



# Figma

## Aula 2

BYTES4FUTURE



FUNDAÇÃO AGA KHAN



comunidades em ação



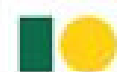
LISBOA  
CÂMARA MUNICIPAL



Área  
metropolitana  
de Lisboa



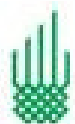
PRR  
Plano de Recuperação  
e Resiliência



REPÚBLICA  
PORTUGUESA



Financiada pela  
União Europeia  
NextGenerationEU



FUNDAÇÃO AGA KHAN



comunidades em ação

Porto



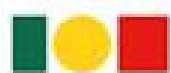
LISBOA  
CÂMARA MUNICIPAL



Área  
metropolitana  
de Lisboa



PRR  
Plano de Recuperação e Resiliência



REPÚBLICA  
PORTUGUESA



Financiado pela  
União Europeia  
NextGenerationEU



# } Figma - Resumo

Para recapitular, o Figma é uma ferramenta de design de interfaces (UI), onde também se é possível testar as funcionalidades da nossa aplicação, e ver como é a experiência de utilização do nosso futuro utilizador (UX).

Na última aula acabamos por ver as bases do Figma - como fazer molduras, retângulos, linhas.

# } Plano de hoje

- Vamos ver como podemos usar ícones
- Vamos aprofundar as cores
- Vamos aprofundar a tipografia
- Vamos aprender prototipagem

# } Cores

- **Como criar uma paleta de cores e como criar *color styles*.**

*Color styles* servem para nos ajudar no design das nossas aplicações, criando uma lista das cores que vamos utilizar. Uma vantagem disso é que se fizermos mudanças nessa lista, todos os elementos que utilizem essa cor também sofrerão essas alterações.



# Tipografia

- **Como podemos criar *character styles***, cuja funcionalidade é idêntica à dos *color styles*.

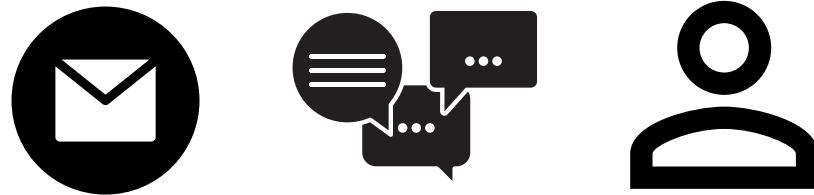
Para além disso, vamos também ver alguns tamanhos padrão para Tipografias de websites, e adicioná-los aos styles. Isto ajuda imenso no vosso fluxo de trabalho.

**Vamos  
praticar**



# } ícones

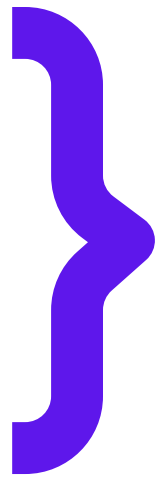
- **Como podemos utilizar ícones nos nossos projetos.**  
É um processo simples, e de fácil utilização.





**Vamos  
praticar**





# Prototipagem

Por fim, hoje vamos também aprofundar um pouco mais a **prototipagem**.

Vamos falar brevemente sobre *Flows*, para perceber o que são e para que são utilizados.

# } Prototipagem - O que é?

Prototipagem é o que nos permite testar certos *Flows* do utilizador. Isto é, os vários passos que poderá tomar dentro da nossa aplicação.

É através da Prototipagem que conseguimos encontrar falhas de utilização, ou melhorar a eficiência das nossas páginas.

**Vamos  
praticar**

