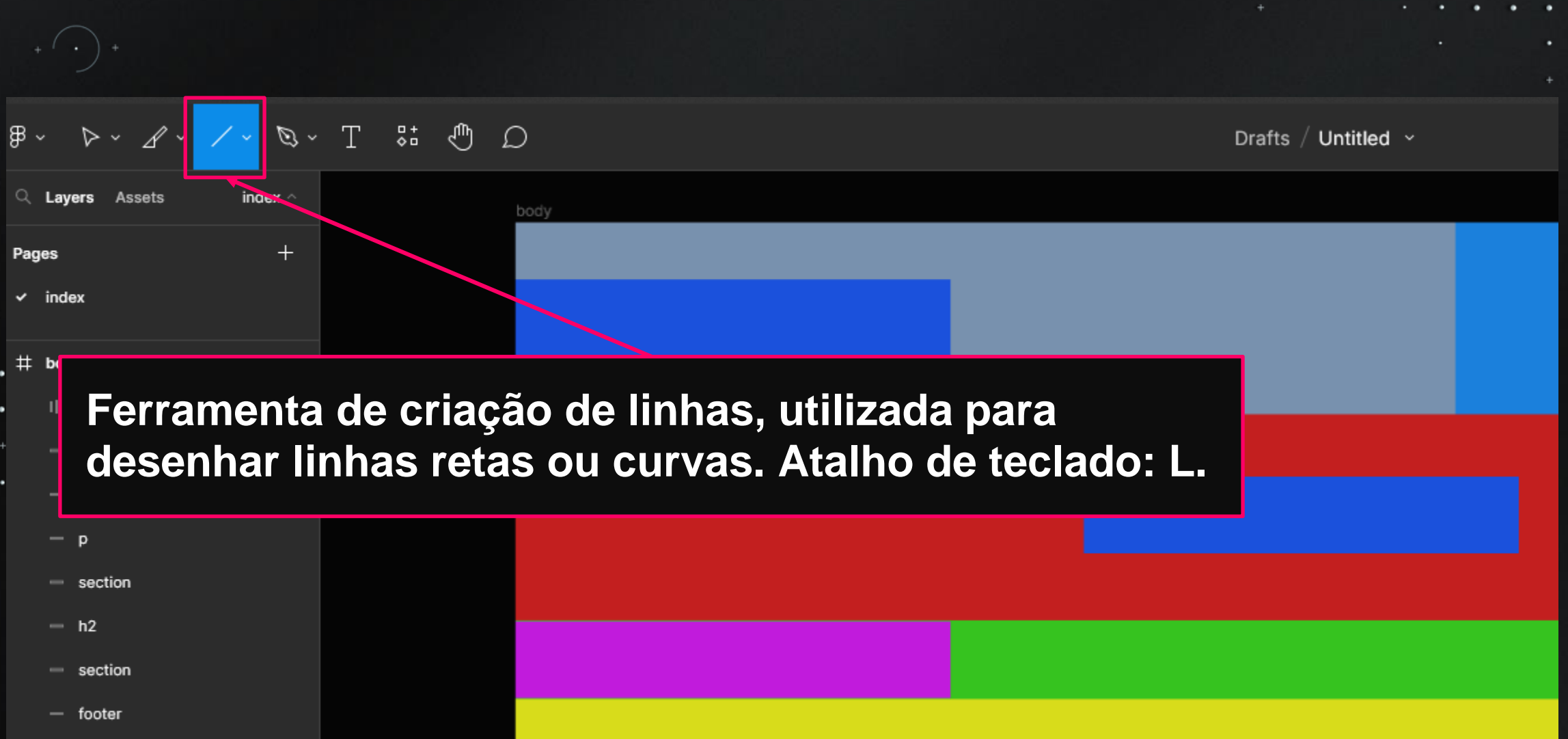
FIGMA - Text Tool (T):



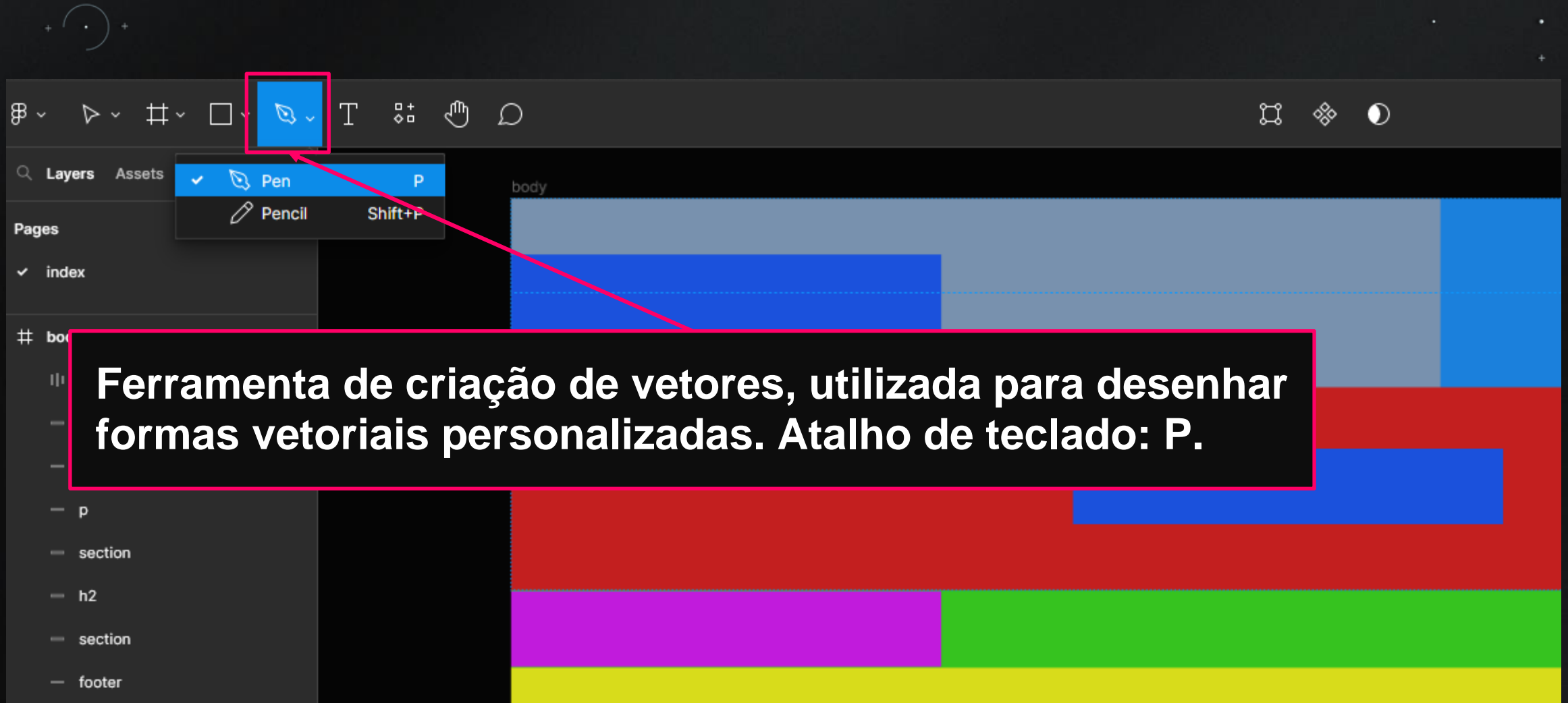
Ferramenta de texto, utilizada para adicionar e editar texto em elementos do Figma. Atalho de teclado: T.



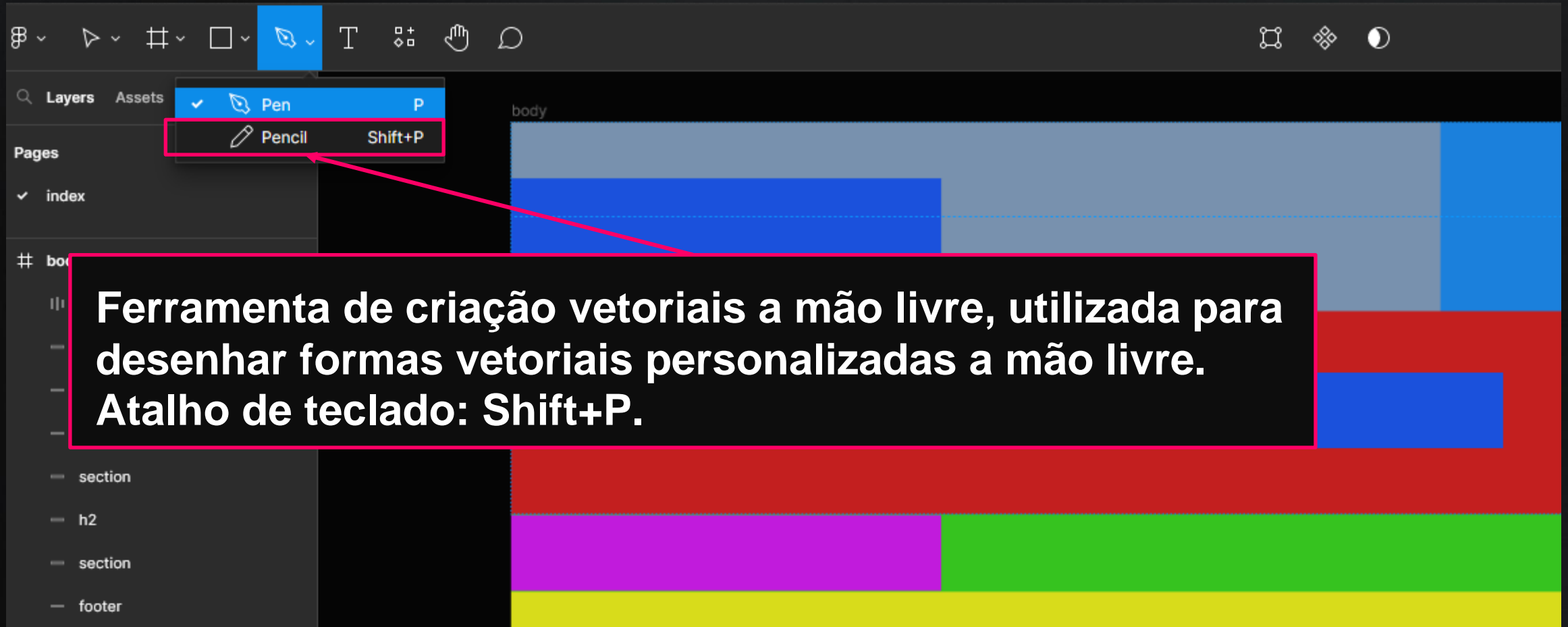
FIGMA - Line Tool (L):



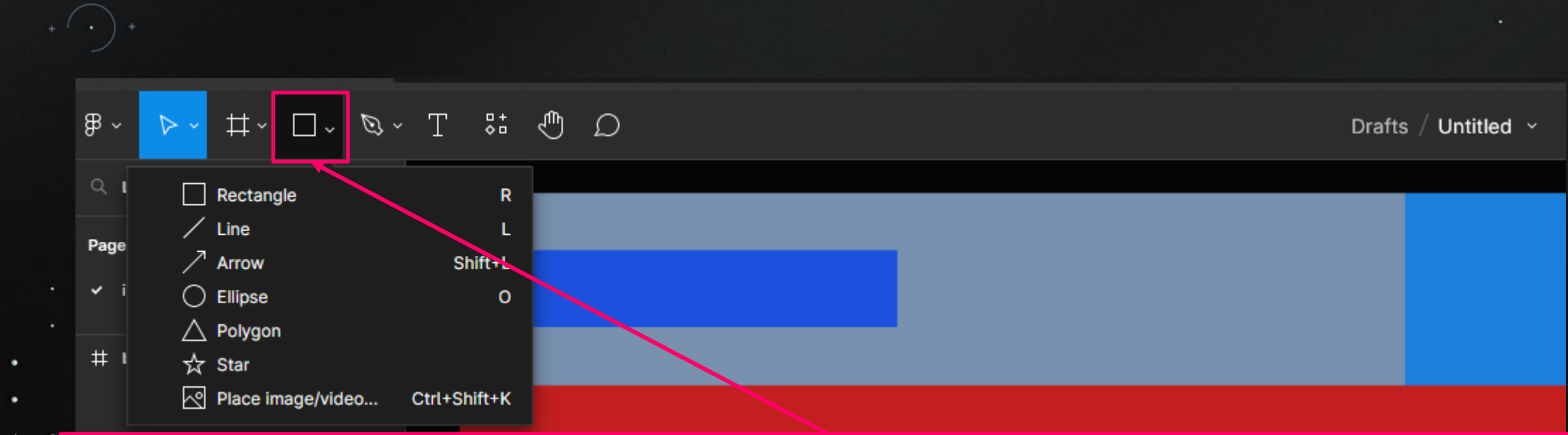
FIGMA - Pen Tool (P):



FIGMA - Pen Tool (Shift+P):



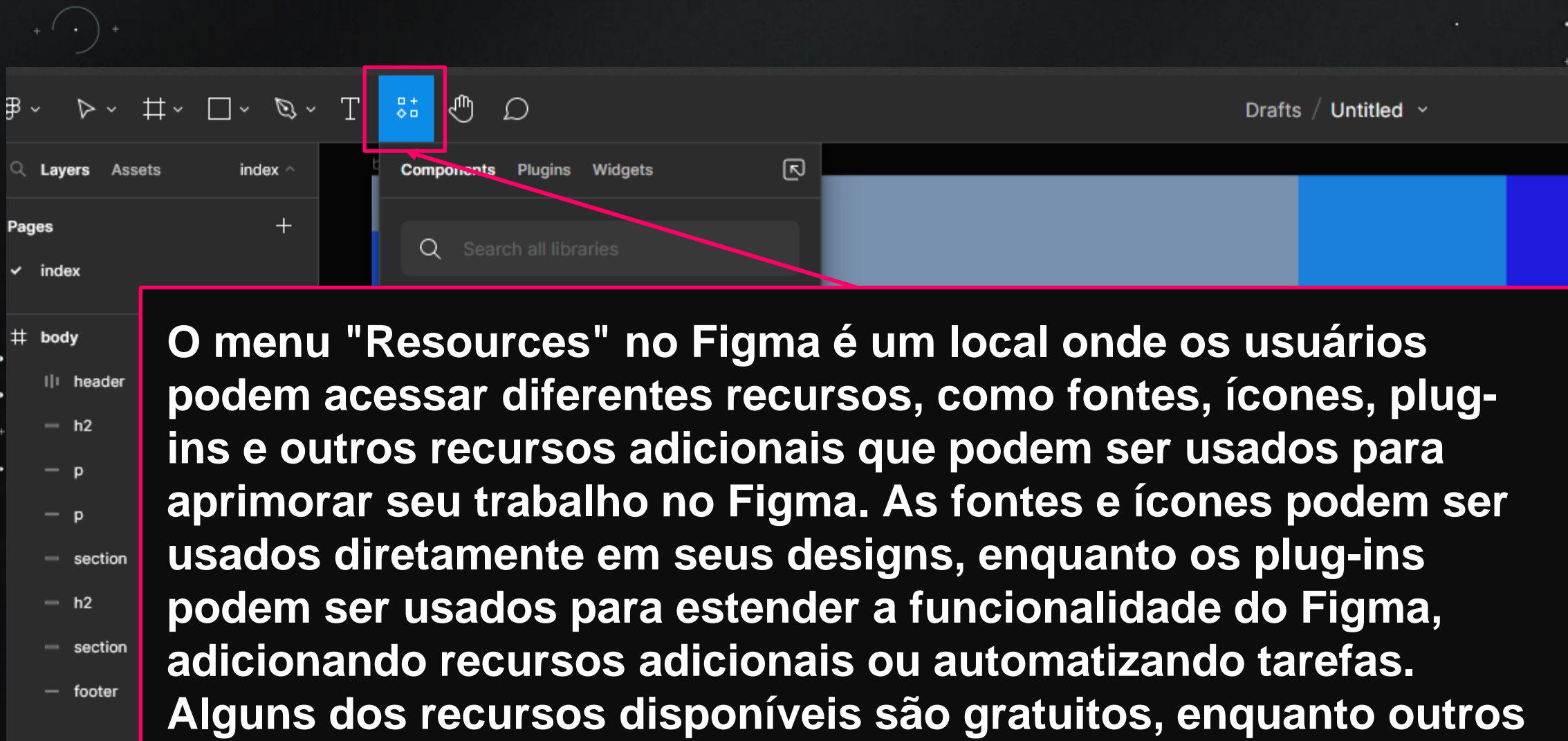
FIGMA - Shape Tools (R):



A Shape Tools do Figma é uma ferramenta que permite criar formas básicas, como retângulos, círculos e triângulos, além de polígonos personalizados. Essas formas podem ser usadas como elementos de design independentes ou como partes de outros designs mais complexos. Ao selecionar a Shape Tools, é possível ajustar as dimensões da forma e personalizá-la com cores, traços e efeitos. É uma ferramenta útil para criação de ícones, botões e outras peças de design simples. O atalho de teclado para acessar a Shape Tools é a letra "R".



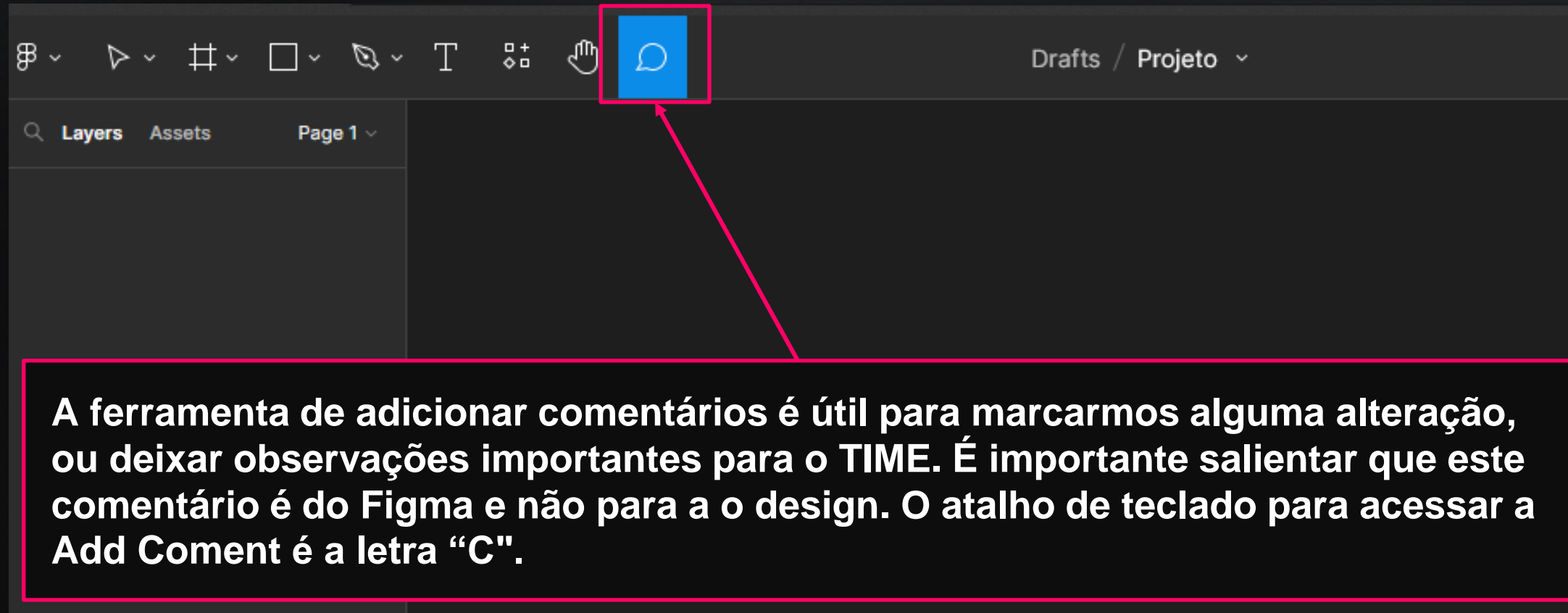
FIGMA - Resources:



O menu "Resources" no Figma é um local onde os usuários podem acessar diferentes recursos, como fontes, ícones, plug-ins e outros recursos adicionais que podem ser usados para aprimorar seu trabalho no Figma. As fontes e ícones podem ser usados diretamente em seus designs, enquanto os plug-ins podem ser usados para estender a funcionalidade do Figma, adicionando recursos adicionais ou automatizando tarefas. Alguns dos recursos disponíveis são gratuitos, enquanto outros podem exigir uma assinatura ou compra para serem usados. Este menu não possui atalho.



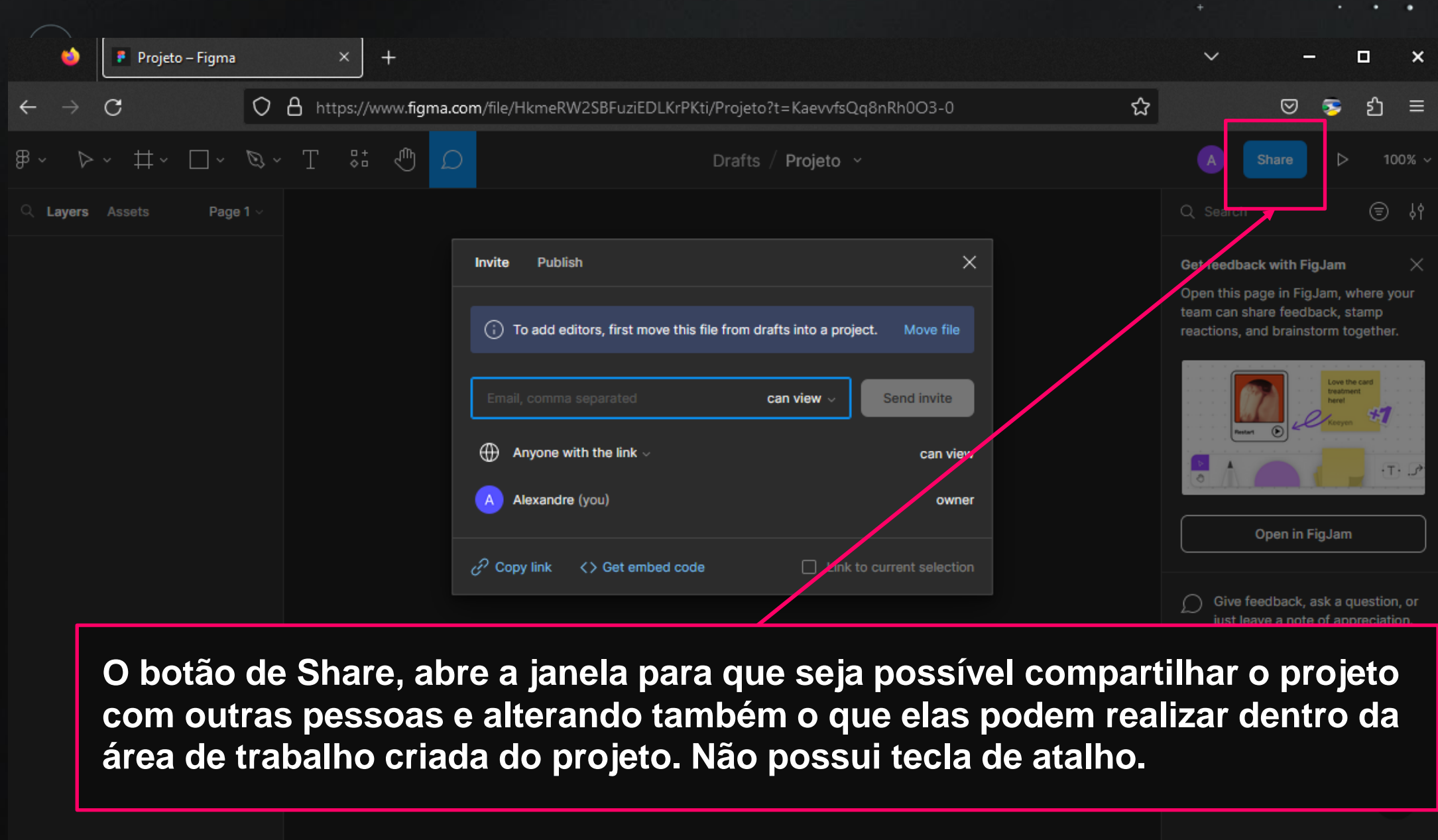
FIGMA – Add Coment (C):



A ferramenta de adicionar comentários é útil para marcarmos alguma alteração, ou deixar observações importantes para o TIME. É importante salientar que este comentário é do Figma e não para a o design. O atalho de teclado para acessar a Add Coment é a letra “C”.



FIGMA – Share / TEAM:



The screenshot displays the Figma web application interface. At the top, the browser tab is labeled 'Projeto - Figma' and the address bar shows the URL 'https://www.figma.com/file/HkmeRW2SBFuziEDLKrPKti/Projeto?t=KaevvfsQq8nRh0O3-0'. The main toolbar includes various design tools, and the top right corner features a 'Share' button, which is highlighted with a red rectangle. Below the 'Share' button, a red arrow points to the 'Invite' dialog box that appears. This dialog box has two tabs: 'Invite' and 'Publish'. The 'Invite' tab is active, showing a message: 'To add editors, first move this file from drafts into a project. Move file'. Below this, there is a text input field containing 'Email, comma separated' and a dropdown menu set to 'can view'. A 'Send invite' button is positioned to the right of the input field. Further down, the dialog shows a list of users, including 'Anyone with the link' (set to 'can view') and 'Alexandre (you)' (set to 'owner'). At the bottom of the dialog, there are options to 'Copy link', 'Get embed code', and a checkbox for 'Link to current selection'. On the right side of the interface, there is a sidebar with a search bar, a 'Get feedback with FigJam' section, and an 'Open in FigJam' button.

O botão de Share, abre a janela para que seja possível compartilhar o projeto com outras pessoas e alterando também o que elas podem realizar dentro da área de trabalho criada do projeto. Não possui tecla de atalho.



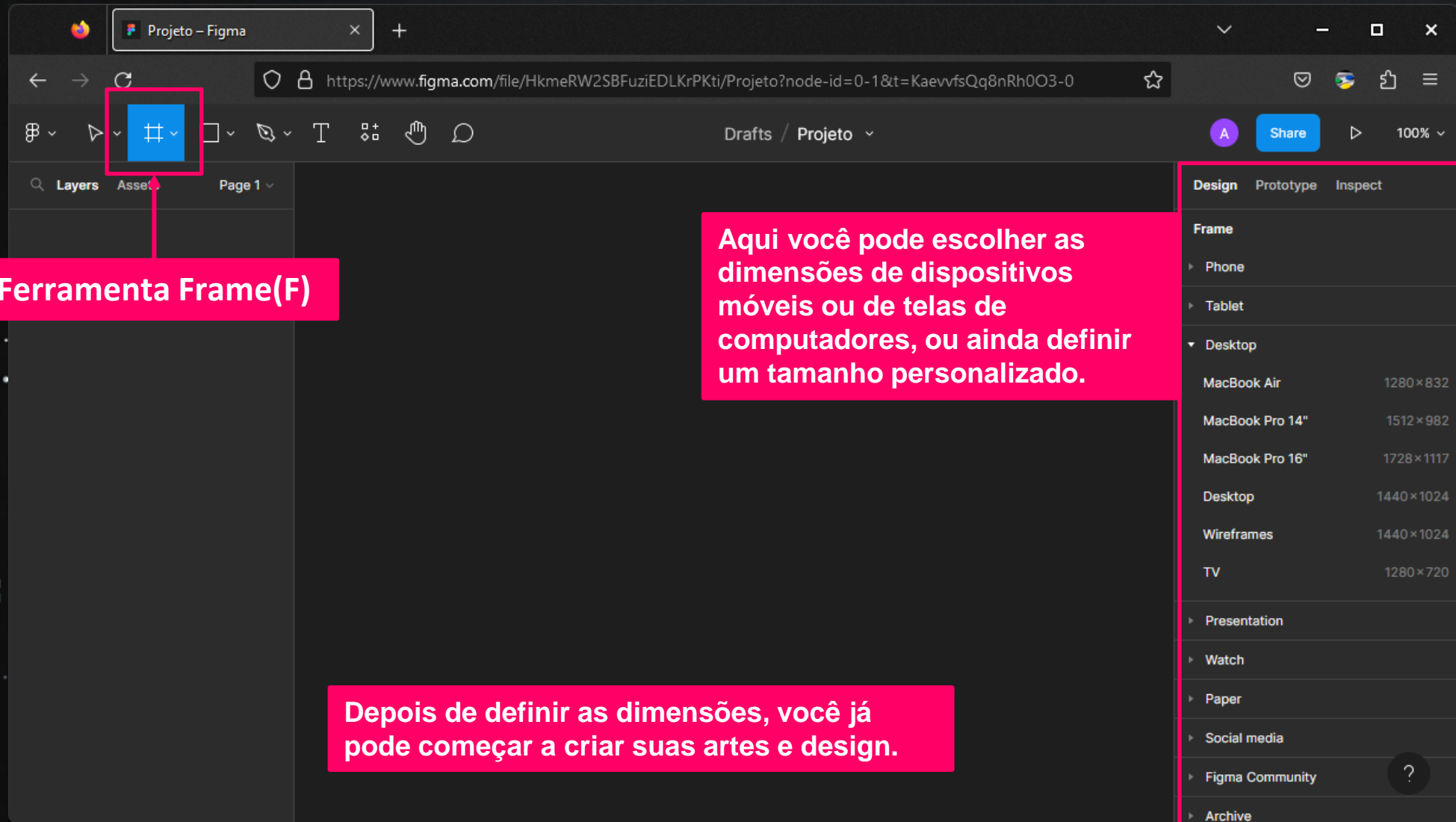
FIGMA - DIMENSIONANDO

Após se cadastrar no Figma e criar um novo projeto, o próximo passo é definir as dimensões da tela em que o seu projeto será criado. Assim que entrar na área de trabalho do Figma selecione a ferramenta Frame(F). Depois vá até a barra lateral à direita, onde se encontram as opções de layout disponíveis.

Ferramenta Frame(F)

Aqui você pode escolher as dimensões de dispositivos móveis ou de telas de computadores, ou ainda definir um tamanho personalizado.

Depois de definir as dimensões, você já pode começar a criar suas artes e design.



FIGMA - POSICIONANDO

Agora já temos um Frame criado e podemos adicionar outros objetos a ele alterando suas propriedades.



Aqui ficam os objetos criados e adicionados a nossa área de trabalho.

Aqui o Frame dimensionado

Aqui você pode alterar a maioria das propriedades do Frame que foi criado.



FIGMA - ESTILIZANDO

Podemos aplicar estilos do tipo gradiente.

The screenshot displays the Figma web application interface. A central rectangle is filled with a red-to-white linear gradient. A pink box with an arrow points to this rectangle, containing the text: "O objeto selecionado teve sua cor trabalhada de forma a deixar um gradiente linear." Another pink box with an arrow points to the "Linear" dropdown in the properties panel, containing the text: "Podemos alterar o estilo de aplicação aqui". A third pink box with an arrow points to the color picker tool in the properties panel, containing the text: "Utilize o conta-gotas para pegar amostras de cores." The properties panel shows the "Linear" style selected, with a color bar and a hex code of C50808. The layers panel on the left shows a "body" layer with a "header" sub-layer.

Podemos alterar o estilo de aplicação aqui

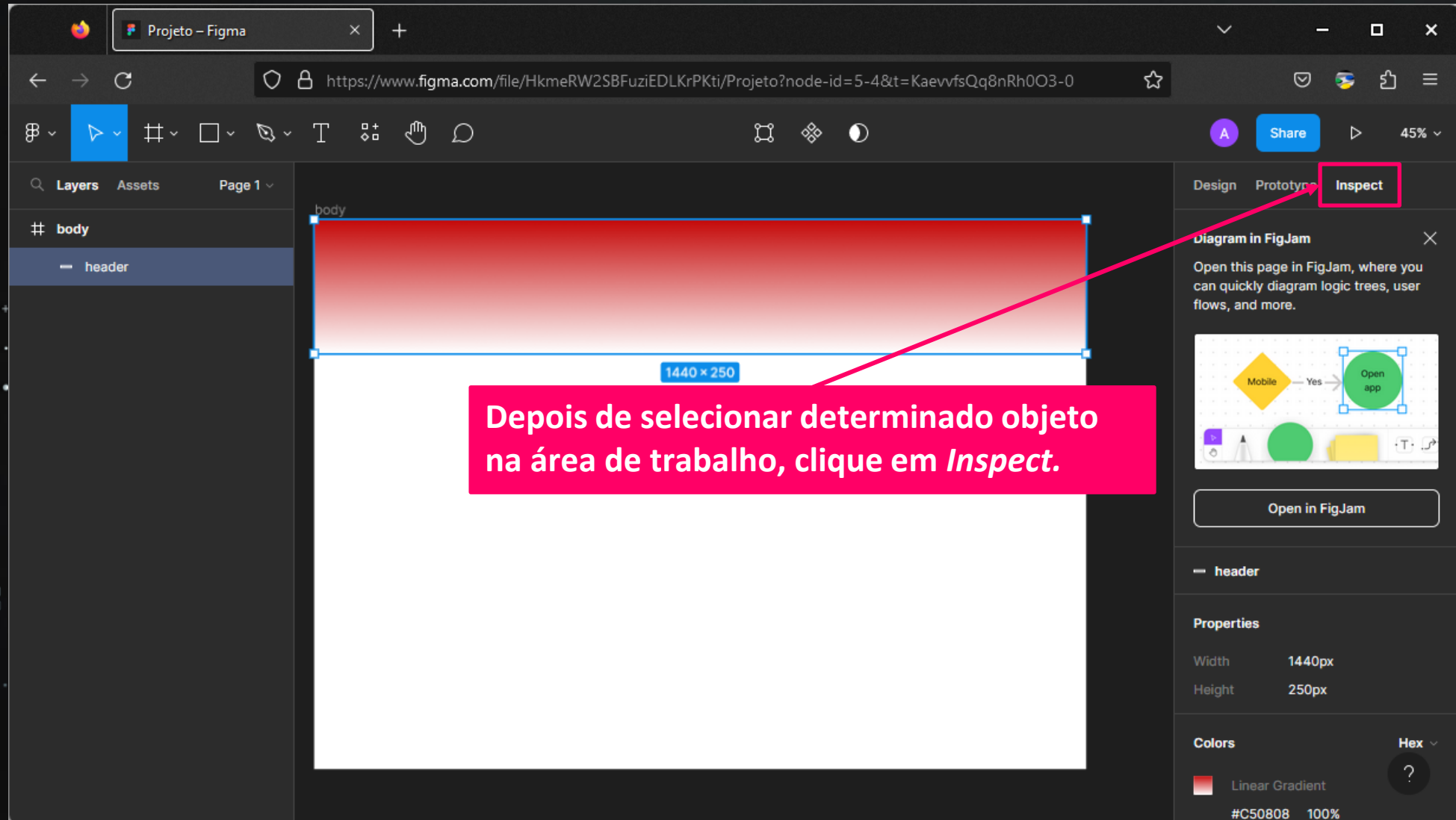
O objeto selecionado teve sua cor trabalhada de forma a deixar um gradiente linear.

Utilize o conta-gotas para pegar amostras de cores.



FIGMA – Acessando o Código CSS

Agora o melhor do Figma é que conforme colocamos os efeitos nos objetos podemos pegar o código gerado por ele e utilizar posteriormente em uma página HTML.



FIGMA – Acessando o Código CSS

Para cada objeto podemos aplicar quantos estilos quisermos, podemos criar agrupamentos de objetos.

The screenshot shows the Figma web interface. The main canvas displays a design with a red header bar. The left sidebar shows the 'Layers' panel with a hierarchy: 'body' containing 'header'. The right sidebar shows the 'Design' and 'Inspect' panels. The 'Inspect' panel is active, showing the 'Code' tab. The 'Code' tab displays the following CSS code:

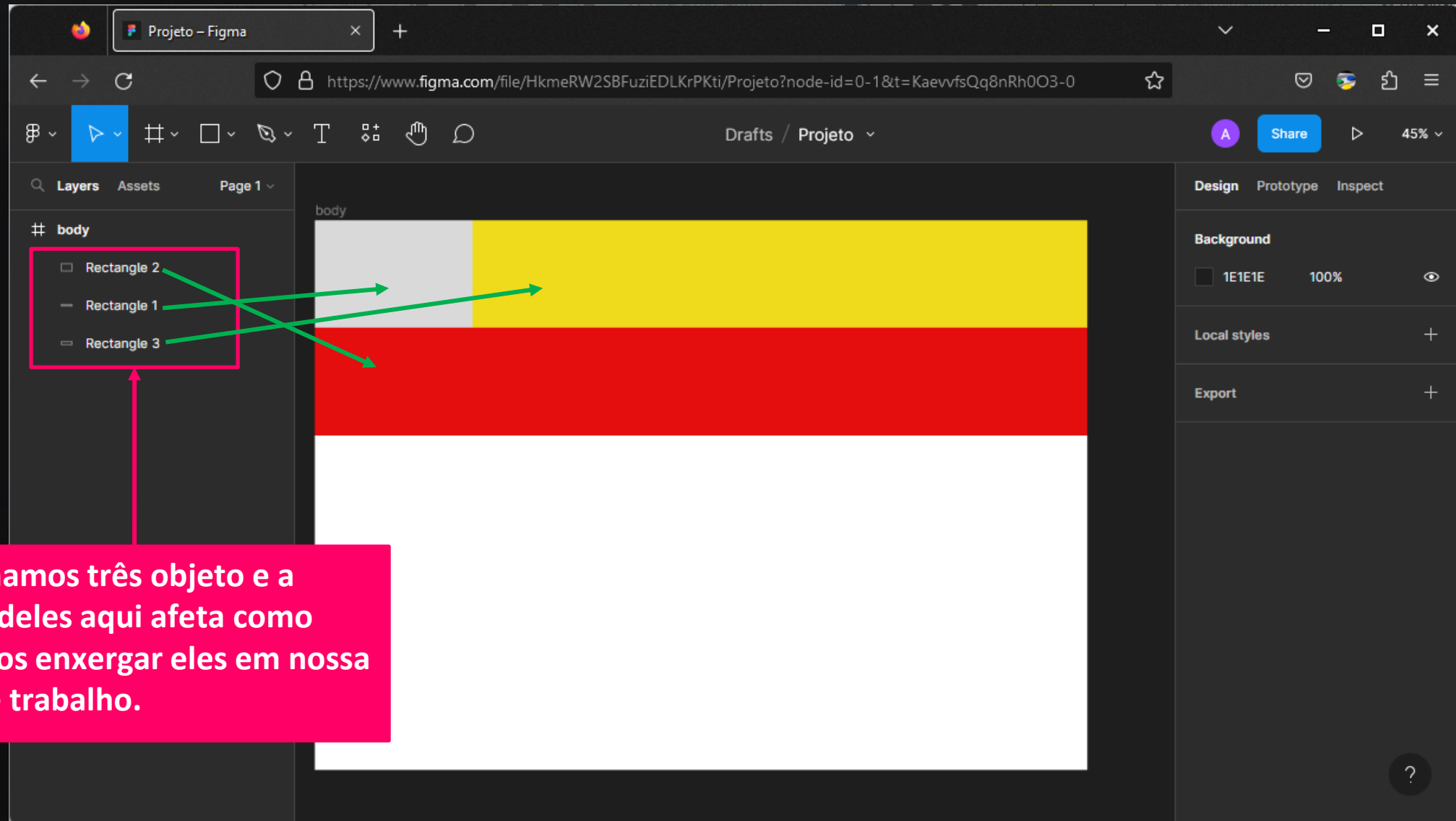
```
/* header */  
  
position: absolute;  
width: 1440px;  
height: 250px;  
left: 0px;  
top: 0px;  
  
background: linear-  
gradient(180deg, #C50808 0%,  
  rgba(197, 8, 8, 0) 100%);
```

Two red callout boxes are present:

- A box pointing to the CSS code in the 'Code' tab with the text: "Aqui é o código CSS que vamos copiar e utilizar no HTML."
- A box pointing to the '<>' button in the 'Code' tab with the text: "Deixe o botão de código selecionado"

FIGMA - CONSTRUINDO

Existem diversas formas de organizar nosso layout a mais comum é simplesmente montar o layout com os objetos diretamente em sequência na área de trabalho.



FIGMA – ALTO LAYOUT

Mas podemos também utilizar o AUTO-LAYOUT.

O Autolayout é uma ferramenta do Figma que permite criar e editar layouts de forma automática e responsiva. Ele permite que os elementos dentro de um frame sejam organizados de acordo com algumas regras pré-definidas, como alinhamento, espaçamento, tamanho e ordem.

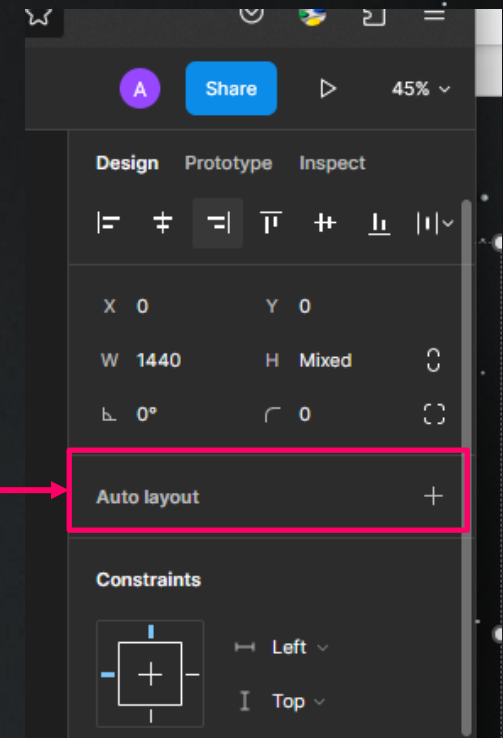
Para utilizar o Autolayout, é necessário selecionar o frame que deseja aplicar a ferramenta e clicar no botão "Autolayout" no painel de propriedades. Em seguida, é possível definir as regras de layout para os elementos contidos no frame, como por exemplo, se eles devem ficar alinhados à esquerda, direita ou centro, se devem ter espaçamento uniforme entre si, entre outras opções.

Além disso, o Autolayout permite criar componentes reutilizáveis que se adaptam automaticamente a diferentes tamanhos de tela ou conteúdo. Dessa forma, é possível economizar tempo na criação de layouts complexos e garantir a consistência visual do design em diferentes plataformas.

COMO USAR:

- Na área de trabalho utilize o mouse com o Shift pressionado e clique em mais de um objeto.
- O objeto selecionado será o objeto que vai ser o container, seu seja, aquele que vai comportar todos os demais elementos.
- Com os objeto selecionado na coluna Design clique na opção que apareceu que é **Auto Layout +**.

Assim que clicar em Auto layout os objetos se auto ajustarão dentro do objeto principal.



FIGMA – ALTO LAYOUT

- Selecione um ou mais objetos que deseja organizar com o Auto Layout.
- Na barra de propriedades na parte superior do editor, clique no botão "Auto Layout" (ícone de três caixas de diferentes tamanhos empilhadas).
- Escolha a direção na qual deseja que os objetos sejam organizados (horizontal ou vertical).
- Ajuste as opções de preenchimento e espaçamento para controlar a aparência dos objetos organizados.
- Arraste os objetos dentro do quadro do Auto Layout para ajustar sua posição relativa.
- Adicione novos objetos arrastando-os para dentro do quadro do Auto Layout. Eles serão automaticamente organizados de acordo com as opções de preenchimento e espaçamento definidas.
- Ajuste o tamanho do quadro do Auto Layout para acomodar o tamanho dos objetos e seu layout.
- Se necessário, ajuste as propriedades dos objetos individuais dentro do quadro do Auto Layout, como tamanho, cor e conteúdo.
- Repita o processo para criar layouts complexos com vários objetos organizados automaticamente usando o Auto Layout.
- Lembre-se de que o Auto Layout é uma ferramenta poderosa para economizar tempo e garantir que seus layouts sejam organizados e consistentes. Com um pouco de prática, você pode criar layouts complexos rapidamente e facilmente.



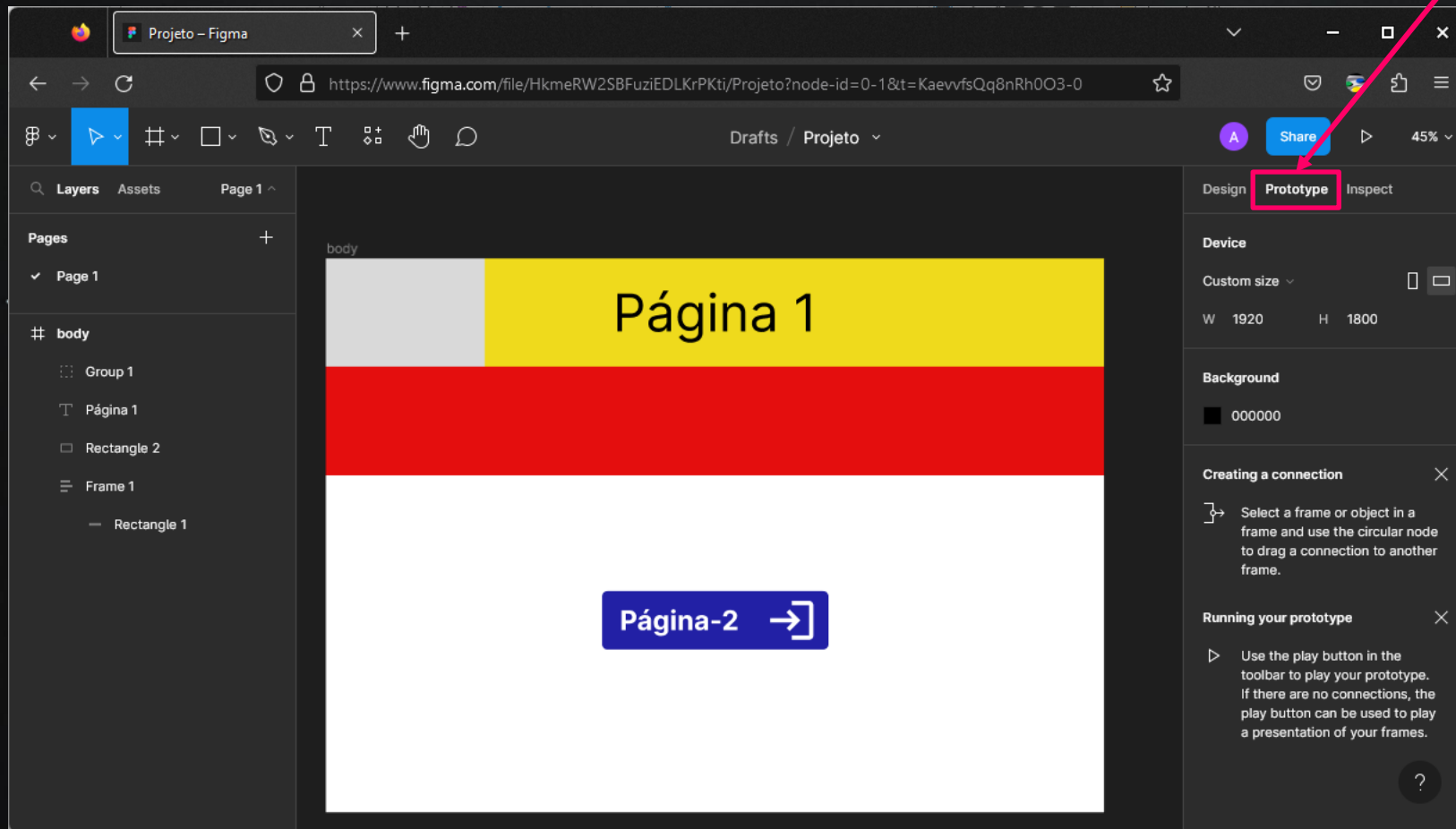
FIGMA – CRIANDO NOVAS PÁGINAS (CTRL+D)

Para criar novas páginas podemos utilizar a barra lateral esquerda que vai criar páginas adjacentes ou seja uma embaixo da outra, ou podemos selecionar nossa página que já foi criada e utilizar o atalho **CTRL + D**.

Esse último é o mais utilizado.

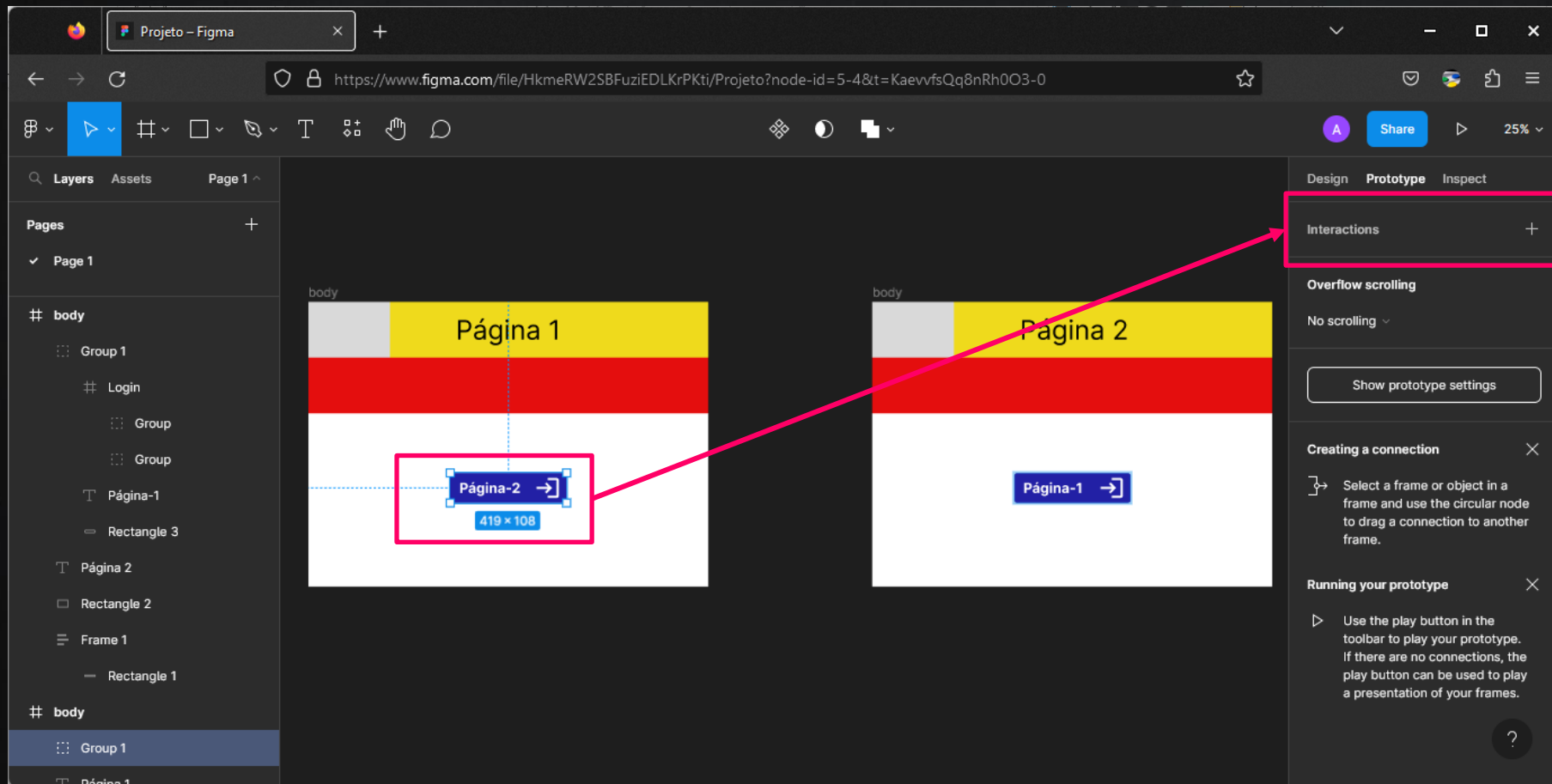
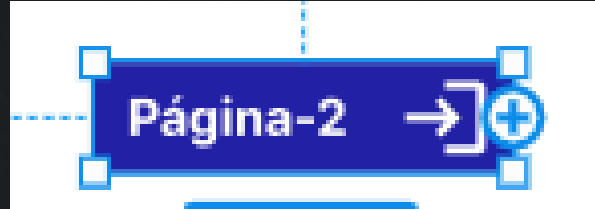
Depois que isso foi realizado, podemos criar um objeto de interação, pode ser um texto que vai se tornar um link ou um botão.

Após realizar a duplicação das páginas, devemos selecionar um dos botões ou links e ir até a Coluna direita na aba Prototype.



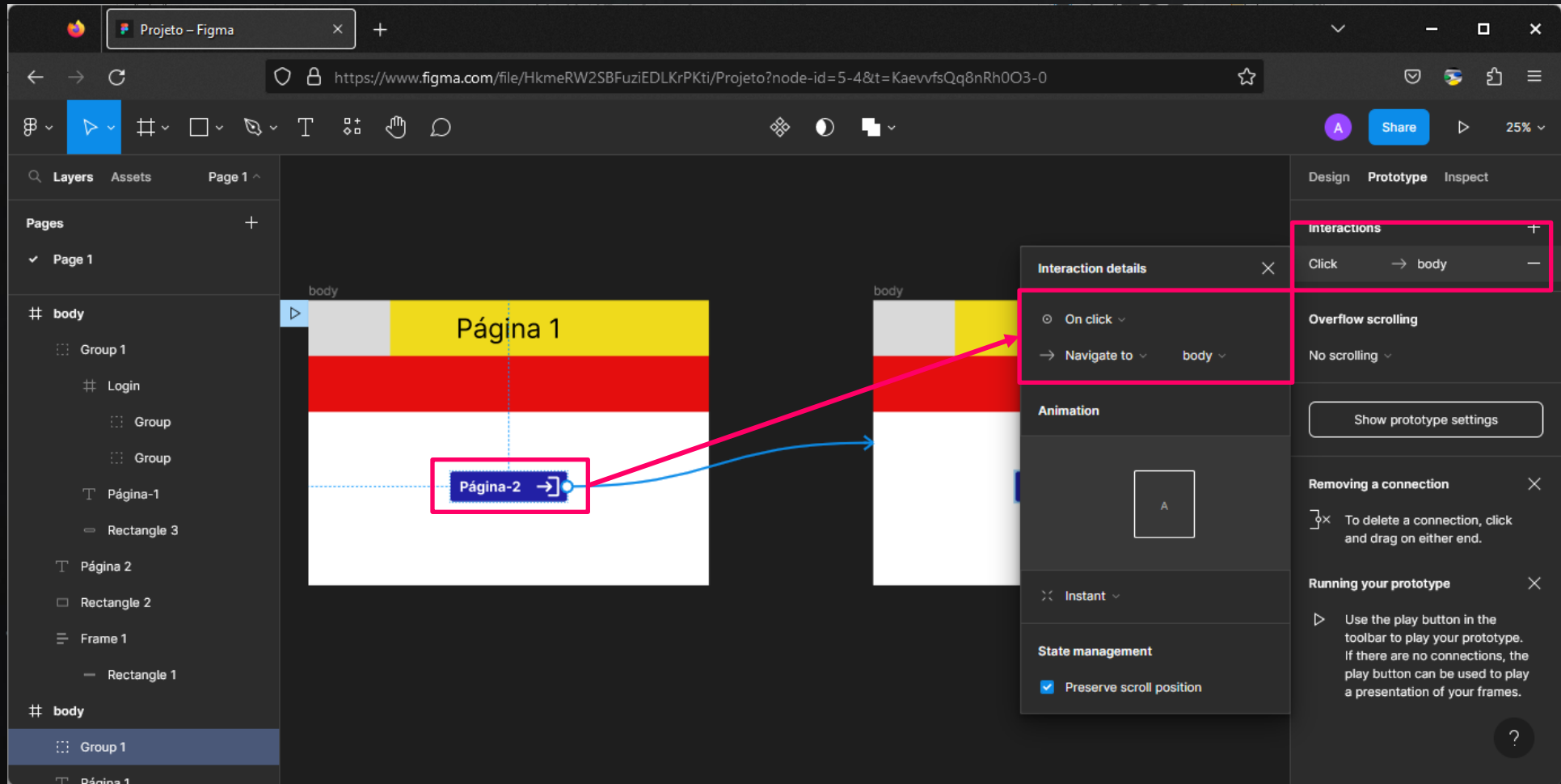
FIGMA – CRIANDO A LIGAÇÃO

Com um dos botões selecionados veja que na aba Prototype aparece uma opção Interactions é a mesma coisa se você colocar o mouse próximo da borda de um botão ou texto, só que nesse caso vai aparece um círculo com um sinal de (+).



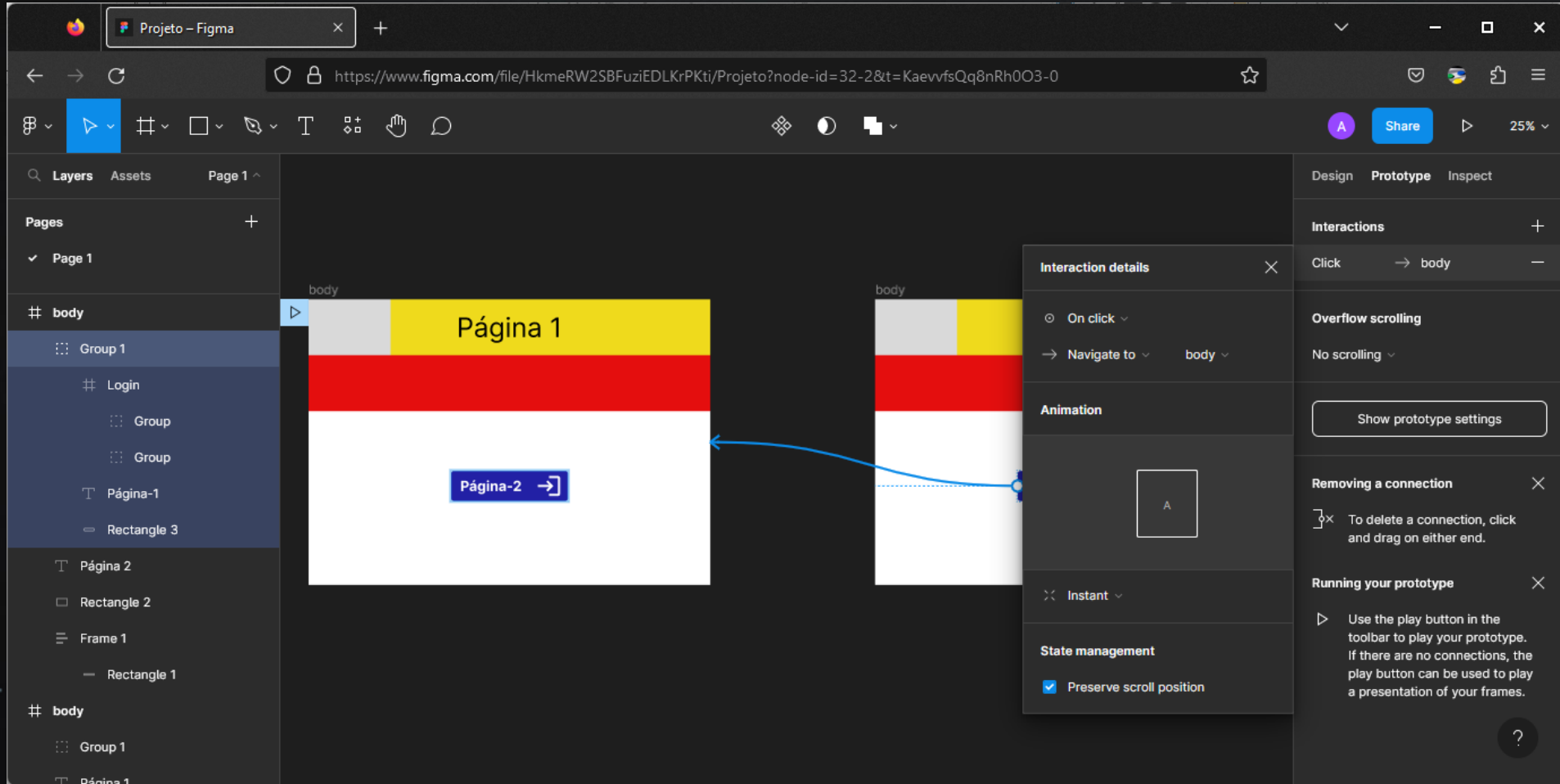
FIGMA – CRIANDO A LIGAÇÃO

O meio mais simples é clicar em cima do símbolo de (+) clicar e arrastar até a página, veja que uma janela se abre mostrando o evento que vai ocorrer é o de click para o body da outra página ou de outro elemento.



FIGMA – CRIANDO LIGAÇÕES

E podemos realizar o mesmo procedimento de volta da outra página.



FIGMA – REFERÊNCIAS



<https://www.youtube.com/watch?v=Yh6zvnDzerU>

<https://www.youtube.com/watch?v=Qodw1TuZslU>





Copyright © 2015 – 2023
Prof. Alexandre Carlos de Jesus
Prof. Luís Carlos S. Silva

Todos direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é expressamente proibido sem o consentimento formal, por escrito, do Professor (autor).