20 Ferramentas de prototipagem

**1. Introdução: Justmind**

O Justmind é usado para criar protótipos de aplicativos de software, aplicativos móveis e sites, ele é uma ferramenta muito simples de usar e possui duas partes principais chamadas de painéis dinâmicos e eventos.

Usando o Justmind o usuário consegue se concentrar na criação de experiências de usuário agradáveis e criar simulações totalmente funcionais, ele tem uma versão gratuita e preço da versão Pro não é tão alto.

**Vantagens:**

O Justmind permite ao usuário criar interfaces intuitivas sem precisar escrever nenhuma linha de código, o usuário consegue testar o seu produto instantaneamente e personalizar do jeito que ele desejar, podendo também criar animações, efeitos de transição e utilizar muitos outros recursos interessantes para que o usuário tenha uma ótima experiência na hora de usar o site ou software.

**Desvantagens:**

Em alguns sites de avaliação como por exemplo um chamado capterra há usuários que reclamam que o Justmind trava algumas vezes enquanto outros dizem que ele demora para carregar projetos grandes e ricos em recursos.

**Tutorial do Site**

https://www.justinmind.com/support/

**Tutorial do Youtube**

[IHCA4: Aula 11 - Prototipação Tutorial Justinmind](https://www.youtube.com/watch?v=gvXDNFeWUM4)

**2. Introdução: InVision**

O In Vision é uma plataforma de design de produto digital, usado por desenvolvedores e equipes de design. Ele é uma ferramenta de prototipagem muito intuitiva para o usuário e o para o cliente, permitindo ao usuário compartilhar e comentar um projeto para o cliente na mesma hora que ele está criando, assim melhorando o feedback do cliente e fazendo o usuário ter uma compreensão melhor do que o cliente deseja.

**Vantagens:**

O Invision é conhecido pela facilidade de uso e facilidade de aprendizagem, além de auxiliar o usuário no processo de criação, permitindo o desenvolvimento de protótipos animados e interativos com muita facilidade e rapidez. Ele fornece recursos educacionais para as equipes fazer todo o processo do design do produto, etapa por etapa.

**Desvantagens:**

Em alguns sites de avaliação como por exemplo um chamado capterra há usuários que reclamam que o InVIsion tem navegação de telas inconveniente e que para voltar para a lista completa de telas, o usuário não consegue usar o botão Voltar do navegador, outros reclamam sobre problemas ocasionais de desempenho e tempos de carregamento lentos, que podem atrapalhar o fluxo de trabalho e prejudicar a produtividade.

**Tutorial do Site**

<https://www.designbetter.co/books>

**Tutorial do Youtube**

[Tutorial Rápido - Como usar e criar protótipos navegáveis no Invision](https://www.youtube.com/watch?v=jGVSDLMG3BY)

**3. Introdução: Origami Studio 3**

O Origami é uma ferramenta de design gratuita disponível somente para Mac OS, ela é propriedade do Facebook e serve para desenvolver desenhos, animações e prototipações. Com esta ferramenta é possível editar facilmente layouts dinâmicos, criar interações rápidas com componentes, criar fluxo entre telas e muitos outros recursos podem ser utilizados.

**Vantagens:**

Usando o Origami podemos projetar interfaces modernas, economizar tempo com materiais pré-criados e componentes IOS, criar bibliotecas com uma equipe para desenvolver projetos mais rapidamente juntos e utilizar muitos outros recursos.

**Desvantagens:**

Em alguns sites de avaliação como o clutch.co alguns clientes dizem que o Origami poderia ter recursos bem mapeados e criar roteiros e KPIs antes de iniciar um projeto, o que ajudaria executar melhor.

**Tutorial do Site**

[Origami Studio — Aprenda](https://origami.design/tutorials/)

**Tutorial do Youtube**

[Origami Studio Intro Tutorial - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=rPpjk9PbkCE&list=PL_uozyBhSLnPFmkY6dm8rqTXLHWOEoKbj)

**4. Introdução: Proto.io**

O Proto.io é uma ferramenta boa para criação de aplicativos nos sistemas IOS e Android, essa ferramenta pode ser utilizada por qualquer pessoa com ótimas ideias, por UX Designers, profissionais de marketing, gerentes de produto e empreendedores. A ferramenta proporciona o acesso a mais de 250 componentes de interfaces de usuários e possui uma grande variedade de modelos prontos.

**Vantagens:**

O Proto.io é uma ferramenta bastante completa, possuindo uma extensa seleção de ícones estáticos e animados, efeitos sonoros e imagens de banco de imagens. Podemos conectar telas utilizando uma das 18 transições prontas para uso, alterar qualquer propriedade em tempo real, aplicar efeitos, alterar opacidade, cores, fontes e utilizar muitos outros recursos interessantes que nos possibilita a animar sem limites nossas interfaces criadas.

**Desvantagens:**

Segundo o GetApp (site de comentários de produtos) tem usuários que dizem após concluir um projeto o processo de vincular telas é um pouco confuso e não funciona como esperado no aplicativo mobile, também dizem que integrar interações de vídeo é difícil.

**Tutorial do Site**

[Exemplos de prototipagem & Patterns | Proto.io](https://proto.io/en/examples/)

**Tutorial do Youtube**

[(12) Proto IO tutorial - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=RRPO942iDJI)

**5. Introdução: Fluid**

O Fluid é uma ferramenta de prototipagem que permite você criar projetos de até 10 telas de graça e que também tem sua versão paga com diferentes planos para comprar. Essa ferramenta é compatível com Android e iOS, com o Fluid é possível desenvolver suas ideias rapidamente as transformando em protótipos, podendo escolher mais de 2000 opções de componentes para seu projeto.

**Vantagens:**

O Fluid oferece ao usuário ajuda para criação e comunicação de grandes ideias, possibilitando o uso de diferentes animações que tornam os projetos únicos, podendo realizar transições de telas, criar menus interativos e muito mais, bom para wireframe de Mobile e Web.

**Desvantagens:**

Segundo alguns comentários de avaliação do cliente exibidos no site g2, alguns clientes reclamam do preço, de alguns recursos limitados na versão de avaliação, dizem que o Fluid poderia ser mais amigável para UX e que não é possível fazer upload de imagens na versão de avaliação, obrigando o usuário a comprar o produto ou procurar outro parecido.

**Tutorial do Site**

[Recursos da interface do usuário fluida (fluidui.com)](https://www.fluidui.com/features)

**Tutorial do Youtube**

[(12) Tutorial Fluid UI - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=OCC1ZkugN4o)

**6. Introdução: Codiqa**

O Codiqa é uma ferramenta paga, que permite ao usuário visualizar e compartilhar os protótipos desenvolvidos em tempo real e ele é bem fácil e simples de usar porque usa o método de arrastar e soltar, facilitando mais ainda o aprendizado da ferramenta. O Codiqa tem o objetivo de construção de interfaces para dispositivos Móveis.

**Vantagens:**

O Codiqa por ter o método de arrastar e soltar permite importar temas e organizar componentes com facilidade, além de ter um painel muito bom que organiza projetos, ativos e temas. O recurso de editor visual para codificação, testes e recursos de visualização garante que os aplicativos móveis e sites funcionem 100%.

**Desvantagens:**

Segundo alguns comentários de avaliação do cliente exibidos no site g2, alguns clientes reclamam de ser uma desvantagem a ferramenta não ser totalmente gratuita, após os 30 dias de testes o usuário tem que se escrever online para continuar usando a ferramenta.

**Tutorial do Site**

[2. Introdução – Documentação Codiqa (bold-themes.com)](https://documentation.bold-themes.com/codiqa/getting-started/)

**Tutorial do Youtube**

[(12) Making Mobile apps with codiqa - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=-_AFbe-qeAg)

**7. Introdução: Pixate**

O Pixate é uma ferramenta de prototipagem desenvolvido pelo Google compatível com Android e iOS, que permite teste de animações, designs e wireframes móveis interativos. Ele usa o método de arrastar e soltar o que acaba simplificando a sua forma de uso. Porém o Pìxate foi encerrado em 31 de outubro de 2016.

**Vantagens:**

O Pixate era uma ferramenta para criação de protótipos mobile que permitia aos usuários criarem e visualizar animações sem precisar de nenhum código e era focada na melhor experiencia do usuário, navegação e outros recursos. O método da ferramenta era o de clicar e arrastar, ótimo para aprendizagem e desenvolvimento.

**Desvantagens:**

O pixate não possui efeitos avançados que possam ser associados ao design de movimento, como por exemplo: atração, gravidades, repulsão de objetos, geradores de partículas, animação de quadro-chave e colisões de borda. Essa ferramenta não permite que o usuário defina mais que uma tela e vincule telas.

**Tutorial do Site**

[(12) App Prototype Tutorial in Pixate (1 of 2) - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=zGcs9Giurp4)

**Tutorial do Youtube**

[(12) Smart Horizontal Scroll Tutorial - Pixate - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=V12hatKNnl4)

**8. Introdução: Marvel**

A ferramenta de prototipagem Marvel é compatível com iOS e Android, ela é muito boa e rápida para o usuário dar vida suas ideias sem utilizar nenhum código, podendo elaborar protótipos com design muito intuitivos, criação de interfaces e conectar integrações. As empresas mais inovadoras do mundo utilizam a Marvel para criação de seus protótipos antes de começarem a codificar.

**Vantagens**

O Marvel é uma ferramenta de prototipagem que se baseia na nuvem e possui suporte móvel, o software tem um ambiente parecido com um navegador e permite que o usuário crie design interessantes para seus protótipos, ele oferece um acesso a um repositório de imagens de estoque, biblioteca de modelos existentes, componentes de telas populares e utiliza o modo clicar e arrastar os componentes que o usuário deseja utilizar, isso significa que o Marvel é uma ferramenta muito fácil de aprender e desenvolver protótipos, onde qualquer pessoa que não possui muito conhecimento pode aprender facilmente e fazer alterações para poder mostrar em tempo real tudo que está sendo feito paro o cliente.

**Desvantagens:**

Segundo o site GetApp alguns usuários consideram desvantagens a versão gratuita ser um pouco limitada por ter algumas funcionalidades menos óbvias e que não estão disponíveis, outros reclamam de as transições não serem muito rápido, a ferramenta ser um pouco básica e não oferecer suporte a recursos mais avançados como animações.

**Tutorial do Site**

[Marvel | Online Free Digital Design Platform & Mockup App (marvelapp.com)](https://marvelapp.com/features/design)

**Tutorial do Youtube**

[Dicas rápidas para construção de protótipos com MarvelApp](https://www.youtube.com/watch?v=6sjbEXpzjy0)

**9. Introdução: NinjaMock**

A ferramenta Ninja Mock tem como objetivo a criação de aplicativos móveis e design de páginas web, o usuário pode esclarecer suas ideias através dessa ferramenta usando em sistemas operacionais como o Windows, iOS e Android. Em tempo real o usuário cria, analisa e demonstra suas ideias para qualquer pessoa, para obter um feedback melhor e na mesma hora vindo do cliente.

**Vantagens:**

A ferramenta NinjaMock permiti ao usuário que ele evolua seus melhores designs de protótipos em fluxos de tela completos, utilizar recursos de maquete para atividades complexas, testar a usabilidade do seu aplicativo através de wireframes clicáveis, usar a ferramenta editor de vetores e trabalhar no NinjaMock em português. Ele possui um sistema de arquivos baseado em nuvem para ajudar no gerenciamento de projetos.

**Desvantagens:**

Segundo o site GetApp alguns usuários consideram desvantagens o preço ser um pouco alto para pequenas empresas, os aplicativos falharem as vezes com o Firefox, não ter alguns templates prontos para ter uma base para começar projetar os protótipos e outros dizem que deveria ter mais botões e layouts interativos.

**Tutorial do Site**

<https://ninjamock.com/videos>

**Tutorial do Youtube**

[Aprende a crear Wireframes para moviles con NinjaMock](https://www.youtube.com/watch?v=sJ4Ba83Hxfk)

**10. Introdução: AxureRP**

A ferramenta de prototipagem AxureRP oferece o máximo de controle aos projetistas, permite ao usuário desenvolver interações complexas e mais completas, essa é uma ferramenta de UX e não é muito simples de usar sendo não recomendado para iniciantes que estão aprendendo a criar designs.

**Vantagens:**

A ferramenta AxureRP permite ao usuário criar conteúdo dinâmicos para protótipos, grades classificáveis, formulários de trabalho, telas móveis, interfaces orientadas a dados, visualizações adaptáveis para diferentes tamanhos de tela, desenvolver sem precisar usar nenhum tipo de código e integrar com outras ferramentas de design como por exemplo o figma, esquete e o Adobe XD. Com ela é possível projetar para desktops, tablets e smartphones em uma única página.

**Desvantagens:**

Segundo o site Gartner usuários relataram ser desvantagem a interface do usuário ser desajeitada e desatualizada, ser muito complexo no começo para quem está aprendendo a usar a ferramenta, difícil para fazer um protótipo de aplicativo mobile, uma forte dependência de plugins para cobrir o que deve ser essencial para o produto, as atualizações serem muito frequente com muitos bugs e os planos serem muito alto.

**Tutorial do Site**

[Suporte Aprenda & - Axure](https://www.axure.com/support)

**Tutorial do Youtube**

[[Axure]Aula 1 Telas de Apresentação| Pedro Jordan](https://www.youtube.com/watch?v=KfWkzF4HuBY)

**11. Introdução: Pop App**

A ferramenta Pop app é compatível com iOS, Android e Windows phone, possibilita ao usuário fotografar algum esboço criado em papel e criar interação para ele, na criação do projeto o usuário pode escolher entre desenvolver para tela de iPhone, iPad e Apple Watch. Sua conta é sincronizada com a ferramenta Marvel para que sempre tenha acesso aos protótipos.

**Vantagens:**

Com o Pop App podemos ver nossos protótipos em qualquer dispositivo, ter acesso a recursos extras se convidarmos colegas para criar projetos, podemos compartilhar instantaneamente os projetos criados, usar a ferramenta de design gratuita com milhões de fotos, ícones, fontes e também vincular telas criando transições para uma melhor experiencia.

**Desvantagens:**

Segundo o site do App Store e o alternative.me usuários reclamaram de a ferramenta ser muito básica, não ser adequado para o design de aplicativos mais avançados, difícil para ajustar imagens, não conseguir girar a imagem, dar zoom em algo próximo à borda da tela e que a ferramenta precisa de mais APIs.

**Tutorial do Site**

https://marvelapp.com/pop

**Tutorial do Youtube**

[How to create a project on POP - Prototyping on Paper?](https://www.youtube.com/watch?v=XP1UMqg28j8)

**12. Introdução: Principle**

A ferramenta Principle é usada para desenhar animações, oferece uma interface fácil para desenvolvimento de protótipos, principalmente para aplicativos mobile, o usuário consegue ilustrar suas ideias em forma de protótipo sem usar nenhum código e compartilhar seu design na web para diferentes sistemas operacionais como o Windows, Linux, macOS, Android e iOS.

**Vantagens:**

A ferramenta Principle possui duas linhas de tempo e permite ao usuário criar interfaces interativas e animadas, com ele é possível projetar um fluxo de telas, criar design para dispositivos móveis, web e desktop e também importar designs de outras ferramentas de prototipagem como o Figma ou do Sketch.

**Desvantagens:**

Segundo o site do g2 usuários consideraram desvantagens o lado da exportação ser ruim, conseguir gifs ser desafiador, falta de atalhos que tem no MacOS, atalhos para manipular camadas, fontes personalizadas serem difíceis de usar e ser complicado para conseguir animações mais complexas.

**Tutorial do Site**

<https://principleformac.com/tutorial.html>

**Tutorial do Youtube**

https://www.youtube.com/watch?v=70D4tqNrgNg

**13. Introdução: UXPin**

A ferramenta UXPin tem como objetivo melhorar a experiência do usuário ao máximo, possibilitando a criação de protótipos de forma ágil e utilizando uma forma simples de manipular elementos somente clicando e arrastando o que deseja ser usado para seu protótipo, também podemos criar design interativos, dinâmicos e totalmente reutilizáveis.

**Vantagens:**

A ferramenta UXPin permite ao usuário fazer uma reunião para se comunicar com outras pessoas e colaborar para o projeto em tempo real em que se está desenvolvendo um protótipo, integrar versões de documentos, criar estados, interações condicionais, variáveis, layout automático e para usar o UXPin não precisa de nenhuma habilidade de codificação.

**Desvantagens:**

Segundo o site do TrustRadius usuários consideraram desvantagens não ter nenhuma pesquisa e substituição de fontes, a integração de vídeo ser limitada, possuir plataforma, mockups e editor lento, consideraram também sobre a ferramenta ser criada para equipes de design e desenvolvimento, mas não integrar bem as equipes de conteúdo.

**Tutorial do Site**

[UXPin - Brasil | Exemplos](https://www.uxpin.com/examples)

**Tutorial do Youtube**

[(43) How To Use a Design Editor | UXPin Tutorial - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=IrAzCoU39SQ&list=PLTQ1nMZTXSUUOSMKm_icOjaVosG17wbe4)

**14. Introdução: WebFlow**

O WebFlow é uma ferramenta de prototipagem que cria código semântico limpo e permite ao usuário criar sites personalizados, layouts, animações complexas, estilizar o site do jeito que deseja, ter gerenciamento e design. Usando o WebFlow o usuário pode dar vida para suas ideias sem precisar ter conhecimento de codificação.

**Vantagens:**

A ferramenta WebFlow possui plano inicial gratuito, ferramentas flexíveis de gerenciamento de conteúdo, suporte ao usuário, recursos de segurança, recursos de hospedagem com muitas opções de design e pode ser editado em tempo real para mostrar para o cliente e receber comentários e observações do protótipo.

**Desvantagens:**

Segundo o site g2 usuários consideraram desvantagens sobre o preço ser mais caro em comparação com outras plataformas de criação de protótipos, não haver um bom suporte, o sistema de permissão de editores não estar funcional, o sistema de versionamento ainda não ser como o controle de versão do GIT e ter uma interface complexa que pode ser difícil para quem está começando a usar o WebFlow.

**Tutorial do Site**

[Webflow: Criar um site personalizado | Construtor de sites sem código](https://webflow.com/)

**Tutorial do Youtube**

[(45) Learn Webflow in 16 Minutes (2021 Crash Course) - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=vvyPj5bTcgQ&list=PLXC_gcsKLD6nseaESIeQemeJn6SG0-Xbn)

**15. Introdução: AdobeXD**

A ferramenta AdobeXD é usada por designers para criação de protótipos, com ele é possível construir a estrutura de websites e aplicativos mobile com animações e responsividade. Os documentos criados ficam hospedado na nuvem pelo Creative Cloud, com o AdobeXD o usuário pode expor suas ideias e ilustrar para o cliente em tempo real para poder receber um feedback na mesma hora sobre o seu projeto, essa ferramenta é capaz de auxiliar profissionais de diferentes ramos como por exemplo: fotógrafos, designers, videomakers e outros profissionais

.

**Vantagens:**

No site do AdobeXD estão oferecendo 40% a menos para quem quiser assinar o creative cloud e também tem a opção de fazer o teste grátis, com a assinatura é disponibilizado mais de 20 aplicativos para o usuário trabalhar de diferentes formas. O AdobeXD permite ao usuário fazer teste, personalização e automação viabilizado por Inteligência artificial, com ele é possível integrar equipes remotas para melhor comunicação e usar bibliotecas que permite ao usuário compartilhar logotipos, imagens, fontes e muitos outros recursos em tempo real.

**Desvantagens:**

Segundo o site g2 usuários do AdobeXD consideraram desvantagens o preço alto, uma falta de software de comunicação entre o software de interface do usuário e o Dreamweaver, dizem que a ferramenta de tipo precisa ser corrigida, que o editor de texto está ultrapassado, falta gerenciamento de cores no software, muitos bugs no Adobe Premiere e que precisa de mais animações e mais gestos de toque.

**Tutorial do Site**

https://www.adobe.com/br/creativecloud/all-apps.html

**Tutorial do Youtube**

<https://www.youtube.com/watch?v=Vry7PjXXqAE&list=PLwgL9IEA0PxUYkGL6N4bsQitv16uMwNV8>

**16. Introdução: Framer**

A ferramenta Framer é uma ferramenta baseada em navegador, ela é usada para criação de design, protótipos e compartilhamento de projetos entre equipes. É uma ferramenta boa que permite ao usuário criar sites de todos os tipos de tamanhos de tela, fazer integrações, utilizar frameworks, plugins e possui o recurso Framer Design que aproxima design e código possibilitando a criação de ambos juntamente. Para aproveitar mais todos os recursos da ferramenta ela exige um pouco de conhecimento.

**Vantagens:**

Usando a ferramenta de prototipagem Framer o usuário pode adicionar interações, animações, um CMS, efeitos de rolagem e aparência, links, plugins, conectar seu site a outros aplicativos e incrementar designs web prontos criados pelo Figma. Ele permite ao usuário criar uma versão do seu site utilizando inteligência artificial e depois ele personaliza do jeito que desejar.

**Desvantagens:**

Segundo os sites Medium e G2 muitos usuários do Framer consideram desvantagem o preço, a dificuldade que se tem para aprender a usar a ferramenta para quem está começando, dificuldades de importação por limitação do Sketch Import, falta de suporte multilíngue e falta de opções mais amplas para animações personalizadas.

**Tutorial do Site**

https://www.framer.com/learn/

**Tutorial do Youtube**

https://www.youtube.com/watch?v=GI89a1ePgFQ

**17. Introdução: Figma**

O Figma é uma ferramenta simples de usar, intuitiva e muito popular entre designers, ele é usado para construção de protótipos e design de interfaces, ele é baseado em navegador e usando ele o usuário pode criar design de produtos digitais, como por exemplos aplicativos de dispositivos móveis e sites.

**Vantagens:**

Usando a ferramenta de prototipagem Figma o usuário pode se juntar com sua equipe para interagirem na criação de projetos gratuitamente sem precisar fazer download e nenhuma instalação, totalmente online o usuário pode desenvolver protótipos, fluxos de navegação, desenvolvimento de apresentações, e-book, criação e implementação de Design Sytems, infográficos e Design de interfaces responsivas.

**Desvantagens:**

Segundo os sites g2 alguns usuários do Figma consideraram desvantagens a ferramenta ser limitada em termos de recursos e capacidades de colaboração, ser lento de vez em quando com arquivos de design grandes ou complexos, falta de interações e animações, depender muito de plug-ins, não ser possível usar a ferramenta offline e ser um pouco desafiante para quem está começando a aprender e não conhece muito

**Tutorial do Site**

https://help.figma.com/hc/en-us

**Tutorial do Youtube**

[Como Usar o Figma - Tutorial Completo para Iniciantes + Dicas Bônus](https://www.youtube.com/watch?v=oE_08KTRA9w)

**18. Introdução: Sketch**

O Sketch é um software usado para trabalho colaborativo, criação de protótipos e fornece todas as ferramentas necessárias para criação de design, ele não é gratuito, mas permite um teste grátis de 30 dias para quem está começando e quer se aprofundar para conhecer o software. Essa ferramenta permite ao usuário se reunir com sua equipe para trabalhar em tempo real em um projeto, isso facilita na compreensão de como está saindo o projeto porque cada membro da equipe pode dar suas ideias e opiniões na mesma hora.

**Vantagens:**

Usando a ferramenta Sketch o usuário consegue criar edição flexível de vetores, design com precisão de pixels, trabalho unido em tempo real, sincronização com as bases de dados, criar protótipos em 2d e 3d, usar diferentes ferramentas de modelagem intuitivas, manipular objetos de criação complexos e aprender rapidamente porque ele é um software fácil de aprender.

**Desvantagens:**

O Sketch não funciona muito bem para projetos de grande escala devido às limitações em sua capacidade de gerenciamento de dados e pode ter dificuldades em modelar com precisão formas complexas. Segundo o site Capterra usuários do Sketch consideraram desvantagens o preço ser alto, não ser possível criar desenhos 2D contendo diferentes espessuras ou cores de linhas, travamento da viewport quando o projeto vai ficando maior, necessidade de um computador potente para criação de projetos grandes e dificuldade para modelar geometria complexa.

**Tutorial do Site**

https://www.sketch.com/guides-and-courses/

**Tutorial do Youtube**

[Como dar os primeiros passos no SketchUp (Para Iniciantes)](https://www.youtube.com/watch?v=nCpWXWxuvck)

**19. Introdução: Plant**

A ferramenta de prototipagem Plant é usado por muitas empresas para gerenciamento de seus designs de produtos digitais, ele permite que equipes se reúnam para criação de projetos juntos e recebam feedback na mesma hora tendo uma melhor comunicação, o que dessa forma ele ajuda a otimizar os fluxos de trabalho, melhorar a produtividade, reduzir custos e a evolução dos projetos que estão sendo desenvolvidos.

**Vantagens:**

A ferramenta Plant tem confiança das melhores empresas do mundo, como por exemplo a Microsoft, Disney, Nordstrom, IBM, Mercedes-Benz e a Hilton. Segundo o site do Plant ele ajudou empresas a reduzir o custo de 25% em média e reduzir o tempo em 35% de seus tempos gerais de lançamento de produtos. Usando a ferramenta Plant o usuário consegue ter acesso a um suporte, sincronizar e colaborar em seus projetos do Sketch e também configurar seu próprio domínio personalizado.

**Desvantagens:**

Segundo o site getapp usuários consideraram desvantagem o suporte não ter muito contexto dentro de seus assistentes, poucos tópicos de treinamento sobre personalizações de tokens e o ritmo de desenvolvimento de produtos ser desafiador ao gerenciar uma grande propriedade automaticamente hospedada.

**Tutorial do Site**

[Colabore de forma mais rápida e inteligente | Planta (plantapp.io)](https://plantapp.io/collaboration)

**Tutorial do Youtube**

[(76) Create new project - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=tQk2tfSxUyY)

**20. Introdução: Zeplin**

A ferramenta de prototipagem Zeplin só é gratuita para quem trabalha em um único projeto e tem como objetivo integrar o trabalho colaborativo de designers e desenvolvedores, ele disponibiliza todos os tipos de estilos, medidas e cores de um projeto, dessa forma ele proporciona melhor desempenho e qualidade para criação de projetos do usuário.

**Vantagens:**

A ferramenta de prototipagem Zeplin permite ao usuário gerenciar fluxo de documentos, gerar recursos de desenvolvimento automaticamente, exportar designs usando plug-ins Sketch, Figma, Adobe Photoshope CC e também o usuário consegue utilizar recursos personalizados e exibir fluxos de usuários, comportamentos de design e requisitos de produto.

**Desvantagens:**

Segundo o site g2 os usuários consideraram desvantagem o aplicativo móvel não ser tão bom quanto a versão web, o código CSS gerado nem sempre ser otimizado, o software ser difícil de acompanhar as mudanças, ter uma versão gratuita limitada, os planos de preço não ser acessíveis para designers individuais e algumas empresas pequenas que estão começando.

**Tutorial do Site**

<https://support.zeplin.io/en/>

**Tutorial do Youtube**

[(78) O que é Handoff? Curso GRATUITO de Zeplin! - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=z58gS-z_Lqk)