



# Adobe XD – protótipos para interface web e mobile

---

Anderson Iwanezuk Thaczuk

## **Sumário**

<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>1. APRESENTAÇÃO DO ADOBE XD E SUA INTERFACE.....</b>	<b>7</b>
1.1. Instalando a ferramenta e conhecendo a Creative Cloud .....	7
1.2. Instalação Adobe XD .....	9
1.3. Suporte as instalações .....	12
1.4. Conhecendo o software.....	13
1.5. Exercício complementar .....	21
<b>2. INTRODUÇÃO AO MODO DESIGN E USO DE FERRAMENTAS.....</b>	<b>22</b>
2.1. User eXperiente, User Interface e Responsividade .....	22
2.2. Escolhendo o Dispositivo .....	24
2.3. Iniciando o Design e entendendo arquivos SVG.....	24
2.4. Cores e fontes .....	28
2.5. Exercício complementar .....	31
<b>3. APRIMORAMENTO DAS FERRAMENTAS DE DESIGN E SUAS PROPRIEDADES.....</b>	<b>32</b>
3.1. A Escolha das imagens .....	33
3.2. Repetindo elementos.....	35
3.1. Exercício complementar .....	39
<b>4. INTRODUÇÃO AO MODO PROTÓTIPO E SUAS CONEXÕES.....</b>	<b>40</b>
4.1. Por que utilizar softwares de prototipação!?. ....	40
4.2. Conexões e Interações.....	41
4.3. Comandos de voz.....	44
4.4. Exercício complementar .....	46
<b>5. CONSTRUÇÃO DE COMPONENTES E PADRÕES.....</b>	<b>47</b>
5.1. O que são componentes? .....	47
5.2. Elaborando e replicando a prancheta padrão .....	47
5.3. O que são os estados de um componente .....	50
5.4. Interações, Acionadores e ações .....	51
5.5. Exercício complementar .....	60
<b>6. PRANCHETAS COM ELEMENTOS DE SOBREPOSIÇÃO.....</b>	<b>61</b>
6.1. Criando pranchetas de sobreposição; .....	61
6.2. Links de ancoragem .....	64

6.3.	Sobreposições e Animação automática.....	66
6.4.	Reprodução de fala e reprodução de áudio. ....	68
6.5.	Exercício complementar .....	70
<b>7.</b>	<b>KITS DE INTERFACE, PLUG-INS, ATIVOS E BIBLIOTECAS .....</b>	<b>71</b>
7.1.	Kits de interface .....	72
7.2.	Utilizando Kits de interface .....	76
7.3.	Os Plug-ins.....	78
7.4.	Exportando codificação Web .....	89
7.1.	Exportação de Elementos para design e desenvolvimento.....	92
7.2.	Suporte às bibliotecas da Creative Cloud .....	96
7.1.	Exercício complementar .....	99
<b>8.</b>	<b>FUNCIONAMENTO DE PROTÓTIPOS LOCAIS E EM DISPOSITIVOS MÓVEIS.....</b>	<b>100</b>
8.1.	Ativando a cooperação em equipe .....	100
8.2.	Compartilhando conteúdo via Web.....	102
8.3.	O Adobe XD Mobile.....	112
8.4.	Correção de erros em fontes e outros componentes .....	118
8.5.	Exercício complementar .....	120
<b>9.</b>	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>121</b>

## **Apresentação**

Para aproveitar o material didático aqui formulado, é necessário ter em mãos o conteúdo elaborado, os equipamentos que atendam as configurações necessárias, tanto computador quanto smartphone, o software desktop e mobile a ser estudado, navegadores e acesso à internet.

O material irá permitir estudar o software passo a passo, lendo as instruções, e recomeçando quando necessário, esclarecendo dúvidas e superando dificuldades, além de propor atividades extras e sugerindo bases de conhecimento na web.

### ***SOBRE O ADOBE XD***

Segundo a Adobe, fabricante do software: “O Adobe XD é uma plataforma avançada, colaborativa e muito fácil de usar que permite a você e à sua equipe criar designs para sites, aplicativos móveis, interfaces de voz, jogos e muito mais.”<sup>1</sup>

### ***A ESTRUTURA DO MATERIAL***

A linha de estudo deste material está dividido em capítulos, que seguem como um roteiro de descoberta e aprofundamento das possibilidades do software, desde a instalação até o uso de ferramentas de publicação. Aproveite ao máximo essa experiência:

Lendo atentamente as propostas, antes de realizar a atividade;

Seguindo os roteiros encontre informações básicas e complementares para executar a atividade e outras que sua criatividade sugerir;

Os ícones servem para orientar sua jornada, como um mapa, então é importante estar atendo a eles, você não quer errar o caminho, não é? Ao ficar com dúvidas refaça sua trajetória.

Explore links e materiais complementares sugeridos, isso irá expandir sua base de conhecimento;

Realize as atividades complementares, isso ajudará a fixar os conceitos desenvolvidos e fará com que imagine novas possibilidades para aplicar o que foi aprendido;

Faça suas próprias anotações, crie seus ícones, desenhe, faça mapas mentais, aproveite para se apropriar do conteúdo ao mesmo tempo que dá sua cara ao material, afinal ele foi feito com todo carinho para você. ELE É SEU!

---

<sup>1</sup> <https://www.adobe.com/br/products/xd.html>. Acesso em 15/04/2020.

## SIGNIFICADO DOS SÍMBOLOS



**Dica:** Aqui tem mais informações, dicas, atalhos, sugestões; embora não seja obrigatória, trará informações interessantes e aumentará o seu aproveitamento.



**Observação:** Alguns detalhes ou outra forma de realizar a mesma atividade será destacado aqui, embora não obrigatório este elemento é importante.



**Atenção:** Fique atento, neste item há questões que definem e afetam diretamente sua atividade, evite erros e dúvidas seguindo as orientações.



**Exercícios:** Existem atividades, links e estudos complementares para fixar e expandir o que você aprendeu. Seria muito produtivo realizar antes de seguir adiante.

## UTILIZANDO O MATERIAL DIDÁTICO

Inicie seus trabalhos pelo Capítulo 1, e siga as instruções e os passos com bastante atenção para realizar as atividades.

Para realizar as atividades, disponibilizamos arquivos de trabalho com o tema “acampamento”, porém com as orientações disponibilizadas aqui será possível desenvolver qualquer outro tema do seu interesse.



Você também pode buscar seus próprios elementos, imagens, ícones etc. Lembre-se de seguir as indicações mesmo que seus arquivos sejam diferentes.

O material estará disponível para download:

1. Faça o download do arquivo no endereço:

[https://iwanezuk.com.br/adobexd/downloads/xd\\_material.zip](https://iwanezuk.com.br/adobexd/downloads/xd_material.zip)

2. Após o download, crie uma pasta dentro do diretório da sua Creative Cloud (ou no local de sua preferência) com o nome *Atividades XD*;
3. Copie o arquivo baixado para dentro dessa pasta.
4. Descompacte-o.
5. Com isso você terá a seguinte estrutura de trabalho:



## **O QUE É UM PROTÓTIPO**

Protótipos são modelos que visam validar, explicitar, demonstrar o funcionamento de um produto, sistema de navegação, aplicação web, antes que ele realmente seja desenvolvido, codificado ou implementado.

É possível através de um protótipo antecipar a avaliação da Experiência e Interface do usuário, o design ou layout, possíveis erros de projeto; debater soluções e reduzir o tempo de desenvolvimento da etapa final, realizando testes prévios e debatendo com a equipe e o cliente soluções e outras decisões decorrentes da simulação.

Os protótipos vão de esboços em papel, passando por wireframes e até ganhando interatividade com o Adobe XD, por exemplo, e em alguns casos gerando versões de teste privadas, não abertas ao público. O importante é conseguir a mais alta fidelidade, e chegar o mais próximo do real.

## **POR QUE USAR ADOBE XD?**

O Adobe XD foi construído pensando na Experiência do usuário (UX) e na Interface do Usuário (UI), para tornar o trabalho mais fácil e direto, com ferramentas voltadas para esse desenvolvimento. Voltado diretamente para prototipar aplicativos, sites, aplicações locais e por que não apresentações, com aspectos funcionais, interações interessantes tende a apresentar seu funcionamento muito próximo da aplicação real.

Tem a mesma linha de trabalho de um software muito popular da Adobe, o Fireworks, que infelizmente foi descontinuado. Embora o Photoshop, tenha recursos voltados para essa área, sua atividade principal é a edição de imagens, então o XD vem suprindo essa lacuna.

Para aqueles que já trabalham com softwares Adobe, ou similares, as ferramentas têm a mesma linha de trabalho, o que torna a aprendizagem muito rápida e intuitiva.

O fato de ter um pacote inicial grátis faz dessa ferramenta um grande atrativo para designers e empresas. Lembrando que o Adobe XD é um software pequeno, exige pouco dos equipamentos e em termos de performance geral é considerado um aplicativo muito rápido.

É um software baseado em vetorização, trazendo grande suporte a imagens escalonáveis, em formato Scalable Vector Graphics (SVG), por exemplo. Sem deixar de lado a possibilidade de trabalhar com outros diversos formatos de imagem, e importar arquivos do Photoshop, Illustrator, Sketch entre outros. Também exportar os seus elementos em diversos tipos e dimensões sem perder a qualidade de imagem nos arquivos.

Os Recursos de Repetição em grade, Ativos e componentes são grandes diferenciais, aumentando a produtividade do seu trabalho. Conectar, relacionar e linkar elementos, é intuitivo bastando em muitas das vezes, apenas direcionar de um design para outro, arrastando um indicador. Sem contar com recursos recentes de acionadores por

comando de voz e Reprodução de fala, e uma infinidade de Plugins disponíveis para os mais diversos auxílios das tarefas mais básicas as mais complexas.

Um destaque é a possibilidade de compartilhar o trabalho e fazer o desenvolvimento em equipe, de maneira simplificada, e ao fim, todo o protótipo fica num único arquivo, sem deixar de lado a possibilidade de exportar os elementos separadamente gerando outros arquivos, ou guardá-los na sua biblioteca da Creative Cloud.

O aplicativo Adobe XD Mobile, uma vez instalado em seu smartphone, amplia os testes a verificação final do trabalho, abrindo no celular, diretamente da nuvem, arquivos desenvolvidos no seu desktop, e possibilitando a interatividade real com o protótipo e avaliação do seu desempenho, compartilhando o resultado e as experiências do design, e das interações.

A Adobe tem investido muito no XD, e as atualizações são constantes. Novos recursos estão sendo agregados ao software, que conta com a participação, ativa e robusta de uma comunidade focada no aperfeiçoamento da ferramenta, o que certamente ainda trará muitas novidades e recursos importantes.

# 1. Apresentação do Adobe XD e sua interface.

## OBJETIVOS:

- » Apresentar o Adobe XD
- » Conhecer a Creative Cloud
- » Instalar a Creative Cloud e Adobe XD em modo desktop
- » Conhecer aspectos iniciais da Interface
- » Completar o tutorial sobre os conceitos básicos

### 1.1. INSTALANDO A FERRAMENTA E CONHECENDO A CREATIVE CLOUD

Para iniciar as atividades conheça a ferramenta que será utilizada, para isso acesse o link: <https://www.adobe.com/br/products/xd.html>;



Explore a página de informações descobrindo os principais recursos, os trabalhos e depoimentos de grandes profissionais do mercado, as empresas que utilizam e cases de sucesso da ferramenta.

A screenshot of the Adobe XD website. It features two main sections. On the left, there's a grid of company logos with the heading 'As maiores marcas do mundo usam o XD.' Logos shown include Microsoft, HP, Deloitte Digital, DICE, NEW YORK POST, publicis sapient, SAP, POSHMARK, HUGO &amp; MARIE, WATSON CREATIVE, and PERFICIENT:digital. On the right, there's a testimonial quote: "'Ferramentas rápidas de prototipagem como o XD ajudaram grandes equipes de design a compartilhar bibliotecas, wireframes, protótipos em andamento e ideias criativas. Isso não é somente um boom para a colaboração. É um impacto enorme para os negócios, também.'" - Albert Shum, vice-presidente corporativo de design na Microsoft. Below the quote is a small portrait photo of Albert Shum.

## CREATIVE CLOUD

A Creative Cloud é uma coleção de mais de 20 aplicativos e serviços para desktop e dispositivos móveis para fotografia, design, vídeo, Web, experiência do usuário e muito mais.

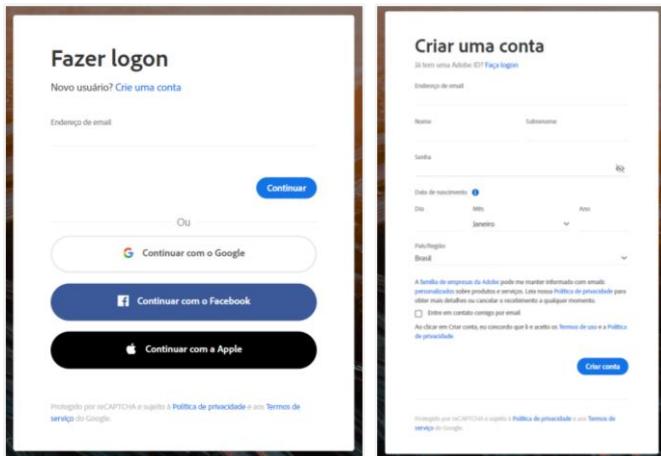
Para realizar a instalação e utilizar os recursos de armazenamento em nuvem e compartilhamento de protótipos precisaremos fazer logon e/ou caso ainda não tenha uma conta realizar o cadastro na Adobe Creative Cloud, disponível na página <https://www.adobe.com/br/creativecloud.html>.

## ATIVIDADE 1 - ACESSANDO E BAIXANDO A CREATIVE CLOUD E O ADOBE XD

1. Acessa o site <https://www.adobe.com/br/creativecloud.html>, e selecione a opção fazer logon na barra de navegação:
2. Se você já tem cadastro e conhece a plataforma, apenas faça logon e verifique seus dados:



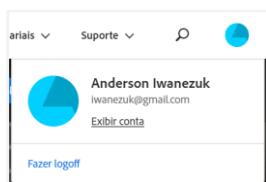
3. Caso não tenha cadastro clique no link Crie uma conta, e preencha o formulário com seus dados:



Se o acesso for direto pela página do produto, o Adobe XD (<https://www.adobe.com/br/products/xd.html#>) a tela de logon será diferente, mas os procedimentos serão os mesmos abaixo.



4. Após criar a conta você será automaticamente logado na Página, acesse no canto superior direito, a lado do ícone da lupa, o botão da conta, em seguida *Exibir conta*:



5. Procure pela área de *Meus planos*, e selecione a opção *Exibir plano*, logo em seguida Na área de *Aplicativos e Serviços Incluídos*, acesse o botão *Baixar*:

The screenshot shows the 'Meus planos' section of the Adobe Creative Cloud account settings. It displays the 'Associação gratuita à Creative Cloud' plan. The plan details include: 'Este plano dá acesso a avaliações gratuitas de produtos, tutoriais e muito mais. Quando estiver pronto para atualizar, escolha um plano que atenda às suas necessidades.' Below this, there are 'Exibir plano' and 'Atualizar plano' buttons. To the right, there's a summary of the plan with an 'Atualizar plano' button. Further down, under 'Aplicativos e serviços incluídos', it says 'Desktop' and provides a link to download with a 'Baixar' button.

6. Na página que abriu, procure e clique em *Adobe XD*, ao ser redirecionado para página inicial das informações do Adobe XD, na barra de navegação clique em *Baixar*:

The screenshot shows the Adobe XD landing page. The navigation bar includes links for 'Adobe XD', 'Recursos', 'Empresas', 'Aprendizado', 'Suporte', and a prominent blue 'Baixar' button.

7. Preencha o formulário com a sugestão abaixo, ou faça as alterações que achar necessário, em seguida será feito o Download do Instalador,

The screenshot shows the 'Instalar o XD' setup page. It includes fields for 'Meu conhecimento em XD é' (Iniciante), 'Eu sou um:' (Estudante), and 'Eu estou baixando o XD para:' (Apenas eu). A 'Continuar' button is present. To the right, there's a large 'Siga as instruções abaixo para instalar o XD.' section with a 'Clique em Executar e siga os prompts.' note and a download progress bar. A blue info box at the bottom right says: 'Use o instalador abaixo para obter a versão mais recente do XD compatível com seu sistema operacional.'

8. Guarde o arquivo de Instalação, vamos falar um pouco dos requisitos do Software e na próxima atividade faremos a Instalação.

## 1.2. INSTALAÇÃO ADOBE XD

Vamos instalar o Adobe XD, mas é preciso verificar se o seu equipamento é capaz de suportar o software.

Tanto a configuração para Windows quanto MacOS, requer uma conexão com a Internet e um registro para a ativação obrigatória do software, a validação da assinatura e o acesso aos serviços online da Creative Cloud, que abordamos na atividade Anterior. Os

recursos de voz exigem que os usuários estejam conectados à Internet para visualizar seus protótipos.



**Se a sua conta da Creative Cloud for gerenciada em uma conta corporativa, consulte o seu administrador da Creative Cloud ou a equipe de compras da sua organização para falar sobre a atualização do seu dispositivo.**

A versão mais recente do Adobe XD é bem testada em versões públicas dos sistemas operacionais MAC e Windows; porém, comportamentos inesperados podem ocorrer em versões beta destes sistemas.

#### ***REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA PARA O ADOBE XD NO DESKTOP<sup>2</sup>***

O Adobe XD é uma ferramenta muito dinâmica, porém não exige máquinas com grande potência para o desenvolvimento dos protótipos. Veja quais são os requisitos de Sistema:

#### ***WINDOWS***

- » Sistema operacional Windows 10 Fall Creators Update (64 bits) – Versão 1709 (build 10.0.16299) ou posterior;
- » Processador Intel® ou AMD com suporte a 64 bits;
- » Recomendável Tela com resolução 1280 x 800
- » 4 GB de RAM
- » Versão mínima do recurso Direct 3D DDI: 10. Para GPU Intel, são necessários drivers lançados em 2014 ou posterior. Para encontrar essas informações, inicie “dxdiag” no menu Executar e selecione a guia “Exibição”.
- » Controle por caneta e toque
- » O XD no Windows 10 é compatível com os recursos nativos de caneta e toque do Windows.

#### ***MACOS***

- » Sistema operacional macOS X v10.13 ou posterior;
- » Processador Intel® ou AMD com suporte a 64 bits;
- » Recomenda-se Retina;
- » RAM 4 GB de RAM

---

<sup>2</sup> <https://helpx.adobe.com/br/xd/system-requirements.html>. Acesso em 15/04/2020

## **REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA PARA O ADOBE XD EM DISPOSITIVOS MÓVEIS**

- **iOS** da Apple versões 11.0 ou posterior; e apenas dispositivos de 64 bits são compatíveis;
- **Android** versão 7.0 ou posterior e dispositivos com Open GL ES 2.0 são compatíveis; dispositivos Android x86 não são compatíveis.

## **NAVEGADORES COMPATÍVEIS**

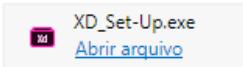
Protótipos e especificações de design criados e compartilhados por meio do Adobe XD funcionam melhor nas versões mais recentes de navegadores e sistemas operacionais modernos. Veja a lista das versões mínimas recomendadas de navegadores em <https://helpx.adobe.com/br/xd/system-requirements.html#browsers>. Não há garantia de que protótipos compartilhados funcionarão em versões antigas de navegadores.

## **NAVEGADORES NÃO COMPATÍVEIS COM A ANIMAÇÃO AUTOMÁTICA**

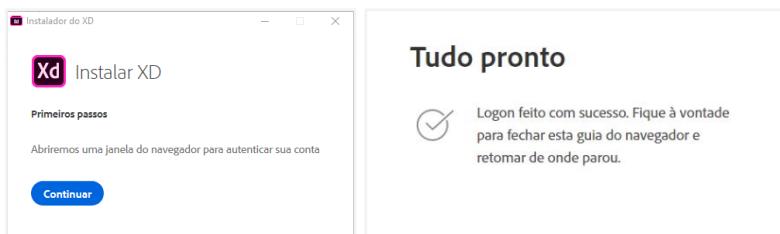
Os protótipos que usam Animação automática não são compatíveis com a reprodução de animações e têm o padrão “Dissolver” entre o início e o fim de uma prancheta quando exibidos nos seguintes navegadores: IE 11, Edge 15 e iOS 10

## **ATIVIDADE 2 - INSTALANDO A CREATIVE CLOUD E ADOBE XD**

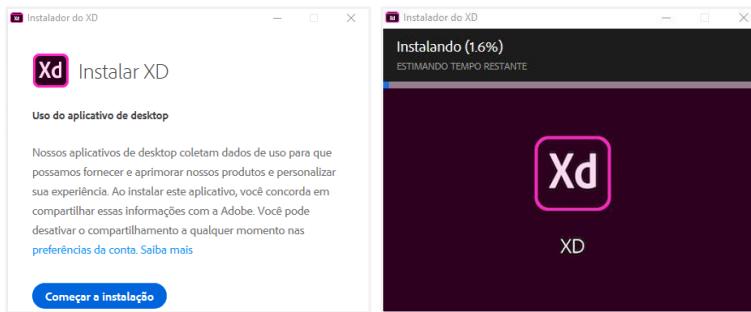
1. Execute o instalador baixado na atividade anterior:



2. A janela de instalação será aberta, clique em *Continuar*, e automaticamente o navegador abre para efetuar o login, se estiver logado, o processo irá continuar automaticamente, senão realize o acesso:



3. Uma janela com os termos de uso do aplicativo vai abrir, leia com atenção, então clique em '*Começar a instalação*', aguarde o processo de instalação:

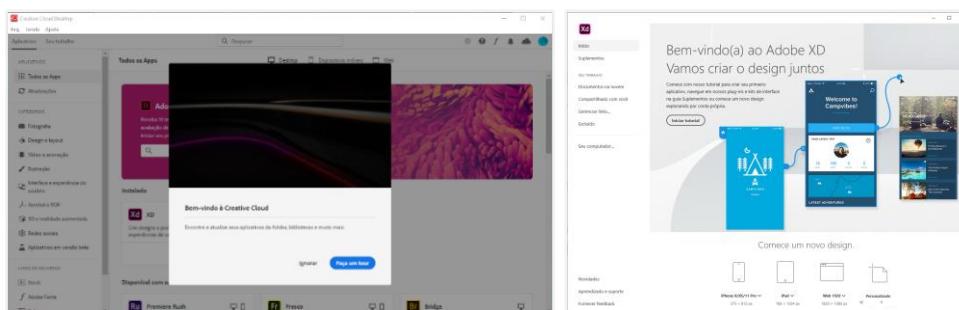


Aparentemente estamos instalando apenas o Adobe XD, porém também está sendo instalada a Creative Cloud Desktop que faz o gerenciamento dos softwares Adobe e arquivos em nuvem.

Se você já tem a Creative Cloud Desktop instalada será redirecionado para o aplicativo que realizará a instalação automaticamente.



4. Ao finalizar o processo de Instalação você será redirecionado a Creative Cloud Desktop, que abrirá também o Adobe XD:



### 1.3. SUPORTE AS INSTALAÇÕES

Ao instalar um software podem ocorrer vários problemas, portanto vamos direcionar algumas informações ao suporte da instalação.

#### **CREATIVE CLOUD DESKTOP**

Caso ocorra problemas para baixar a Creative Cloud, então poderá realizar o Download Manual no Link (<https://helpx.adobe.com/br/download-install/kb/creative-cloud-desktop-app-download.html#Comofa%C3%A7oparaabaxaroaplicativodedesktopCreativeCloud>), clique ‘Faça logon’, e siga as instruções da página:

#### Como faço para baixar o aplicativo de desktop Creative Cloud

- 1 Faça logon no site da Creative Cloud para começar a baixar o aplicativo de desktop Creative Cloud.
- 2 Clique duas vezes no arquivo baixado para iniciar a instalação:  
macOS: Creative\_Cloud\_Installer.dmg  
Windows: Creative\_Cloud\_Set-up.exe
- 3 Siga as instruções na tela para concluir a instalação.

Se ainda não funcionar, experimente os links alternativos para Windows e Mac, na mesma página do site:

#### Problema com a instalação? Experimente links de download alternativos

Se ainda tiver problemas para baixar ou instalar, tente usar um link de download direto.

Siga as instruções abaixo para o seu sistema operacional:

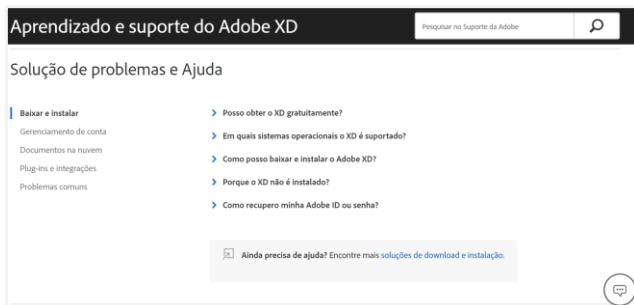
##### Windows | Downloads alternativos

- 1 Baixe o instalador para a sua versão do Windows:  
[Windows 10 \(64 bits\)](#) [Download](#) [Windows \(todas as outras versões\)](#) [Download](#)
- 2 Clique com o botão direito do mouse no arquivo baixado e selecione **Extrair tudo**.
- 3 Clique duas vezes em **Set-up.exe** na pasta extraída.

Uma janela de instalação mostra o andamento da instalação. Se solicitado, faça logon na sua conta da Adobe.

## ADOBE XD

Caso tenha dificuldades na Instalação, e mesmo realizando os passos novamente não tiver êxito, visite a página de Suporte (<https://helpx.adobe.com/br/support/xd.html>) para obter todas as informações de forma mais detalhada para baixar, instalar e fazer uso do software.

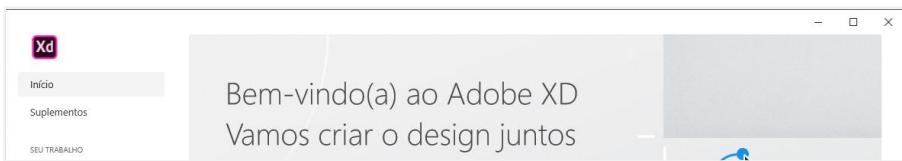


The screenshot shows the Adobe XD support page with a dark header bar containing the text "Aprendizado e suporte do Adobe XD" and a search bar. Below the header, there's a section titled "Solução de problemas e Ajuda". This section includes a sidebar with links like "Baixar e Instalar", "Gerenciamento de conta", "Documentos na nuvem", "Plug-ins e integrações", and "Problemas comuns". To the right of the sidebar, there's a list of frequently asked questions (FAQ) with icons next to each question. At the bottom of the page, there's a button labeled "Ainda precisa de ajuda? Encontre mais soluções de download e instalação." and a small icon.

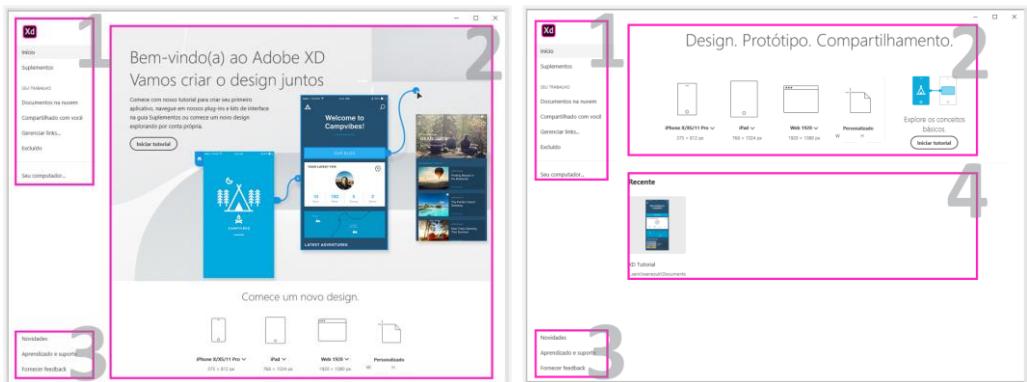
## 1.4. CONHECENDO O SOFTWARE

O software Adobe XD, tem na tela inicial a possibilidade de desenvolvimento de protótipos para os vários tamanhos e tipos dispositivos, que posteriormente você verá em detalhes quando trabalhar com a ferramenta.

É possível trabalhar com **SUPLEMENTOS**, instalar vários plug-ins, kits de interface e fazer a integração com muitos aplicativos, abordaremos essas opções no capítulo 7 do nosso roteiro de estudos. Outras opções do **SEU TRABALHO**, serão abordadas à medida que as atividades práticas

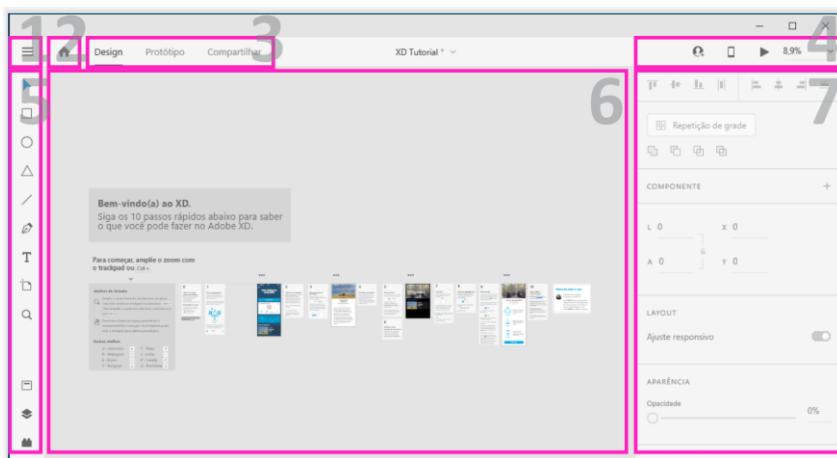


Neste momento vamos explorar os conceitos básicos utilizando o tutorial. Porém, antes de começarmos conheça os elementos básicos da janela do Software.



1. Opções de trabalho iniciais;
2. Definição de Designs e Tutorial
3. Informações complementar disponíveis na Web;
4. Arquivos recentes;

É muito importante que você conheça a janela de trabalho, embora sofra modificações conforme as funcionalidades que estiverem ativas, essencialmente teremos este layout:



1. Barra de menu;
2. Botão início;
3. Guias de modo de trabalho;
4. Botões de teste, compartilhamento e visualização do protótipo;
5. Barra de ferramentas;
6. Área de trabalho;
7. Painel de propriedades, interação e compartilhamento;

Não existem os ícones de desfazer, refazer, copiar, colar e outros tantos comuns em vários softwares, eles somente estarão disponíveis, ao **clicar com o botão direito**, e agregarão outras opções referentes ao contexto da área ou objeto que foi clicado.



Ao utilizarmos o tutorial, explore livremente os modos de trabalho, design, protótipo e compartilhamento. Nessa atividade exploratória aproveite para conhecer as opções e teclas de atalho para navegação e seleção de elementos.

Siga as orientações do próprio tutorial, juntamente com as orientações da atividade e desenvolva rapidamente o seu primeiro protótipo, não se preocupe se caso não consiga realizar todas as etapas, por hora o importante é explorar.

### ATIVIDADE 3 - EXPLORANDO O TUTORIAL

1. Abre o aplicativo Adobe XD e a tela de entrada, vamos clicar no botão '*Iniciar tutorial*', que apresentará todo o desenvolvimento do protótipo em tela reduzida:

**Bem-vindo(a) ao XD.**  
Siga os 10 passos rápidos abaixo para saber o que você pode fazer no Adobe XD.

Para começar, amplie o zoom com o trackpad ou **Ctrl +**

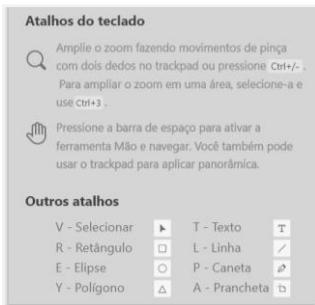
**Atalhos do teclado**

- Amplie o zoom fazendo movimentos de pinça com dois dedos no trackpad ou pressione **Ctrl +**. Para ampliar o zoom em uma área, selecione-a e use **ctrl +**.
- Pressione a barra de espaço para ativar a ferramenta Mel e navegar. Você também pode usar o trackpad para aplicar perspectiva.

**Outros atalhos**

V - Selecionar	T - Texto
R - Retângulo	L - Linha
E - Elipse	P - Caneta
Y - Polígono	A - Prancheta

3. Para trabalhar, ajuste o 'Zoom' , através do ícone da barra de ferramentas, desenhando um quadro sobre o que deseja ampliar, ou com a tecla 'Alt' pressionada, para reduzir, também explore as outras possibilidades de Zoom elencadas pelo próprio tutorial:



**Trackpad** é o movimento de pinça na tela ou touchpad.

Você também pode utilizar o botão de rolagem do mouse, juntamente com o *Ctrl*, para ajustar o *Zoom*, manter pressionado para usar a ferramenta *Mão* e mover a área de trabalho e *Ctrl+O* exibe todos os objetos na Tela.

Ao final deste material está anexa uma lista de atalhos do Software, também disponível em <https://helpx.adobe.com/br/xd/help/keyboard-shortcuts.html>

4. Baixe as imagens sugeridas ([http://www.adobe.com/go/xd\\_tutorial\\_images](http://www.adobe.com/go/xd_tutorial_images)) ou utilize do material didático disponibilizado na pasta ‘cap01\_tutorial-images’:

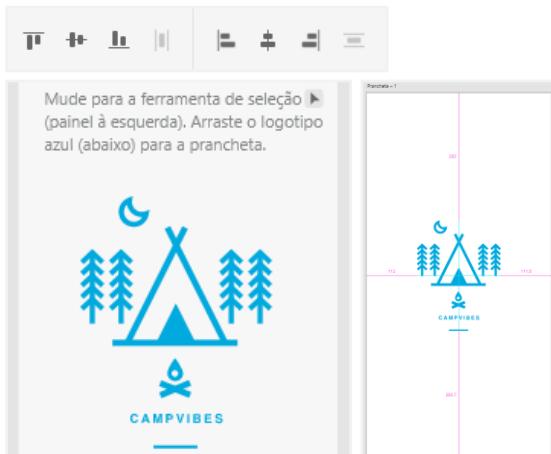


O vídeo sugerido pelo tutorial ([www.adobe.com/go/xd\\_tutorial\\_video](http://www.adobe.com/go/xd_tutorial_video)) está em inglês

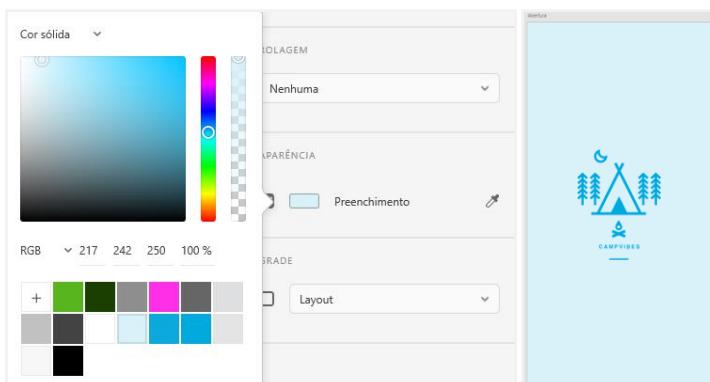
5. As pranchetas simulam a tela do seu dispositivo, na barra de ferramentas, selecione o ícone da ‘Prancheta’ , no Painel de Propriedades, clique ou desenhe a prancheta dentro do quadro sugerido, utilize as linhas azuis como guia, clicando no vértice superior, segurando e desenhando o quadro em diagonal:



- Ative a ferramenta ‘Seleção’ , e arraste o logo sugerido para dentro da prancheta, aproveite as linhas guias para centralizar o elemento, ou o painel de alinhamento, nas opções ‘Alinhar ao centro’ – vertical, e ‘Centralizar’ – horizontal:



- Clique duas vezes no título que está acima da ‘Prancheta – 1’ e renomeie para ‘Abertura’, pressione ‘Enter’, para fixar o nome, a prancheta como um todo será selecionada, modifique a cor do fundo no painel de propriedades ‘APARÊNCIA’, clique dentro do quadro de cor, serão exibidas as cores já utilizadas no projeto, o navegador de cores, e a possibilidade de uso de códigos, explore as várias opções;



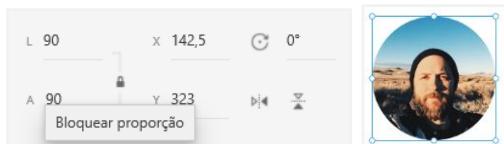
- Abre a pasta com as imagens do tutorial (cap01Tutorial-images) e clique na imagem ‘talin.jpg’, segure, arraste até o ícone do XD na barra do Windows, ele irá maximizar automaticamente, leve a imagem até a prancheta Início, no círculo cinza dentro da seção ‘SUA VIAGEM MAS RECENTE’, então solte o botão do mouse, A imagem se ajustará automaticamente, à forma, este é o conceito de responsividade;



- Dê 2 cliques no círculo, observe que a imagem será destacada com 8 pontos para o dimensionamento, clicando na imagem e arrastando você também pode mover:



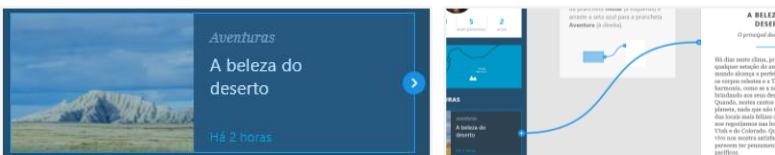
Cuidado ao clicar apenas uma vez não será selecionado a imagem e sim o elemento círculo, que sofrerá as alterações. Para o dimensionamento mais preciso você pode utilizar o painel à direita, alterando os valores, de L (largura) e A (altura), e posicionamento X (horizontal) e Y (vertical), para bloquear a proporção selecione o ícone do cadeado entre as medidas de largura e altura, , ou use a tecla 'Shift' juntamente com as alças de dimensionamento:



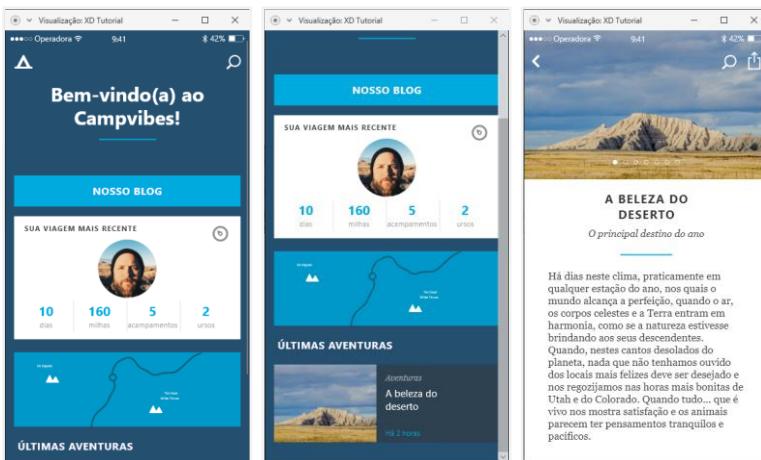
10. Ative o modo *Protótipo* disponível na parte superior esquerda da janela. Note que o painel de propriedades tem uma guia *Interação* que abordaremos com detalhes mais adiante:

Design    Protótipo    Compartilhar

11. Selecione na parte inferior da prancheta '*Início*', o retângulo com a informação '*Aventuras*', note há uma seta azul para direita, clique e arraste até a prancheta '*Aventura*'. As pranchetas ficaram ligadas por uma linha azul, isso indica a transição entre elas:



12. Vamos realizar a primeira verificação, selecione no canto superior direito botão de '*Visualizar no Desktop*' para abrir o seu protótipo. Role a página e clique sobre o quadro das '*Aventuras*' veja a passagem para outra prancheta simulando funcionamento de sua página ou aplicativo:



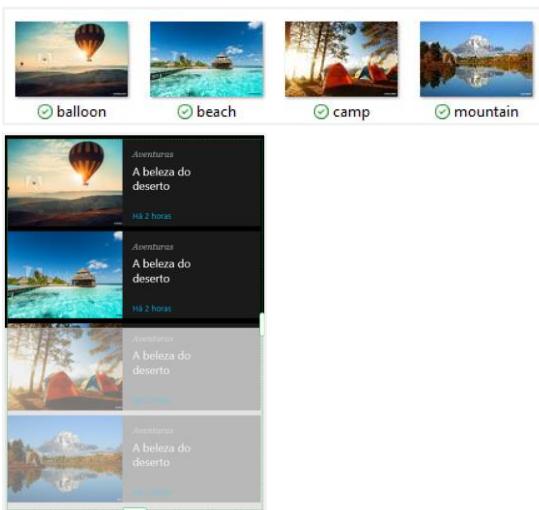
13. Ative novamente o modo ‘Design’, selecione o quadro de aventuras na prancheta ‘Blog’, clique no botão à direita Repetição de grade:



14. Note as alças verdes a direita e abaixo, clique na alça inferior e arraste até que tenha 4 itens repetidos na tela, ajuste o espaço entre os elementos levando o mouse até a barra rosa e a movimentando:



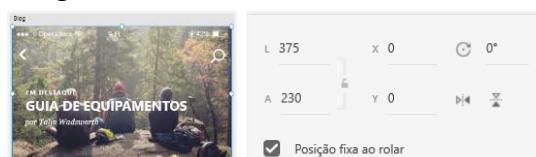
15. Na pasta imagens do tutorial, selecione ao mesmo tempo, utilizando o ‘Ctrl’, as imagens ‘baloon.jpg, beach.jpg, camp.jpg e mountain.jpg’ e arraste sobre a grade de repetição. As imagens serão inseridas automaticamente em cada item da grade:



16. Selecione a prancheta ‘Blog’ clicando no seu nome, altere a altura do ‘COMPONENTE’ para ‘850’, no painel ‘ROLAGEM’, marque a opção ‘Vertical’ e ajuste a altura da janela para ‘667’. Note a marcação do limite de espaço da tela, você também pode selecionar e dimensionar a rolagem por este item:



17. Fixe a imagem na parte superior da prancheta, evitando sua rolagem no protótipo, selecionando a imagem e marcando no painel à direita a opção ‘fixar posição na rolagem’.

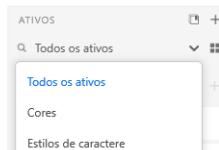


18. Com a prancheta *Blog* selecionada realize as verificações da rolagem, com botão de *Visualizar no Desktop*

19. Na barra de ferramentas, no canto inferior esquerdo, clique em ‘Ativos’ , no painel clique com o botão direito na cor #00A9DE, selecione ‘editar’, mude o esquema de cores de ‘RGB’ para ‘Hex’, substitua pelo código #59B51D, ou use o seletor de cores ; Todos os elementos deste ativo serão modificados. Experimente a exibição de grade ou lista ;



Para organizar melhor os ativos, na visualização de lista, renomeie os ativos ao clicar duas vezes, sobre eles; Em ambos os modos de visualização é possível filtrar os itens por tipo;



20. Adicione um ativo clicando no quadro de amostra de cor com o botão direito do mouse, e escolha a Adicionar cor aos ativos; observe que a cor foi adicionada ao painel ativos:



**21.** Ative o modo ‘Compartilhar’, clique no botão ‘Criar link’ e aguarde criação link público. Clique no link gerado para visualizar no seu navegador padrão o resultado, possibilitando análise e comentários que estarão disponíveis na página e serão enviados no e-mail cadastrado.



Ao atualizar seu protótipo é necessário salvar o arquivo e ‘Atualizar vínculo’, para que as alterações possam ser visualizadas. Todos os comentários são preservados.

**22.** Salve os arquivos da nuvem, modifique o nome para ‘cap01\_xd\_tutorial’, clique em ‘Continuar’, marque a opção ‘Documentos na nuvem’, e clique em ‘Salvar’ ou ‘Ctrl+s’.

**23.** O tutorial foi finalizado!

## 1.5. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



Crie um arquivo do tutorial e refaça as etapas anotando possíveis dúvidas e sugestões; Pense em outros temas, imagens, cores, bem como poderia utilizar a ferramenta para outros protótipos dos mais diversos segmentos.

## **2. Introdução ao Modo Design e uso de ferramentas.**

### **OBJETIVOS:**

- » Conhecer e utilizar os conceitos de UI, UX e Responsividade;
- » Conhecer e utilizar os conceitos Usabilidade, Acessibilidade e Navegabilidade;
- » Utilizar tamanho do protótipo adequado ao dispositivo fim;
- » Utilizar arquivos formato SVG para criar logomarca e prancheta inicial;
- » Utilizar ferramentas de edição, aparência e texto.

### **2.1. USER EXPERIENCE, USER INTERFACE E RESPONSIVIDADE**

Há três conceitos importantes para o desenvolvimento de design e interatividade, seja ela web, publicitária, de aplicativo ou até de atividades empresariais ou cotidianas.

As preocupações com a experiência de clientes e usuários aumenta a cada dia, para isso é preciso o desenvolvimento de interfaces cada vez mais simples, intuitivas e funcionais, que se adaptem não só a dispositivos, mas também as situações propostas.

Para compreender e aplicar estes conceitos vamos fazer uma breve conceituação.

#### ***USER EXPERIENCE (UX)***

O conceito de UX tem como vase melhorar a experiência do usuário quando interage com o produto através de uma interface. Ganhou destaque com o design digital e o surgimento de novas plataformas de interação, mas se expande ao que envolve contato com marca, produtos e serviços. Qual é o sentimento que o usuário leva dessa interação. Considerando todos os aspectos, inclusive os de UI, como navegação, e se expandido à pós venda, entrega do produto, embalagem, canais de atendimento, agilidade do serviço, qualidade do produto, e até a capacidade de gerar valores afetivos.

A UX é associada a palavras como: pesquisa, interatividade, protótipos, arquitetura da informação, cenários, personas, objetivos;

#### ***USER INTERFACE (UI)***

A interface gráfica é a representação visual de um sistema. A UI ou design de interface tem a função de desenvolver projetos de telas, textos, imagens e botões, e está voltada para melhorar a UX em contato com o sistema, tornando essa relação simples e orgânica.

O profissional dessa área precisa compreender as expectativas e necessidades do usuário para satisfazê-lo. Estabelecendo como o usuário interage com o produto.

A UI é associada a palavras como: Aparência, Design Visual, tipografia, cores, layouts, Design System;

## **ACESSIBILIDADE, USABILIDADE E NAVEGABILIDADE**

Deve considerar aspectos de Usabilidade, Acessibilidade e Navegabilidade tanto para UX quanto para UI:

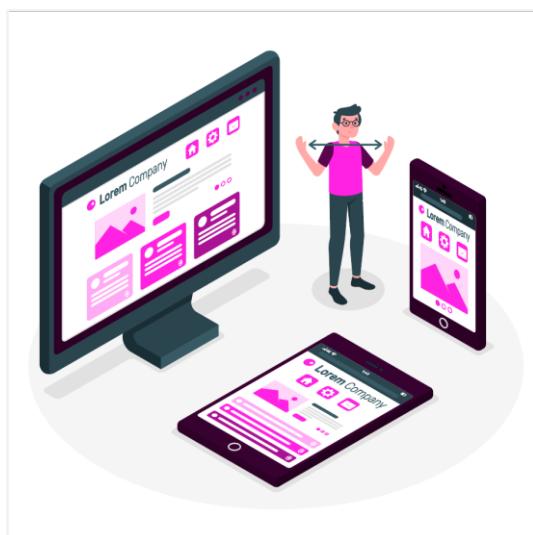
- ▶ **Acessibilidade:** garantia de acesso ao maior número de pessoas possível, com funcionalidade, independente de características físico-motoras, sociais ou culturais, por meio do uso correto de tecnologias, padrões de desenvolvimento e melhores práticas. O W3C complementa o conceito de acessibilidade como o atributo através do qual “as pessoas com deficiência possam perceber, compreender, navegar e interagir com a web, e podem contribuir para a web”.
- ▶ **Usabilidade:** conjunto de métodos criados para maximizar a facilidade de utilização, coloca o ‘design centrado no usuário’, tem como objetivo facilitar as suas capacidades de aprendizagem e de execução de tarefas. Eliminando barreiras na utilização e tornando a utilização mais agradável para promover futuras visitas.
- ▶ **Navegabilidade:** simplificação do processo de acesso as informações, facilitando o deslocamento de maneira lógica e intuitiva, sem que o usuário se perca no caminho.

## **DESIGN RESPONSIVO**

Segundo o W3C, o design responsivo da Web faz com que o seu conteúdo tenha uma boa aparência em todos os dispositivos: desktops, tablets e smartphones. Deve ter boa aparência e ser fácil de usar, independentemente do dispositivo.

Não devem excluir informações para caber em dispositivos menores, mas adaptar seu conteúdo para caber em qualquer dispositivo:

O design responsivo é usado para redimensionar, ocultar, encolher, ampliar ou mover o conteúdo para torná-lo bonito em qualquer tela. Como exemplo da imagem de "Designed by slidesgo / Freepik".



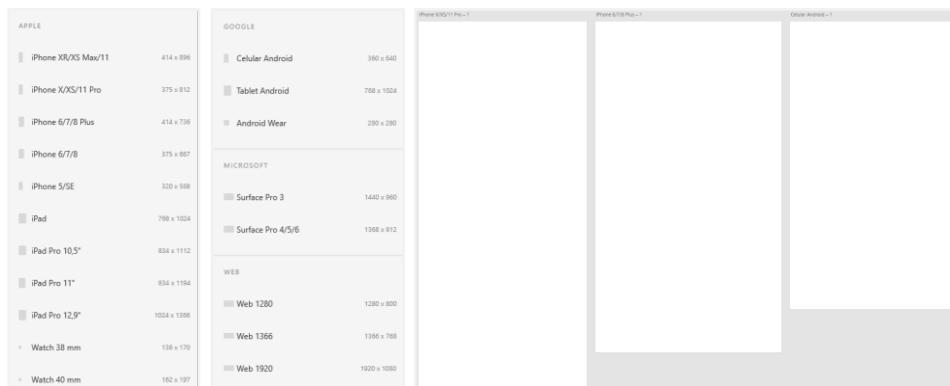
## 2.2. ESCOLHENDO O DISPOSITIVO

Antes de abordar o modo de Design, é interessante que estabeleça qual será o dispositivo que receberá o protótipo, para que definido o padrão se mantenha em todas as atividades.

Na tela inicial, podemos verificar a sugestão de alguns dispositivos, e tamanhos de tela.



Você poderá escolher qualquer tamanho de tela e modificar ao abrir o documento, na barra de ferramentas, selecione o ícone da '*Prancheta*' , no Painel de Propriedades, haverá a sugestão de telas grandes, Tablets, celulares e até smartwatch. Veja a comparação entre as pranchetas:



Você irá aproveitar as opções da tela inicial ou utilizar a ferramenta de inserção de prancheta, e atender a diversos fabricantes e vários tamanhos e tipos de dispositivos, porém este é um curso voltado para dispositivos móveis, nossa escolha será neste sentido, utilizaremos a prancheta *iPhone X/XS/11 Pro*.

Haverá 3 momentos para o desenvolvimento das atividades, primeiramente as ferramentas de Design, depois a construção das interações do protótipo e enfim o compartilhamento, que é a possibilidade de visualizar e testar as funcionalidades do que foi realizado.

## 2.3. INICIANDO O DESIGN E ENTENDENDO ARQUIVOS SVG

Disponibilizaremos, como sugestão, arquivos diversos com o tema “acampamento”, porém com as orientações disponibilizadas aqui será possível desenvolver qualquer outro tema do seu interesse.

Ao criarmos uma prancheta inicial, vamos aproveitar o Conceito de User Interface (UI) para elaborar uma tela Inicial e Abertura, que fica alguns segundos na tela e logo passa a tela principal do protótipo. Uma boa prática é o uso de elementos Scalable Vector Graphics (SVG).

### O QUE É SVG?

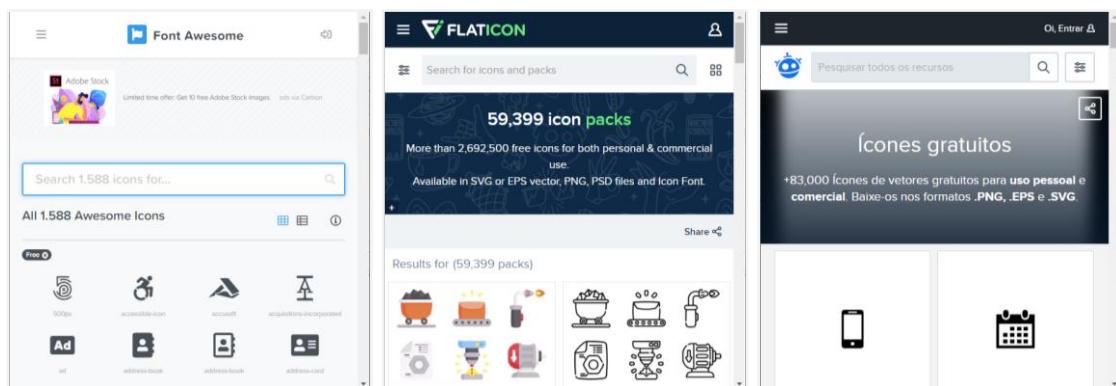
Segundo o World Wide Web Consortium (W3C), em sua abordagem na página do w3schools ([https://www.w3schools.com/graphics/svg\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/graphics/svg_intro.asp)) temos a definição de arquivos SVG e suas vantagens sobre outros formatos de imagem (como JPEG e GIF):

- » SVG significa Scalable Vector Graphics, é um padrão aberto, usado para definir gráficos baseados em vetor para a Web, no formato XML puro;
- » Todos os elementos e atributos de arquivos SVG podem ser animados, são escaláveis, NÃO perdem qualidade se forem ampliados ou redimensionados e podem ser impressas com alta qualidade em qualquer resolução;
- » podem ser criadas e editadas com qualquer editor de texto, ser pesquisadas, indexadas, com script e compactadas;
- » SVG é uma recomendação do W3C e se integra a outros padrões como o DOM e o XSL.

### ONDE ENCONTRAR ARQUIVOS SVG

Aos alunos que desejam criar ou aproveitar elementos da web, segue como sugestão sites de arquivos e ícones SVG, para utilizar como Imagem de Abertura:

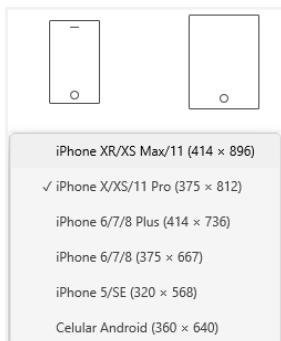
- » Font Awesome: <https://fontawesome.com/icons?d=gallery&m=free>
- » Flaticon: <https://www.flaticon.com/>
- » Freepik: <https://br.freepik.com/icones-gratis>



Em sites internacionais use palavras em inglês para sua pesquisa, os resultados serão mais assertivos. Ex.: ao invés de acampamento use camp.

## ATIVIDADE 1 - CRIANDO A TELA DE ABERTURA

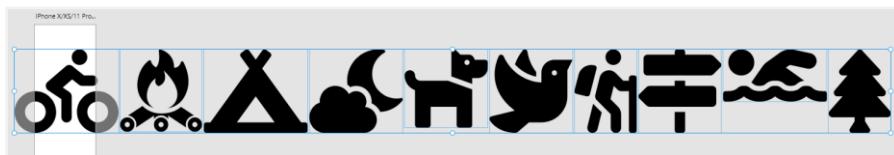
1. Na tela inicial, defina o tamanho de tela, prancheta ‘iPhone X/XS/11 Pro’.



2. Arraste todas as imagens da pasta cap02\_images, exceto ‘logo\_xd.svg’, ou insira os arquivos através do menu ‘Importar’.

Importar... Shift + Ctrl + I

3. No modo ‘Design’, todas as imagens serão inseridas com tamanho inadequado, será necessário mover, redimensionar e compor a logo inicial:



Cuidado ao tentar redimensionar objetos agrupados, se não pressionar ‘shift’ os elementos irão se distorcer, sobrepor e não serão redimensionados.

4. Apenas arrastando e redimensionando ajuste os itens como na imagem:



5. Selecione a árvore e ajuste apenas a largura para 250, e duplique o item, utilizando ‘Alt’ e arrastando para o lado, bloquee a proporção e diminua a largura para 130;
6. Selecione as duas árvores e clique no painel em ‘Alinhar para baixo’ , em seguida agrupe as imagens clicando em ‘Adicionar’ , duplique novamente e posicione do outro lado da barraca, selecione ‘Inverter horizontalmente’ , para espelhar a imagem. Finalize alinhando para baixo as árvores e a barraca e espelhando o nadador. Na imagem abaixo uma sugestão como deve ficar:



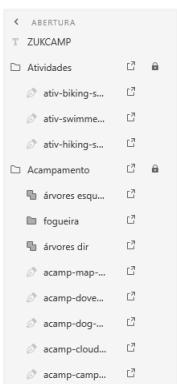
7. Renomeie a prancheta para 'Abertura';
8. Clique com o botão direito em qualquer ponto da área de trabalho, e selecione 'Mostrar grade de layout', para auxiliar no dimensionamento dos itens;
9. Selecione todos os elementos do acampamento, clique com o botão direito, selecione 'Agrupar', dimensione todos os elementos juntos, pressionando a tecla 'shift' e arrastando as alças de dimensionamento, faça com que caibam nas quatro barras de layout e fiquem ao centro na horizontal e vertical utilizando os auxílios visuais.
10. Repita os comandos do item anterior redimensionando as atividades e posicionando na parte inferior da prancheta, ao centro na vertical e Y 640, como no exemplo;



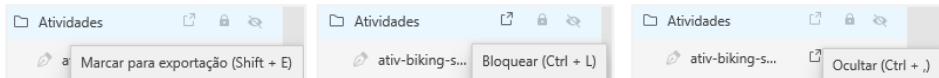
11. Na parte inferior da barra de ferramentas, clique no ícone para ativar o painel de Camadas; Esse painel tem como função selecionar, organizar, posicionar e nomear pranchetas, imagens, grupos, etc; também evita que elementos se sobreponham ocultando outros; para modificar o posicionamento basta clicar e arrastar; dois cliques renomeiam o item;



12. Renomeie as camadas e elementos organizando como a sugestão abaixo:



13. No painel Camadas podemos marcar para exportação, bloquear ou ocultar os elementos; marque para exportação todos os itens e bloquee os grupos ‘Atividades’ e ‘Acampamento’; Abordaremos em detalhes aspectos da exportação em outro momento deste material;



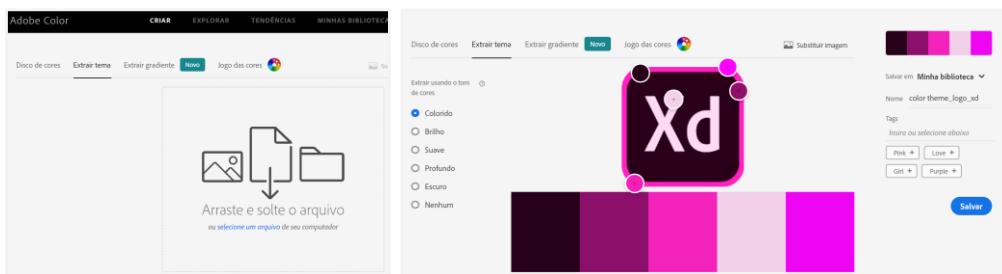
14. Salve o arquivo na nuvem como: cap02\_design\_intro.

## 2.4. CORES E FONTES

Como vemos nos conceitos de UX/UI, é muito importante a escolha das cores e tipos de letra, as chamadas fontes, pois irá impactar diretamente o cliente ou usuários, por isso nas próximas atividades vamos conhecer o Adobe Color e o Adobe Fonts, para incrementar ainda mais o nosso protótipo e usar este recurso tão interessante.

### ATIVIDADE 2 - ESQUEMA DE CORES COM ADOBE COLOR

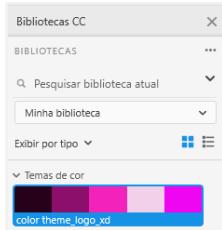
1. Acesse o site Adobe Color em <https://color.adobe.com/pt/create>, faça o login e navegue para ‘Extrair tema’, arraste o arquivo ‘cap02\_images/logo\_xd\_svg’, disponível no material, crie o esquema de cores, clique em Salvar e feche o navegador;



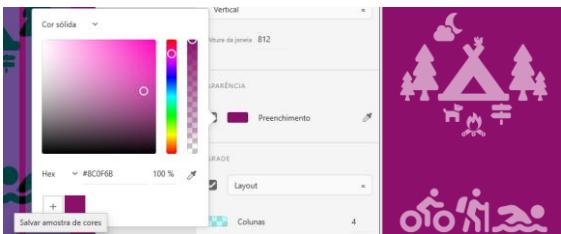
Experimente o Jogo das cores, que nostagicamente lembra um pouco o ‘Genius’ que foi um jogo popular na década de 1980 no Brasil. O objetivo do jogo é acompanhar e repetir sem errar a sequência de luzes e sons durante o tempo que puder. Na página da Adobe Color temos uma proposta muito parecida.



2. Volte ao painel de Ativos no Adobe XD, clique em ‘Abrir biblioteca da CC’  , note que o esquema de cores já está incluso em sua biblioteca.

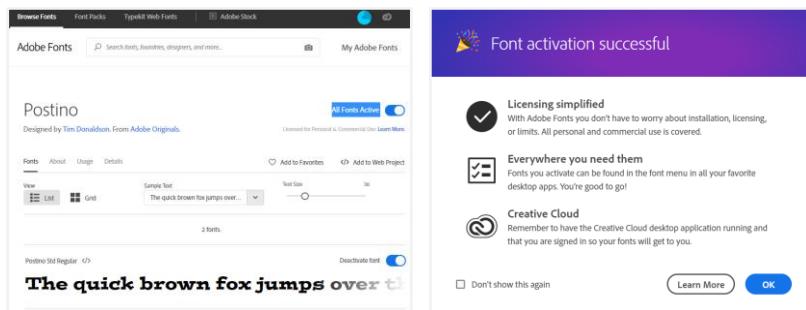


3. Selecione a prancheta ‘Abertura’ e no painel de ‘Aparência’, ‘Preenchimento’, defina a cor de fundo como ‘#8C0F6B’, Salve a amostra de cores, ou com a ferramenta de ‘Escolha a cor na tela’  , clique na segunda cor do tema; Em, seguida selecione todos os itens da tela com o mouse ou ‘Ctrl+a’, repita a escolha de cor, agora com a quarta cor do tema, e adicione a ‘Opacidade’ em 70%; Finalize clicando com botão direito, ‘Adicionar cor aos ativos’;



### *ATIVIDADE 3 - TEXTO COM ADOBE FONTS;*

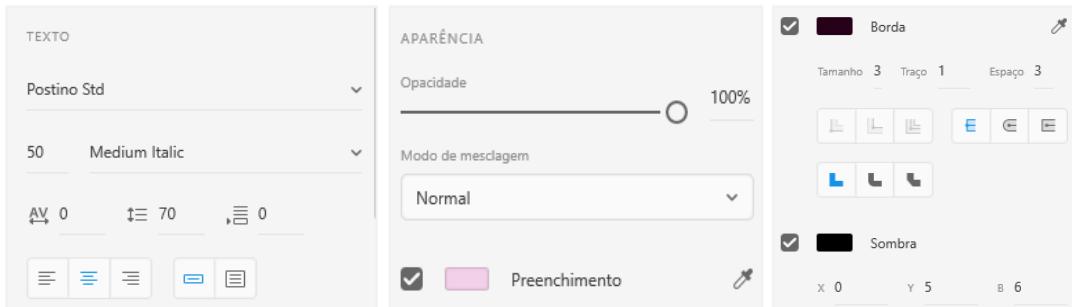
1. Acesse a página da Adobe Fonts em <https://fonts.adobe.com/>, faça o login e navegue para ‘Browse Fonts’, faça a busca da fonte ‘Postino’, selecione ‘All Fonts Active’, na janela aceite a ativação da fonte clicando em ‘OK’, feche o navegador, a fonte será instalada automaticamente.



Há várias opções para obter fontes para os mais diversos usos, um bom exemplo é a página <https://www.fontsquirrel.com/>



2. Na barra de ferramentas clique em 'Texto' , apenas clique na tela para inserir um 'Texto expansivo'. Digite 'ZukCamp' ou outro nome a sua escolha;
3. Com ferramenta 'Selecionar', marque o texto, e no painel 'TEXTO', e 'APARÊNCIA', faça as seguintes alterações, utilize as cores do tema:



4. Finalize clicando com o botão direito, 'Adicionar estile de caractere a Ativos':

**Adicionar estile de caractere a Ativos Shift + Ctrl + T**



-  Para modificar os valores numéricos dos painéis você pode digitar um valor exato ou clicar, segurar e aumentar levando o mouse para cima, ou diminuir arrastando para baixo.

6. Verifique o resultado e salve novamente o arquivo na nuvem.



## 2.5. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR

---



Aproveite os conceitos e a ferramenta para criar ícones, logomarcas, pranchetas sobre o mesmo assunto ou outros temas, abuse da criatividade para criar elementos . Compartilhe com os colegas, peça que ajudem você a escolher qual é o melhor layout.

---

### 3. Aprimoramento das ferramentas de design e suas propriedades

#### OBJETIVOS:

- » Aperfeiçoar a criação e manipulação formas, ícones e textos
- » Pesquisa e utilizar imagens segundo os conceitos de UX/UI
- » Utilizar linhas guia, ferramentas de desenho
- » Criar e modificar Ativos
- » Repetir elementos padronizados

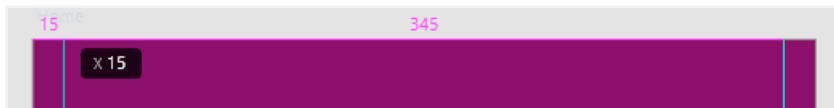
Neste momento iremos aperfeiçoar a criação e manipulação formas, ícones e textos dentro da prancheta;

#### ATIVIDADE 1 - CRIANDO A PRANCHETA HOME

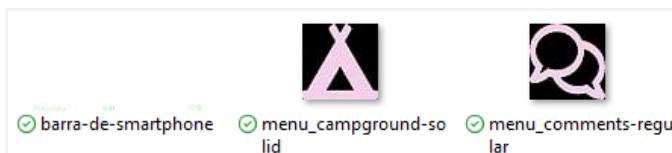
1. Abra o arquivo ‘cap03\_design\_aprimorado’;
2. Vá até a barra de ferramentas, clique no ícone para adicionar prancheta e no Painel ‘APPLE’, selecione ‘iPhone X/XS/11 Pro’, e uma nova prancheta será mostrada na tela:



3. Clique no texto na parte superior 2 vezes e renomeei a prancheta para ‘Home’;
4. Coloque a mesma a cor do fundo da prancheta de ‘Abertura’ e adicione a cor aos Ativos;
5. Vá até a lateral esquerda da prancheta, e aparecerá um ícone para ‘Linha guia’ ➡, arraste duas linhas de modo a delimitar um espaço de 15 nas laterais:



6. Procure e arraste dos arquivos do material didático, da pasta ‘cap03\_images’, os arquivos:



7. Posicione no alto da prancheta, os ícones devem ter L x A igual 30x30:
8. Com a ferramenta texto escreva ‘BEM-VINDX’, aplique o estilo de caracteres ‘Postino Std — 50 pt’ da barra de ativos, diminua o tamanho texto para 25, desative a borda e aplique a cor de preenchimento #F222BB, inclua a cor e o estilo de caracteres em Ativos, duplique o Texto “ZUKCAMP” da prancheta anterior, utilizando a tecla ‘Alt’ e arrastando o item e posicione como no exemplo;



### 3.1. A ESCOLHA DAS IMAGENS

As imagens são parte fundamental para destacar o seu protótipo, por isso escolha aquelas que seguem o seu esquema de cores, e propiciam uma boa relação entre UI e UX. Lembre-se de respeitar as licenças de direitos autorais.

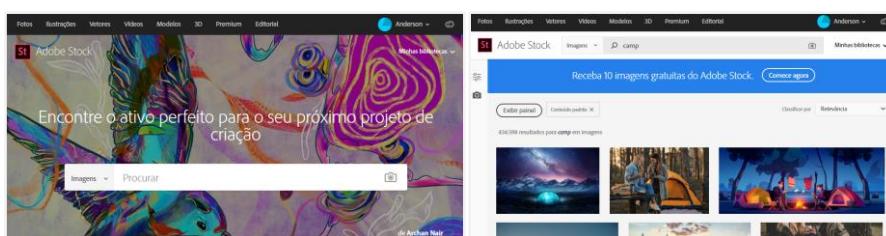
Também que existem sites que disponibilizam imagens para uso livre? Qualquer um pode usar sem precisar pagar ou pedir autorização, não é obrigatório citar a fonte, mas é sempre interessante ajudar quem disponibiliza este tipo de conteúdo. É possível encontrar imagens bem interessantes nestes bancos de imagens!

Alguns destes sites são:

- » Free Images: <https://pt.freeimages.com/>;
- » Pixabay: <https://pixabay.com/pt/>;
- » Unsplash: <https://unsplash.com/>;



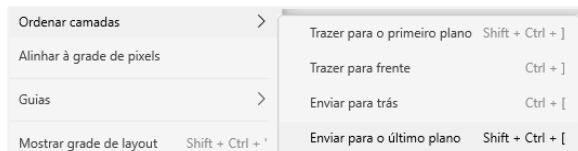
A página da Adobe Stock em <https://stock.adobe.com/br/>, tem muitas imagens interessantes, fazendo o cadastro você recebe 10 imagens gratuitas. Acesso em 15/04/2020.



As imagens que utilizaremos nas próximas atividades foram retiradas dessas páginas, e estão disponíveis na pasta cap03\_images:

## ATIVIDADE 2 - INSERINDO IMAGEM DE FUNDO

1. Acesse a barra de ferramentas, eu utilize o retângulo , desenhe um retângulo na extensão de toda prancheta 'Home', a princípio irá se sobrepor a todos os itens, desative a borda, clique com o botão direito, 'Ordenar camadas > Enviar para o último plano';



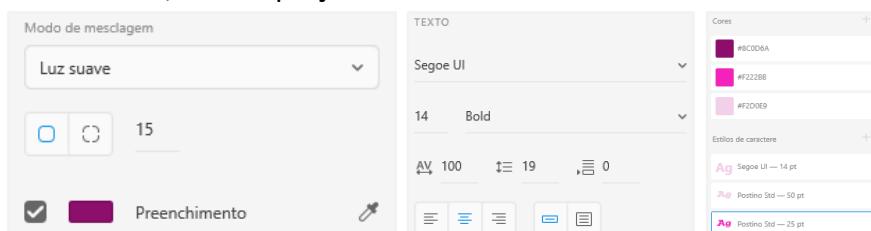
2. Abra pasta de 'cap03\_images' e selecione a imagem:



3. Arraste a imagem 'rota04.jpg' para dentro do quadro e ela se ajustará automaticamente, clique com o botão direito e selecione 'Bloquear', para que a imagem não possa sofrer alterações, note um cadeado  na parte superior esquerda, para desbloquear basta clicar nele:

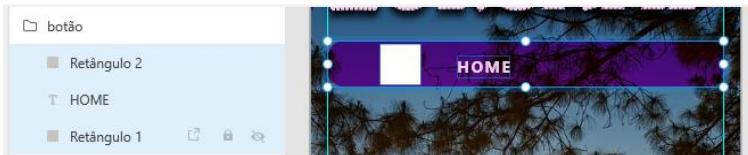


4. Desenhe com a ferramenta retângulo o que será um botão, com altura de 40, no alto da prancheta, no painel 'Modo de mesclagem' selecione 'Luz Suave', arredonde as bordas em 15px, e mude o preenchimento para #F2D0E9, desative as bordas; insira o texto 'HOME', selecione e ajuste a fonte para 'Segoe UI', tamanho 14, Bold, centralizado, não esqueça de adicionar a cor e o texto aos ativos:



5. Desenhe um novo retângulo dentro do botão, com medidas LxA, 35x35, e apenas desative a borda, ele servirá para receber as imagens;
6. Ative a ferramenta Camadas , para visualizar todas as pranchetas e seus elementos, você pode selecionar os elementos, renomear clicando 2 vezes,

organizar as camadas arrastando os itens. Selecione com ‘Ctrl’ pressionado, Retângulo 1 e 2, e o texto HOME, clique com botão direito e ‘Agrupar’, renomeie para botão:

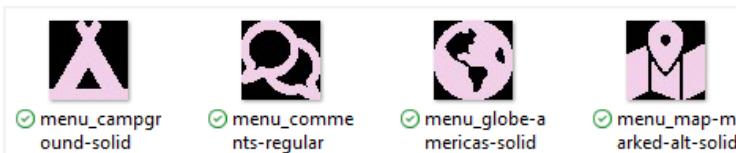


### 3.2. REPETINDO ELEMENTOS

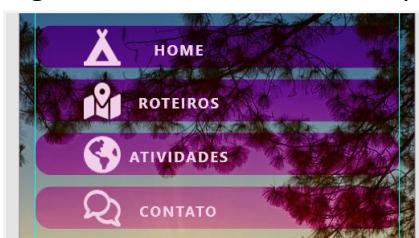
Após criar um item modelo, a repetição em grade, permite que o duplique rapidamente no sentido vertical ou horizontal, é possível repetir, e vincular essa estrutura, quando um elemento for alterado, todos os demais serão atualizados.

#### *ATIVIDADE 3 - CRIANDO GRADES DE REPETIÇÃO: VERTICAL E HORIZONTAL*

1. Selecione o grupo eu foi renomeado como ‘botão’;
2. Acione o painel ‘Repetição de grade’, e gere 4 novos botões, um embaixo do outro, ajuste a distância entre eles; então arraste as imagens da pasta:



3. Clique 2 vezes na estrutura de repetição, e novamente 2 vezes no texto para alterá-lo, sempre que você entrar em elementos agrupados será necessário clicar 2 vezes até chegar no elemento desejado, e a tecla ‘esc’ volta ao elemento superior; organize o menu como o exemplo:



4. Selecione o primeiro texto do botão e faça o alinhamento a esquerda, e note que todos os demais também serão atualizado, qualquer modificação que você faça no primeiro elemento vai atualizar todos;
5. Pressione ‘esc’ até eliminar qualquer seleção. Desenhe um novo retângulo abaixo do, ele será a área de roteiros, defina altura 200;
6. Ajuste a Opacidade para 80%, Modo de mesclagem ‘Sobreposição’, e o preenchimento #FFFFFF;



7. Escreva na parte superior do retângulo 'ROTEIROS', aplique do painel ativo o estilo 'Postino Std — 25 pt', e altere a cor para #8C0D6A, Adicione a cor e o estilo aos Ativos;
8. Na barra de ferramentas clique no ícone elipse , e com a tecla 'shift' pressionada para manter a proporção, desenhe um círculo de aproximadamente 80 por 80, desative a borda;
9. Abaixo do círculo insira o texto '05', e aplique o estilo que acabou de criar, logo baixo insira um novo texto com a palavra 'dias', e aplique o estilo 'Segoe UI — 14 pt', mude a cor para #F222BB; Coloque o alinhamento 'Centralizado' para ambos os textos.
10. Selecione um círculo e os textos, agrupe os elementos e execute a 'Repetição de grade', criando 4 elementos na horizontal.
11. Insira as imagens que compõem os Roteiros:



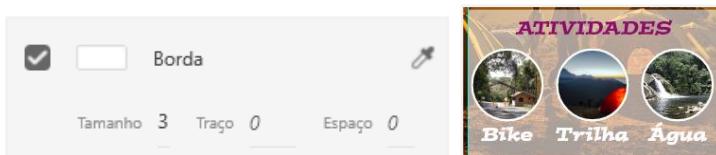
12. Faça os ajustes dos espaços e outros que achar necessário. Veja o exemplo:



13. Selecione todos os itens do quadro 'ROTEIROS' e duplique-o, posicionando o quadro em X 15 e Y 580; Altere o texto para 'ATIVIDADES', centralize horizontalmente; Altere o quadro do fundo, 'Opacidade' 60% e 'Modo de Mesclagem' Normal;
14. Selecione o círculo com a imagem, e aumente o espaçamento, entre as imagens consideravelmente, pois sem isso não será possível ampliar as imagens e ajustá-las novamente;



15. Selecione e aumente o círculo para 100x100, reduza para 3 imagens e ajuste o espaçamento, ative a borda, escolha a cor #FFFFFF, Tamanho 3; Altere os textos com o preenchimento na cor #FFFFFF, Adicione a cor aos Ativos, modifique as palavras para Bike, Trilha e Água respectivamente, e apague o texto menor. Veja o exemplo:



16. Arraste para grade de repetição as imagens:

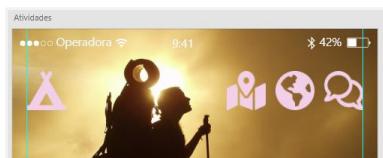


17. Observe o Resultado da Prancheta:



#### *ATIVIDADE 4 - REVISANDO COM O GUIA DE ATIVIDADES*

1. Crie uma prancheta no mesmo padrão e nomeie como ‘Atividades; Mude a cor de Fundo para #000000;
2. Desenho Retângulo na parte superior, desabilite a Borda, dimensione L 375 e A 230, X 0 e Y 0;
3. Arraste para dentro do retângulo a imagem ‘ativ02’ usada na prancheta anterior, e clique para inverter horizontalmente;
4. Vá até a lateral esquerda da prancheta, e aparecerá um ícone para ‘Linha guia’ ➡, arraste duas linhas de modo a delimitar um espaço de 15 nas laterais;
5. Duplique a ‘barra-de-smartphone’, da prancheta anterior;
6. Importe os ícones do menu da pasta imagem, dimensione para L 40 e A 40, e coloque abaixo da ‘barra-de-smartphone’, alinhando pela base e distribuindo como no exemplo:

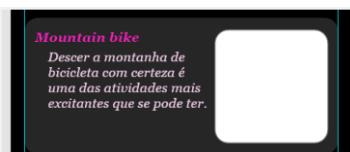


7. Abra o texto de referência que está na pasta ‘cap03\_txt/guia\_de\_atividades.txt’, ele servirá para nos orientarmos na inserção dos textos;

8. Com a ferramenta texto, insira abaixo da imagem o texto '**GUIA DE ATIVIDADES**', aplique o estilo 'Postino Std — 25 pt' com a cor #F222BB , diminua a fonte para 20, e adicione o estilo aos Ativos;
9. Adicione logo abaixo do texto anterior, outro texto, 'Para curtir ao máximo essa aventura...', e altere as propriedades do texto fonte 'Georgia', tamanho 15, Italic, Espaçamento de caracteres 0, Espaçamento entre linhas 17 e Alinhamento centralizado, Preenchimento #F2D0E9 e também adicione o estilo aos Ativos, observe o resultado:



10. Crie um retângulo logo abaixo dos textos, com 150 de altura, Opacidade 15%, Mesmo raio para todos os cantos 15, Preenchimento #FFFFFF e sem borda;
11. Crie um quadrado dentro do retângulo anterior posicionando do lado direito, com a medida 125x125 de altura, 'Mesmo raio para todos os cantos 15, Preenchimento #FFFFFF e com borda, na cor #707070, de Tamanho 1, Traço e Espaço 0;
12. Insira o texto, 'Mountain bike' dentro do retângulo do lado esquerdo, aplique o estilo 'Georgia — 15 pt', modifique a cor para #FFFFFF, a Espessura da fonte para Bold Italic, e adicione o estilo aos Ativos:
13. Com a ferramenta texto desenhe um quadro para Área de texto, insira as informações: 'Descer a montanha de bicicleta com certeza é uma das atividades mais excitantes que se pode ter.' Aplique o estilo 'Georgia — 15 pt", na cor # F2D0E9, e faça o alinhamento do texto para esquerda; Veja como ficou no exemplo:



14. Selecione o Retângulo e todos os elementos que estão dentro e faça a Repetição de grade na vertical, gerando 3 itens ao todo; Arraste para grade de repetição as imagens:



15. Arraste o arquivo de texto: 'guia\_de\_atividades\_titulos.txt', em cima do texto 'Mountain', os títulos será preenchidos automaticamente; Arraste para o texto logo abaixo, o arquivo 'guia\_de\_atividades\_textos.txt', para completar as outras informações;





Para que a inserção de texto ocorra corretamente é preciso escrever cada texto e um parágrafo. Existem outras maneiras de inserir dados no Adobe XD, retomaremos o assunto mais adiante.

- 
16. Observe o resultado das atividades deste capítulo e salve o arquivo como ‘cap03\_design\_aprimorado\_finalizado’:



### 3.1. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



Com os conhecimentos obtidos nesta etapa crie um quadro com múltiplas imagens utilizando a grade de repetição, com o tema ‘Equipamentos’, trabalhe livremente para construí-la;

---

## **4. Introdução ao modo protótipo e suas conexões.**

### **OBJETIVOS:**

- » Entender e aplicar o conceito de prototipação;
- » Estabelecer conexões entre os elementos do protótipo;
- » Conhecer e utilizar os elementos básicos de interação;
- » Utilizar e ajustar efeitos de transição em ações;
- » Criar e configurar um acionador por comando de voz;
- » Realizar testes de funcionamento e correção de erros.

### **4.1. POR QUE UTILIZAR SOFTWARES DE PROTOTIPAÇÃO!?**

O protótipo é construído para fins de demonstração ou como parte do processo de desenvolvimento. Uma versão básica da aplicação é construída, testada e retrabalhada conforme necessário do qual o sistema ou produto completo pode ser desenvolvido.

Ao realizar as interações existe a possibilidade de se testar fluxos de trabalho, coletar e testar feedbacks de usuários e ampliar e testar opções diversas

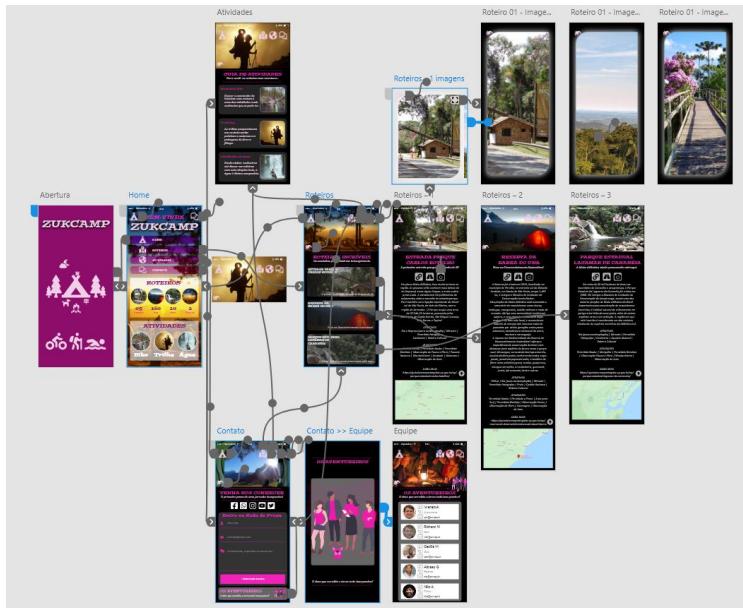
Protótipos funcionais são eficazes na análise e no design de sistemas on-line, e possibilitam uma maior a interação entre o dispositivo e o usuário.

Construído para mostrar visualmente uma aplicação quando acabada. Agregando Tempo e custos reduzidos, analisando a experiência e o envolvimento do usuário no software, podendo validar todas as funcionalidades em tempo real

A alta fidelização de um protótipo é chamada “mock-up”, o mais próximo possível do resultado; o que demanda maior tempo para produzir, porém com um resultado mais eficiente.

Existem muitas ferramentas de prototipação e mock-up, porém a abordagem e o sistema de trabalho no Adobe XD são únicas.

Vamos agora realizar as conexões das pranchetas, seguindo o conceito de Mapa Mental ou até mais simplificado como um fluxograma;



Para isso é recomendável montar o fluxo do seu protótipo organizando as pranchetas, como seu fluísssem da página inicial para outras páginas e assim sucessivamente através de conexões e interações.

## 4.2. CONEXÕES E INTERAÇÕES

### *ATIVIDADE 1 - CONEXÕES E INTERAÇÕES ENTRE PRANCHETAS;*

1. Abra o diretório ‘cap04’ e em seguida o arquivo ‘cap04\_prototipo\_intro.xd’ vá para o Modo de trabalho Protótipo:



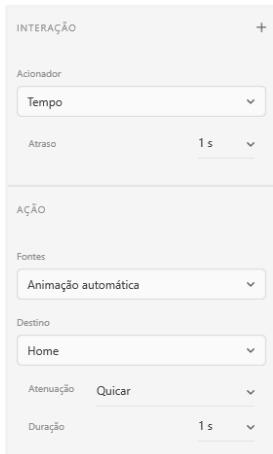
2. Selecione a Prancheta abertura, defina como inicial clicando no ícone ‘home’, quando não houver nenhuma prancheta selecionada ao fazer a ‘Visualização no Desktop’ essa será a prancheta inicial do protótipo; selecione o ícone com uma seta para direita na prancheta ‘Abertura’, arraste para a prancheta ‘Home’:



3. Inicialmente iremos fazer uma passagem automática apenas por tempo e com um efeito simples de uma prancheta direto para outra. Alguns breves conceitos para entender a interação:

- a. Acionador: é o elemento que irá desencadear a ação, seja ele tocar, arrastar, tempo, gamepad ou comando de voz;
- b. Atraso: é o tempo entre o acionador e ação,
- c. Fontes: determina o tipo de ação que irão ocorrer, desde a transição entre pranchetas até a reprodução de áudio ou fala;
- d. Destino: onde a ação irá ser finalizada pode ser seguida de efeitos ou não;

- e. Atenuação: efeito a ser executado durante a ação;
  - f. Duração: tempo da ação;
4. Altere o painel de interação com as seguintes opções:
- a. ‘INTERAÇÃO’, o ‘Acionador: Tempo’ com ‘Atraso: 1s’;
  - b. ‘AÇÃO’ ‘fontes: Animação automática’, com ‘Destino: Home’, ‘Animação: Quicar’ e a ‘Duração 1s’;



5. Note que as pranchetas estão ligadas por uma linha, para alterar qualquer interação basta clicar na linha e realizar as modificações. Clique em ‘Visualizar no desktop’ ➔ para verificar o efeito de interação e a passagem automática de uma prancheta para outra.



#### *ATIVIDADE 2 - AÇÃOES COM ÍCONES E OUTROS OBJETOS;*

Qualquer ícone, imagem, vetor, svg, etc. pode ser utilizado como acionador para a interação de uma prancheta, para isso vamos as etapas:

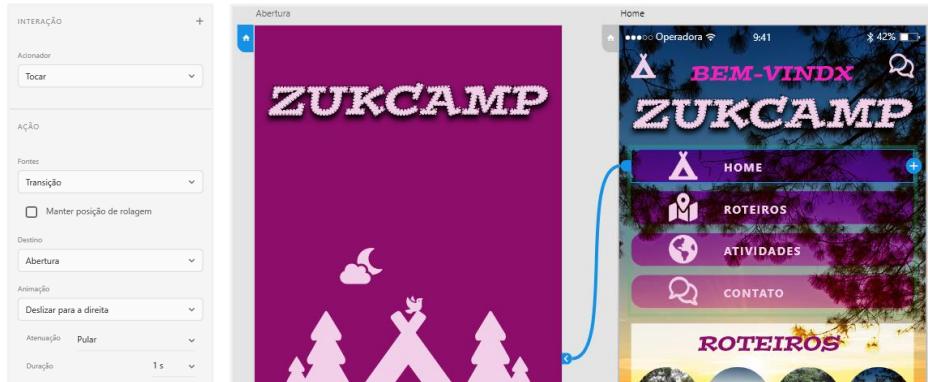
6. Dentro da prancheta ‘Home’ selecione a área dos botões e novamente com dois cliques o botão ‘HOME’, note que a seta azul de interação agora estará ligada ao botão;





Se o objeto fizer parte de um elemento agrupado ou similar, é preciso isolar a parte desejada clicando duas vezes, até selecionar apenas o item desejado.

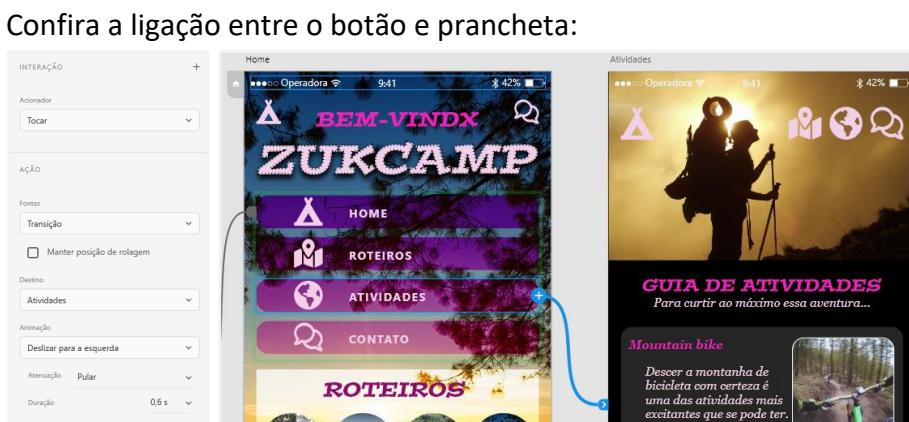
7. Clique no ícone com a seta para direita, e arraste para a prancheta ‘Abertura’, e ajuste o painel de Interação com
  - a. INTERAÇÃO: ‘Ação: Tocar’;
  - b. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Atividades’, ‘Animação: Deslizar para a direita’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 1 s’.
8. Observe a ligação entre o botão e prancheta:



9. Clique em ‘Visualizar no desktop’ , em seguida clique no botão ‘HOME’ para verificar o efeito de interação e a passagem para prancheta ‘Abertura’.
10. Dentro da prancheta ‘Home’ selecione a área dos botões e novamente com dois cliques o botão ‘ATIVIDADES’, note que a seta azul de interação agora estará ligada ao botão;



11. selecione o ícone com a seta para direita, e arraste para a prancheta ‘Atividades’, e ajuste o painel de Interação com:
  - a. INTERAÇÃO: ‘Ação: Tocar’;
  - b. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Atividades’, ‘Animação: Deslizar para a esquerda’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s’;
12. Confira a ligação entre o botão e prancheta:



13. Clique em ‘Visualizar no desktop’  para verificar o no botão ‘ATIVIDADES’ para verificar o funcionamento do efeito e a passagem para prancheta ‘Atividades’.

### 4.3. COMANDOS DE VOZ

Hoje é comum utilizar os comandos de voz, ou comandos da fala, em celulares e em computadores, é possível ‘ditar’ enquanto o editor de texto escrever por você, sem falar no advento da Internet das coisas, como carros, ar condicionado, máquinas de lavar e até pipoqueiras, que com uma palavra desencadeia uma ou várias ações, desde a busca de um endereço, ligar o seu computador, acender as luzes, tocar sua música favorita até ajustar a temperatura do ambiente.

Um recurso tão atual e importante foi considerado para utilização em protótipos e estão disponível no Adobe XD e abordaremos este assunto agora.

Para utilizar um Acionador ‘Voz’ é necessário configurar uma ou mais palavras que serão o comando de voz, assim que o usuário ativar o modo de áudio, e falar qualquer das palavras dessa expressão, será executada a ação desejada.

Se houver palavras iguais em outros comandos, será considerada válida a palavra apenas para o primeiro comando configurado com ela.



**Utilize apenas uma palavra significativa, evite frases ou expressões, seja claro e objetivo. Só utilize mais de uma palavra se realmente for necessário.**

#### *ATIVIDADE 3 - MÚLTIPLOS ACIONADORES E ACIONADOR POR Voz;*

É possível inserir vários tipos de acionadores, inclusive adicionar múltiplos a um único elemento, e utilizar comandos de voz para interagir no protótipo.

1. Dentro da prancheta ‘Atividades’ selecione o ícone da página ‘HOME’ ; Clique no ícone da seta de interação, arraste para a prancheta ‘Home’, e ajuste o painel de Interação com:
  - a. INTERAÇÃO: ‘Ação: Tocar’;
  - b. AÇÃO: ‘Fonte: Transição’, ‘Destino: Atividades’, ‘Ação: Deslizar para a direita’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s’.
2. Observe a ligação entre o botão e prancheta:



3. Selecione a prancheta ‘Atividades’, Clique em ‘Visualizar no desktop’  , em seguida clique o ícone ‘HOME’  , para verificar o efeito de interação e a passagem para prancheta ‘Abertura’.
4. Vamos adicionar uma Interação por ‘Voz’, então selecione novamente o ícone ‘HOME’  ; note que a seta de interação modificou para o símbolo de adição, então clique sobre ele:

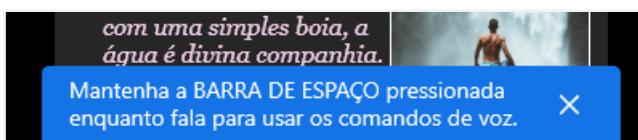


5. Adicione um Interação por ‘Voz’;
6. Ajuste o painel de Interação com:
  - a. INTERAÇÃO: ‘Acionador: Voz’, ‘Comando: Home’;
  - b. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Home’, ‘Animação: Deslizar para a direita’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s ’.
7. Note que a barra de interação mostra os dois acionadores, e na área de trabalho, indica sua quantidade junto a ligação entre o ícone e a prancheta:



8. Selecione a prancheta ‘Atividades’, Clique em ‘Visualizar no desktop’  , observe a informação na parte inferior da janela, “Mantenha a BARRA DE ESPAÇO pressionada

enquanto fala para usar os comandos de voz.”. Execute a ação e fale ao microfone o comando com clareza, neste caso ‘Home’, para verificar o funcionamento.



9. Finalize sua atividade observando as diversas conexões de interatividade que você construiu e testando todas as possíveis interações do seu protótipo. Se houver erros siga novamente os passos deste capítulo revisando suas ações e com certeza fará as correções necessárias.



#### 4.4. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



Adicione acionadores aos itens da prancheta ‘Home’:

- ‘Tocar’ no Quadro de Atividades com destino a prancheta ‘Atividades’;
- ‘Voz’ ao botão ‘HOME’ com destino a prancheta ‘Abertura’, com o comando ‘Abertura’;
- ‘Voz’ ao botão ‘ATIVIDADES’ com destino a prancheta ‘Atividades’, com o comando ‘Atividades’;

Defina as ações segundo suas escolhas, aproveite para realizar vários testes.

## 5. Construção de componentes e padrões

### *OBJETIVOS:*

- » Criar componentes a partir de elementos existentes;
- » Utilizar componentes em diversas pranchetas;
- » Duplicar e modificar pranchetas padronizadas;
- » Modificar e atualizar componentes e padrões.

### 5.1. O QUE SÃO COMPONENTES?

Existem elementos de design e interação que se repetem em várias situações no desenvolvimento do protótipo, sendo assim é necessário criar elementos base, para reutilização.

Esse elemento base se desdobra em instâncias, por exemplo, ao criar um botão, e transformá-lo num componente, podemos reutilizar o seu design e apenas substituir o seu texto.

As alterações na instância são específicas deste, as alterações feitas no componente mestre são atualizadas para todas as instâncias. Se mudar a fonte ou tamanho da letra, todas as instâncias vinculadas serão atualizadas.

Também é possível desvincular o componente mestre, possibilitando a criação de outros componentes ou versões de um mesmo elemento.

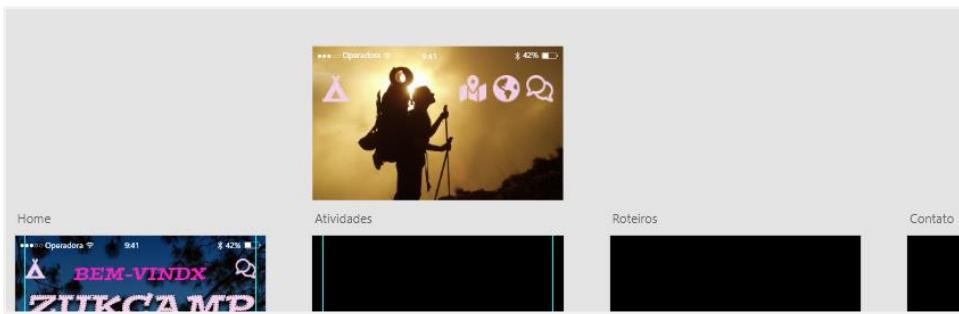
Elementos de design e componentes podem ser reutilizados em todo o documento do XD ou em vários documentos diferentes, podendo ficar vinculados ou incorporados.

Iremos componentes para o protótipo estabelecendo padrões de layout e interatividade.

### 5.2. ELABORANDO E REPLICANDO A PRANCHETA PADRÃO

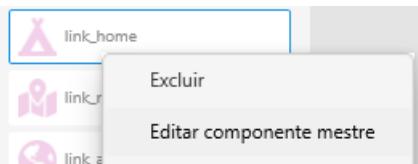
#### *ATIVIDADE 1 - CRIANDO E UTILIZANDO COMPONENTES*

1. Abra o diretório ‘cap05’ e em seguida o arquivo ‘cap05\_componentes\_padroes.xd’ vá para o Modo de trabalho Design;
2. Crie duas pranchetas, com o padrão ‘iPhone X/XS/11 Pro’ e nomeie como: ‘Roteiros’ e ‘Contato’ respectivamente, defina o preenchimento com a cor #000000;
3. Selecione na parte superior da prancheta ‘Atividades’, a imagem e todos os itens dentro dela, tornaremos estes elementos um componente, arraste para cima retirando da prancheta os itens e posicionando logo acima dela, como mostrado na imagem abaixo:

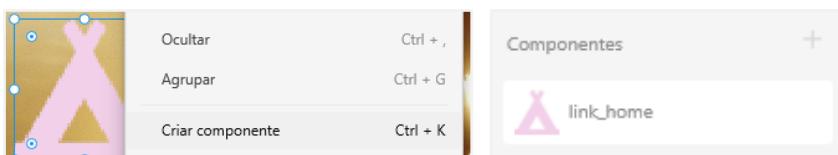


Separamos os elementos para criar o chamado ‘componente mestre’, ele será o modelo para os demais, tudo que for adicionado, alterado ou excluído em um componente mestre, automaticamente também será em todos as instâncias que derivam dele.

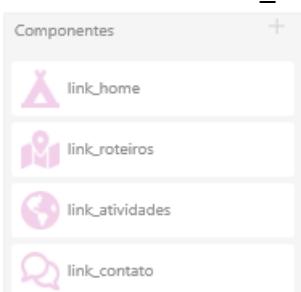
O componente mestre poderá ser visualizado e alterado clicando com o botão direito, ‘Editar componente mestre’.



4. Selecione o ícone ‘menu\_campground-solid’ , na parte superior, clique com o botão direito, em seguida ‘Criar componente’; o componente será criado e inserido no painel de ativos, note que ele mudou a cor do quadro em seu entorno indicando que estes elementos agora é um componente. clique duas vezes sobre o seu nome e renomeie para ‘link\_home’:



5. Repetimos o processo para criar componentes para os outros ícones:
  - a. Ícone ‘menu\_map-marked-alt-solid’ : ‘link\_roteiros’;
  - b. Ícone ‘menu\_globe-americas-solid’ : ‘link\_atividades’;
  - c. Ícone ‘menu\_comments-regular’ : ‘link\_contato’



6. Selecione a imagem e tudo o que há dentro dela e crie um componente único, e nomeie como ‘header’:



7. Selecione o texto “GUIA DE ATIVIDADES” e crie mais um componente e nomeie como ‘h2’ ;
8. Selecione o texto “Para curtir ao máximo essa aventura...”, e crie mais um componente, renomeie para ‘h3’;
9. Insira com a ferramenta ‘Linha’ /, uma linha logo abaixo do componente ‘h3’, com a borda na cor #F222BB, já disponível em ativos, duplique-a utilizando a tecla ‘Alt’ e arrastando para logo acima do componente ‘h2’. Selecione as linhas e os componentes ‘h2’ e ‘h3’, e crie um componente chamado ‘heading\_section’. Veja o exemplo:

10. Para inserir um componente basta selecionar do painel de Ativos e arrastar até o local desejado. Insira os componentes ‘header’ e ‘heading\_section’, no alto das pranchetas como no exemplo:



11. Arraste as imagens ‘rota04.jpg’ e ‘contato.jpg’ para dentro do componente ‘header’ nas pranchetas ‘Roteiros’ e ‘Contato’ respectivamente;



12. Clique 2 vezes dentro do componente ‘heading\_section’, e novamente 2 vezes para selecionar os outros componentes, ‘h2’ e ‘h3’. Substitua os textos da seguinte maneira:

- a. ‘Roteiro’: h2: “ROTEIROS INCRÍVEIS” e h3: “Os caminhos para histórias inimagináveis”.
- b. ‘Contato’: h2: “VENHA NOS CONHECER” e h3: “O primeiro passo de uma jornada inesquecível”.

13. Observe o resultado das atividades deste capítulo e salve o arquivo:

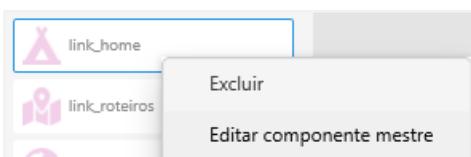


### 5.3. O QUE SÃO OS ESTADOS DE UM COMPONENTE

Os componentes podem sofrer modificações, conforme diferentes interações do usuário, como Passar o mouse, Pressionar, Desabilitado e Êxito. É possível criar e configurar essas variações, e para que não seja necessário refazer essas modificações a cada item trabalhado, armazenamos essas informações no próprio componente.

#### *ATIVIDADE 2 - EDIÇÃO DOS ESTADOS DE UM COMPONENTE*

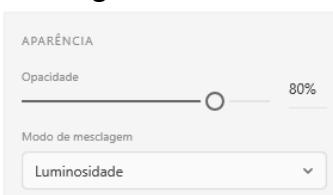
1. Dando continuidade aos trabalhos no arquivo ‘cap05\_componentes\_padroes’, no painel de Ativos, clique com o botão direito no componente ‘link\_home’:



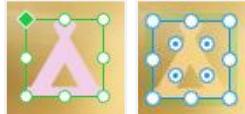
2. No painel ‘COMPONENTE (PRINCIPAL)’, clique no sinal de adição para ‘Adicionar estado’, e selecione o ‘Estado Hover’, não será necessário renomear, pressione ‘Enter’ para fixar o nome, e o deixe selecionado:



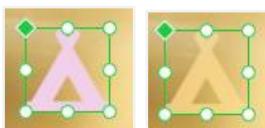
3. Clique duas vezes, para editar o ícone, as linhas do entorno irão mudar da cor verde para azul. Altere a ‘APARÊNCIA’, ‘Opacidade: 80%’ e ‘Modo de mesclagem: Luminosidade’, ao finalizar pressione ‘Esc’ para sair do modo de edição;



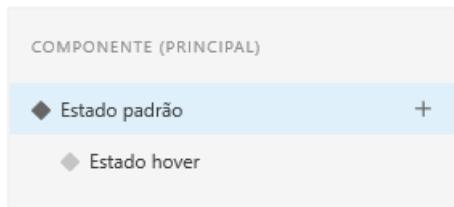
Não esqueça dos dois cliques para edição do Estado, se não fizer isso editará a aparência geral do componente. Fique atento a mudança de cor nos marcadores do entorno isso mostra se estão no modo edição, verde é do componente como um todo, azul é ativado para edição do estado.



4. Selecione novamente no painel ‘COMPONENTE (PRINCIPAL)’, o ‘Estado padrão’, e observe que a imagem voltou ao estado anterior; Compare os dois estados, da imagem, o primeiro será visto ao abrir a prancheta e o segundo quando passar o mouse:



Ao finalizar a construção ou edição do efeito não esqueça de manter selecionado no painel ‘COMPONENTE (PRINCIPAL)’, o ‘Estado padrão’, se marcar o ‘Estado hover’, não haverá alteração alguma ao passar o mouse, pois será considerado este estado como inicial;



5. Execute as mesmas alterações com os componentes: ‘link\_roteiros’, ‘link\_atividades’ e ‘link\_contato’;
6. Podemos utilizar os componentes dos ícones de maneira isolada, sem usar o ‘header completo’, apague da prancheta ‘Home’, os ícones do ‘link\_home’, e ‘link\_contato’, e substitua pelos respectivos componentes;



7. Selecione a prancheta ‘Atividades’, Clique em ‘Visualizar no desktop’ , passe o mouse sobre os ícones para visualizar as alterações. Visite outras pranchetas e irá notar que o mesmo efeito automaticamente foi aplicado a todos os componentes derivados de ‘header’;
8. Salve o arquivo para finalizar esta atividade.

#### 5.4. INTERAÇÕES, AÇÃOADORES E AÇÕES

Toda Interação, que é a experiência do usuário em relação ao protótipo, começa com os açãoadores que desencadeiam ações.

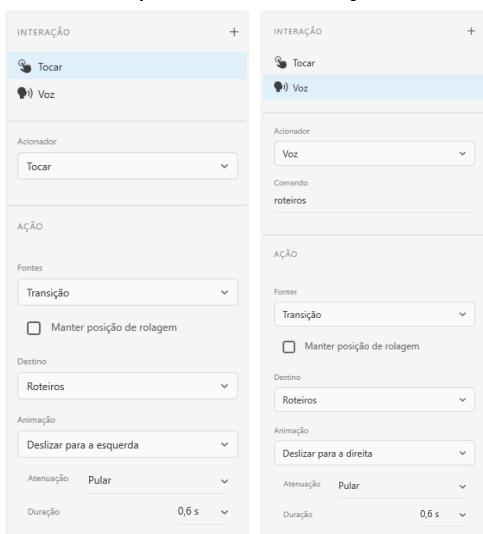
Os acionadores funcionam como ‘gatilhos para conectar pranchetas e estabelecer o fluxo e a aparência de suas experiências. Definindo exatamente qual atividade realizada que irá desencadear a ação, seja ela, tocar, arrastar ou simplesmente falar.

A ações permitem vários tipos de transição, a passagem para outros estados do componente, outras pranchetas ou até mesmo a sobreposição entre pranchetas. Também é possível configurar animações, atenuações, a duração de efeitos e adicionar mais ações como sons e a reprodução da fala.

Tudo isso é voltado a criar protótipos realistas para qualquer tipo de experiência, seja por gestos de toque comuns em dispositivos móveis, atalhos do teclado, transições por tempo, comandos de voz ou controles de jogos.

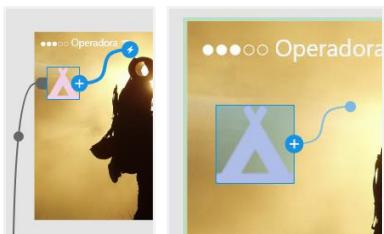
### **ATIVIDADE 3 - CORRIGINDO ACIONADORES E UTILIZANDO COMPONENTES EM INTERAÇÕES**

1. Dando continuidade aos trabalhos no arquivo ‘cap05\_componentes\_padroes’, ative o modo de trabalho Protótipo:
2. Vamos iniciar acrescentando ligações simples, da prancheta ‘Home’, o botão, ‘ROTEIROS’, para sua respectiva prancheta, relembrando o que já trabalhamos no Capítulo 4;
  - a. INTERAÇÃO: ‘Ação: Tocar’;
  - b. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Roteiros’, ‘Animação: Deslizar para a esquerda’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s’.
  - c. INTERAÇÃO: ‘Ação: Voz’, ‘Comando: Roteiros’;
  - d. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Roteiros’, ‘Animação: Deslizar para a esquerda’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s’.



3. Crie uma ligação, da prancheta ‘Home’, o botão, ‘CONTATO’, para sua respectiva prancheta, utilizando as mesmas configurações do item anterior;
4. Adicione ao botão ‘ATIVIDADES’, apenas o acionador por voz:
  - a. INTERAÇÃO: ‘Ação: Voz’, ‘Comando: Atividades’;

- b.* AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Atividades’, ‘Animação: Deslizar para a esquerda’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s’.
5. Selecione a prancheta ‘Home’, Clique em ‘Visualizar no desktop’ , verifique se todos os botões estão funcionando tanto pelo tocar quanto pelo comando de voz;
  6. Vamos acrescentar acionadores e realizar as ligações para os componentes que criamos anteriormente, assim todos os itens baseados nestes, serão automaticamente atualizados.
  7. Ainda no modo protótipo clique com o botão direito no componente ‘link\_home’, e selecione ‘Editar componente mestre’;
  8. Observe uma ligação em azul, com apenas um círculo na ponta, essa ligação é que faz a interação do ‘Estado hover’ do botão e não deverá ser alterada, pois sem ela o passar do mouse não terá mais nenhum efeito. Porém as ligações anteriores estão em cinza, e não são mais válidas, clique na linha cinza e pressione a tecla ‘Delete’, repita o processo, pois havia 2 ligações; Restará apenas o acionado do botão;



9. Clique no sinal de adição e como aprendido anteriormente adicione os acionadores ‘Tocar’ e por ‘Voz’, terão as mesmas opções:
  - a. INTERAÇÃO: ‘Tocar’;
  - b. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Home’, ‘Animação: Deslizar para a direita’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s’.
  - c. INTERAÇÃO: ‘Acionador: Voz’, ‘Comando: Home’;
  - d. AÇÃO: repita as configurações do item b.
10. Adicione os acionadores ‘Tocar’ e por ‘Voz’, para os demais componentes de link, considerando as mesmas configurações do item 4, apenas ajustando o comando de voz e o destino com a respectiva prancheta, nos componentes:
  - a. ‘link\_roteiros’ , Destino e Comando: ‘Roteiros’;
  - b. ‘link\_atividades’ , Destino e Comando: ‘Atividades’;
  - c. : ‘link\_contato’ , Destino e Comando: ‘Contato’;
11. Selecione qualquer prancheta, Clique em ‘Visualizar no desktop’ , verifique todos os botões e link para verificar os efeitos e o funcionamento tanto pelo acionador tocar quanto pelo comando de voz;

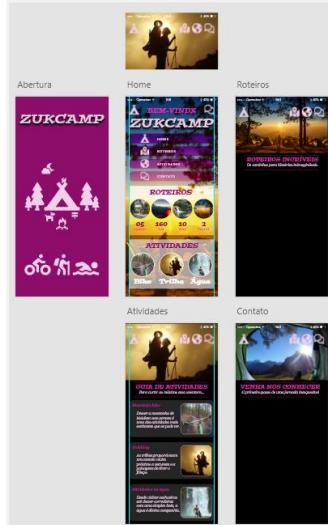


Por conta do processamento alguns efeitos podem sofrer um atraso de alguns milissegundos

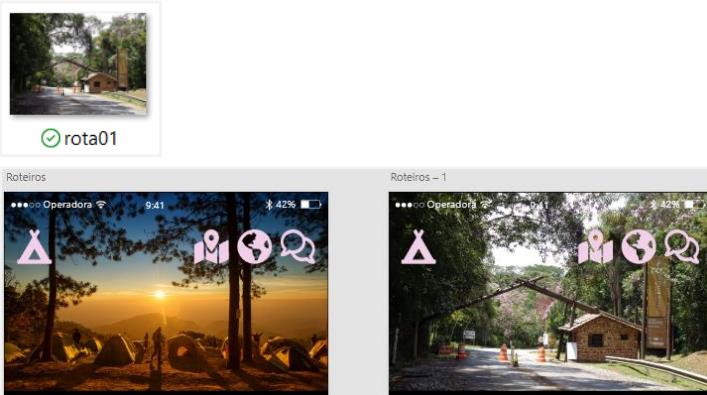
- 
12. Finalize a atividade salvando o arquivo.

#### ATIVIDADE 4 - DUPLICANDO PRANCHETAS, DESVINCULANDO COMPONENTES E CRIANDO OUTROS

1. Utilizando ainda o arquivo ‘camp05\_componentes\_padroes.xd’, ative o modo de trabalho ‘Design’ e reorganize sua área de trabalho, clicando no título das pranchetas e movendo-as, da seguinte forma:



2. Selecione prancheta ‘Roteiros’ e a duplique pressionando ‘Ctrl+d’;
3. Altere a imagem do componente header utilizando ‘rota01.jpg’ da pasta cap05-images do material;



4. Vamos desvincular o componente heading\_section para criar um componente. Clique com o botão direito e selecione ‘Desagrupar componente’ e ele não estará vinculado ao Componente mestre e não será mais atualizado junto com ele, tornando-se um elemento independente.



5. Arraste o arquivo de texto ‘carlos\_botelho’ da pasta ‘cap05\_txt’ do material ao lado da prancheta ‘Roteiro -1’, ele servirá de referência para essa atividade;
6. Altere o texto do componente ‘h2’ para “ESTRADA PARQUE CARLOS BOTELHO”, e do componente ‘h3’ para “A primeira estrada-parque do Estado de SP”

- Ajuste o posicionamento dos componentes e das linhas, para exibir melhor as informações, selecione os itens e crie um nome componente renomeando para ‘heading\_roteiros’:



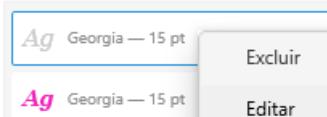
- Logo abaixo do ‘heading\_roteiros’, insira os arquivos ‘roteiro\_link’, ‘roteiro\_mapa’ e ‘roteiro\_photo’, arrastando da pasta cap05\_images do material disponibilizado;



- Veja o exemplo:



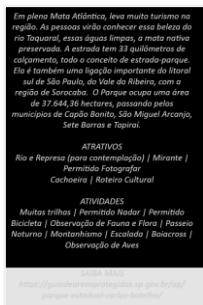
- Com a ferramenta de texto, desenha uma caixa de texto e insira o corpo do texto, e os tópicos, atrativos e atividades;
- No painel ativos, clique com botão direito no Estilo de caracteres ‘Georgia — 15 pt’, selecione ‘Editar’, altere a fonte para ‘Calibri’ e a cor para #999999;



- Aplique o no Estilo de caracteres ‘Calibri — 15’ a caixa de texto recém criada. ; Crie um componente a partir do item e renomeie para ‘article\_roteiros’.
- Observe um círculo vermelho na parte inferior do texto, isso indica que o texto não está sendo exibido por completo.



- Clique no círculo vermelho e arraste até ele desaparecer e o texto estar completo na tela;
- Insira abaixo dessa caixa de texto uma nova com a seção ‘SAIBA MAIS’, que finaliza o arquivo de referência; aplique as mesmas propriedades do corpo do texto; Crie um componente a partir do item e renomeie para ‘saiba\_mais\_roteiros’. Observe que a prancheta é menor que seus elementos;



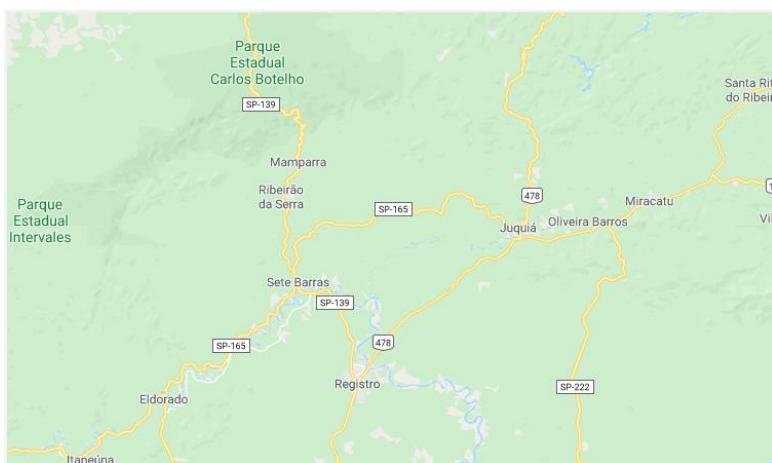
- 16.** Selecione prancheta pelo título, e no Painel à direita aumente sua Altura para 1100, com ‘ROLAGEM: Vertical’ e ‘Altura da janela: 812’;



- 17.** Ao final da prancheta crie um retângulo, com as seguintes propriedades ‘L: 350’, ‘A: 200’, ‘X:13’ e ‘Y: 887’:



- 18.** Abra a pasta ‘cap05\_links’ e clique duas vezes em carlos\_botelho\_mapa, e uma página de internet será aberta com um mapa de localização, utilize alguma ferramenta de captura do seu Sistema Operacional, no caso do Windows, ‘Captura e Esboço’, capture uma área do mapa;



- 19.** Volte ao Adobe XD, e clique com o botão direito sobre o retângulo da prancheta ‘Roteiros -1’ e selecione ‘Colar aparência’, assim o mapa será inserido dentro do quadro; Crie um componente a partir do item com renomeando para mapa\_roteiros; Observe a prancheta inteira, para fazer possíveis adequações:



20. Abra a pasta 'cap05\_images' e arraste o arquivo, 'roteiro\_topo.svg', acima do quadro e ao lado direito do 'SAIBA MAIS':



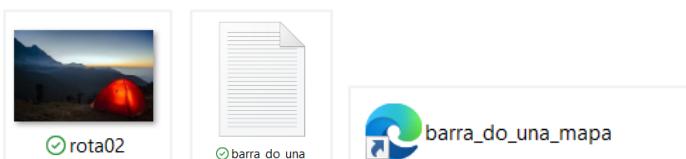
21. Selecione a imagem 'roteiro\_topo', pressione 'Shift' e selecione também 'saiba\_mais\_roteiros' e 'mapa\_roteiros', e crie um nome componente, renomeie para 'footer\_roteiro':



22. Selecione prancheta 'Roteiros - 1' e a duplique 2 vezes, pressionando 'Ctrl+d';

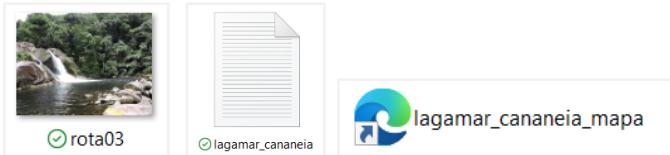


23. Selecione prancheta 'Roteiros - 2' e faça as adequações na imagem do 'header' utilizando da pasta 'cap05\_imagens', 'rota02.jpg', o arquivo de texto para referência da pasta 'cap05\_txt' é 'barra\_do\_una.txt' e o link para captura do mapa da pasta 'cap05\_links', 'barra\_do\_una\_mapa';

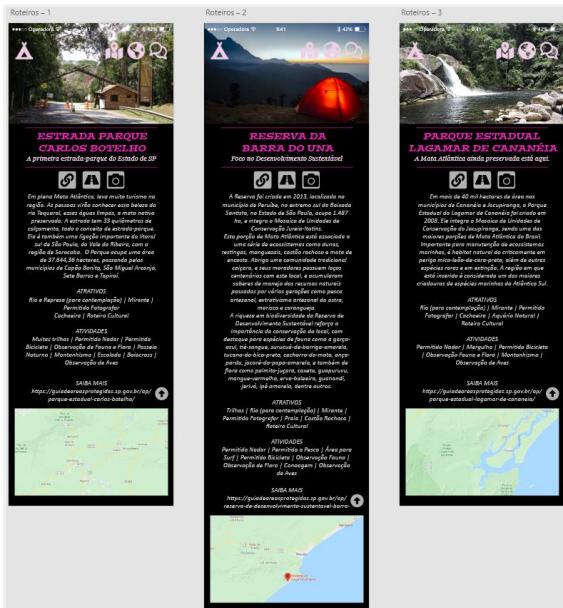


24. Selecione prancheta 'Roteiros - 3' e faça as adequações na imagem do 'header' utilizando da pasta 'cap05\_imagens', 'rota03.jpg', o arquivo de texto para referência

da pasta ‘cap05\_txt’ é ‘lagamar\_cananeia.txt’ e o link para captura do mapa da pasta ‘cap05\_links’, ‘lagamar\_cananeia\_mapa’;



25. Redimensione a prancheta e ajuste para contemplar os textos por completo e todos os outros elementos; Observe o resultado:



26. No Painel de ativos, clique com o botão direito no componente ‘header’, e selecione ‘Realçar na tela’, com o ‘Shift’ pressionado selecione todas as instâncias mostradas dentro das pranchetas; no painel do COMPONENTE, ative a opção ‘Posição fixa ao rolar’, isso evitará que o ‘header’ role junto com a prancheta, ele ficará o tempo todo no topo;



 Mantenha elementos na mesma posição para que fiquem visíveis enquanto os usuários rolam a tela. Este recurso de protótipos é ideal para cabeçalhos e rodapés fixos e muito mais.

27. Para garantir que o ‘header’ não seja sobreposto por outro elemento, clique com o botão direito sobre uma das instâncias selecionadas, e leve o mouse até ‘Ordenar camadas’, logo em seguida selecione ‘Trazer para o primeiro plano’;



28. Selecione a prancheta ‘Roteiros – 1’, clique em ‘Visualizar no desktop’  , verifique a rolagem e fixação do item ‘header’, pressione no teclado a seta direcional para direita para verificar as pranchetas ‘Roteiros – 2’ e ‘Roteiros – 3’ ;
29. Na prancheta ‘Atividades”, selecione a área de atividades, e duplique utilizando a tecla ‘Alt’, arrastando o item duplicado para a prancheta ‘Roteiros’; Efetue a troca das imagens da pasta cap05\_images, utilizando ‘rota01.jpg’, ‘rota02.jpg’ e ‘rota03.jpg’; e o texto para referência é ‘roteiros\_incríveis.txt’ da pasta cap05\_txt :

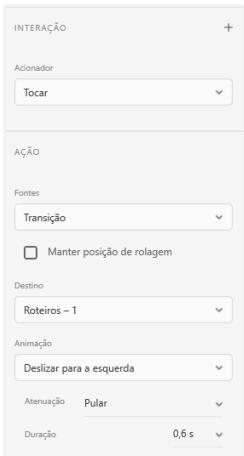


30. Altere o layout e crie dois novos estilo, segue abaixo como sugestão:



31. Ative o modo de trabalho protótipo, adicione os acionadores, para os respectivos roteiros com as mesmas opções:

- a. INTERAÇÃO: ‘Tocar’;
- b. AÇÃO: ‘Fontes: Transição’, ‘Animação: Deslizar para a esquerda’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 0,6 s ’.



32. Selecione a prancheta ‘Roteiros’, clique em ‘Visualizar no desktop’ , verifique a interação para as pranchetas dos Roteiros 1, 2 e 3 ;

## 5.5. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



1. Na prancheta ‘Roteiros’, clique com o botão direito em ‘Desagrupar grade’, e insira o efeito de passar o mouse, ou seja, ‘Estado hover’, para que ao receber foco as imagens dos roteiros recebam destaque.
2. Com base no que aprendeu crie mais pranchetas para interagir com a prancheta ‘Atividades’, e/ou novos roteiros;

## 6. Pranchetas com elementos de sobreposição

### OBJETIVOS:

- » Adicionar acionadores de âncora/rolagem;
- » Criar pranchetas de sobreposição;
- » Usar os recursos de interação ‘Animação automática’;
- » Utilizar mais de uma ação nas interações entre pranchetas;
- » Configurar ação de Reprodução de fala;

Agora vamos expandir nossos conhecimentos e utilizar pranchetas com elementos de sobreposição e transições automáticas.

### 6.1. CRIANDO PRANCHETAS DE SOBREPOSIÇÃO;

Aproveitando o conceito do capítulo anterior, iremos fazer pranchetas baseadas num padrão que utilizaremos num banner rotativo, e irão sobrepor uma parte da página dos Roteiros; que ao mesmo tempo façam a transição automática, mas que possibilitem clicar e navegar entre elas;

#### ATIVIDADE 1 - CRIANDO PRANCHETAS DE SOBREPOSIÇÃO

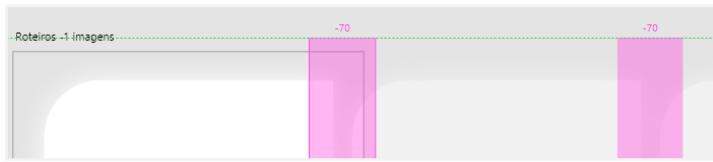
1. Abra o diretório ‘cap06’ e em seguida o arquivo ‘cap06\_sobreposicao.xd’ vá para o Modo de trabalho Design:
2. Crie uma prancheta ‘Roteiros – 1 Imagens’, com as dimensões ‘L:375’ e ‘A: 480’, ela não terá o mesmo tamanho das outras, pois irá se sobrepor a parte da prancheta , ‘Roteiros – 1’;
3. Insira um retângulo ao dentro da prancheta criado com as dimensões ‘L:310’ e ‘A: 420’, e arredonde todas as bordas, com um ‘Raio diferente para cada canto’, alternando 60, 0, 60 e 0;



4. Preenchimento, na cor #FFFFFF; Desative a borda; ative a Sombra, com a cor #FFFFFF, ‘X:0’, Y:0’ e ‘B: 30’



5. Aplique a repetição de grade gerando três quadros na horizontal; Reduz o espaço entre os elementos para ‘-70’;



6. Aba a pasta cap06\_images, do material, e insira na grade as imagens, 'rota01', 'rota01\_01' e 'rota01\_02':



7. Faça os ajustes necessários para as imagens ficarem em destaque, como no exemplo:



8. Clique com o botão direito, selecione 'Criar componente' e renomeie como 'carrossel\_imagens';  
 9. No painel do 'COMPONENTE', clique no símbolo de adição, selecione 'Novo estado' e adicione mais dois Estados, 'Foto02' e 'Foto03';



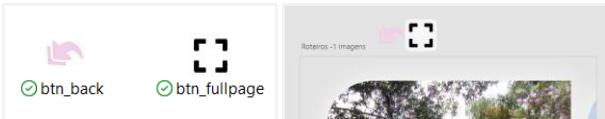
10.  
 11. Selecione o Estado 'Foto02', em seguida clique duas vezes para editar a grade, então arraste a imagem 'rota01\_01' para o centro da prancheta, como demonstrado abaixo:



12. Para continuar a atividade, selecione o Estado 'Foto03', edite a grade, e arraste a imagem 'rota01\_02' para o centro da prancheta, como a imagem abaixo:



13. Deixe selecionado no ‘COMPONENTE’ o ‘Estado padrão’;
14. Da pasta cap06\_images, arraste acima da prancheta ‘Roteiros - 1 imagens’, as imagens, ‘btn\_back’ e ‘btn\_fullpage’, para evitar que ocupem a grade no lugar das imagens:



15. Selecione o ‘btn\_back’, clique com o botão direito, crie um componente, e renomeie para ‘btn\_back’, e arraste para lateral superior esquerda da prancheta ‘Roteiro - 1 imagens’;
16. Em seguida selecione o ‘btn\_fullpage’, clique com o botão direito, crie um componente, e renomeie para ‘btn\_fullpage’, recorte o componente utilizando ‘Ctrl+x’, clique duas vezes para editar a grade, e depois duas vezes novamente pra editar a imagem, utilize ‘Ctrl+v’ para colar o item neste local, e posicione na lateral superior direta da imagem. Observe que o componente deve aparecer em todas as imagens da grade;



17. Crie uma prancheta no padrão ‘iPhone X/XS/11 Pro – 1’, renomeie para ‘Roteiro 01 - Imagem 01’, determine o preenchimento para a cor #000000;
18. Arraste para dentro da nova prancheta o componente ‘carrossel\_imagens’, clique com o botão direito, selecione ‘Desagrupar componente’, e novamente com o botão direito, ‘Desagrupar grade’, elimine as duas imagens da direita e o ‘btn\_fullpage’;
19. Dimensione a imagem que sobrou para ‘L: 310’ e ‘A: 720’, e posicione a imagem no centro da prancheta; Acrescente o ‘btn\_back’, no canto superior esquerdo;
20. Duplique duas vezes a prancheta ‘Roteiro 01 - Imagem 01’, gerando as pranchetas ‘Roteiro 01 - Imagem 02’ e ‘Roteiro 01 - Imagem 03’; e substitua as imagens por ‘rota01\_01’ e ‘rota01\_02’;



21. Faça os ajustes necessários para dar destaque as imagens e observe o resultado:



22. Salve o trabalho realizado até aqui!

## 6.2. LINKS DE ANCORAGEM

Algumas páginas ou pranchetas são mais extensas e sua rolagem pode não ser uma boa experiência para o usuário, por isso há a utilização de links de ancoragem ação que permite aos usuários acessar diferentes pontos em uma mesma prancheta.

Para isso é preciso criar elementos para o usuário clicar e página ‘rolar’ até certo ponto, ou retornar ao ponto inicial, facilitando a naveabilidade e melhorando aspectos de UX.

### *ATIVIDADE 2 - ESTABELECENDO A INTERAÇÃO DE ROLAGEM;*

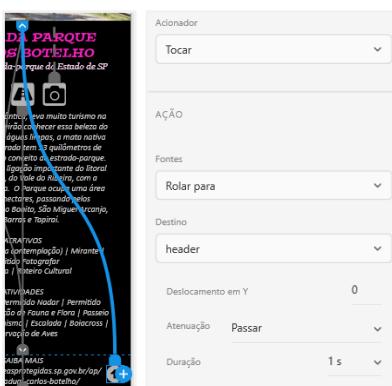
1. Se seu arquivo não estiver aberto, abra o diretório ‘cap06’ e em seguida o arquivo ‘cap06\_sobreposicao.xd’ vá para o Modo de trabalho Protótipo;
2. Na prancheta ‘Roteiros – 1’, desagruppe o componente ‘footer\_roteiros’, em seguida selecione o ícone que representa o link, clique arraste a seta azul, criando uma interação com o componente ‘saiba\_mais\_roteiros’, e ajuste o Acionador para ‘Tocar’, com a AÇÃO, ‘Fontes: Rolar para’, ‘Destino: saiba\_mais\_roteiros’, ‘Atenuação: Passar’ e ‘Duração: 1 s’;



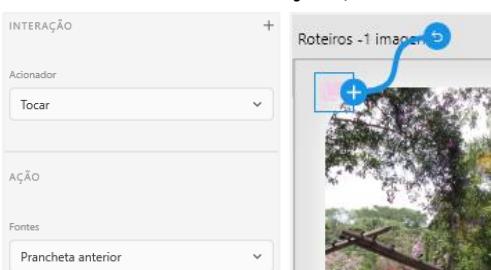
3. Dando continuidade, selecione o ícone que representa o mapa, crie uma interação com o componente ‘mapa\_roteiros’, e ajuste o Acionador com as mesmas configurações do item anterior apenas mudando o ‘Destino: mapa\_roteiros’;



4. Selecione o ícone próximo ao mapa, com a indicação para cima e crie um acionador com destino ao componente 'header', com as mesmas configurações dos itens anteriores;



5. Repita os itens 2 ao 4, para as pranchetas 'Roteiros – 2' e 'Roteiros – 3';
6. No painel de Ativos, clique com o botão direito no componente 'btn\_back' e selecione 'Editar componente mestre', adicione o acionador de INTERAÇÃO, com 'Acionador: Tocar' e AÇÃO, 'Fontes: Prancheta anterior';



7. Clique com botão direito no componente 'header', no painel de Ativos e selecione 'Editar componente mestre', clique duas vezes para editar o componente, insira 'btn\_back', na parte inferior esquerda da imagem, verificando se o item foi incluído em todas as instâncias do componente.



8. Selecione a prancheta ‘Home’, Clique em ‘Visualizar no desktop’  , navegue no protótipo para verificar os acionadores de rolagem, e o componente ‘btn\_back’, que deve estar funcional em todo o protótipo;

### 6.3. SOBREPOSIÇÕES E ANIMAÇÃO AUTOMÁTICA

Muitos elementos, ‘aparecem’ nas laterais, o até mesmo no meio da tela, como menus, caixas de diálogo, teclados e outros elementos, que se sobrepõem ao seu conteúdo.

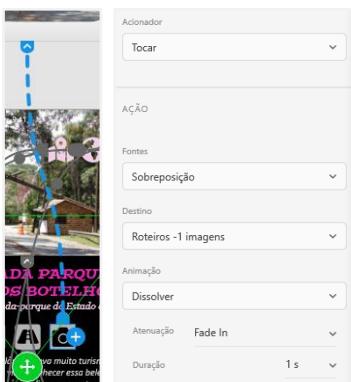
Assim é preciso criar ações de sobreposição, para determinar onde e como esses elementos devem interagir.

Nas interações entre as pranchetas é possível duplicar um elemento e altere suas propriedades (como tamanho, posição ou cores) utilizando a Animação automática. O Adobe XD irá interligar as diferenças automaticamente gerando uma animação atrativa.

É possível criar transições imersivas com o movimento do conteúdo nas pranchetas e uma ampla variedade de efeitos

#### *ATIVIDADE 3 - UTILIZANDO INTERAÇÃO DE SOBREPOSIÇÃO*

1. Continue trabalhando no arquivo ‘cap06\_sobreposicao.xd’, se não estiver aberto, abra-o e vá para o Modo de trabalho Protótipo:
2. Selecione o ícone da Foto, e adicione o ‘Acionador: Tocar’, em ‘Fontes: Sobreposição’, ‘Destino: Roteiros - 1 imagens’, ‘Animação: Dissolver’, ‘Atenuação: Fade In’, e ‘Duração: 1s’;



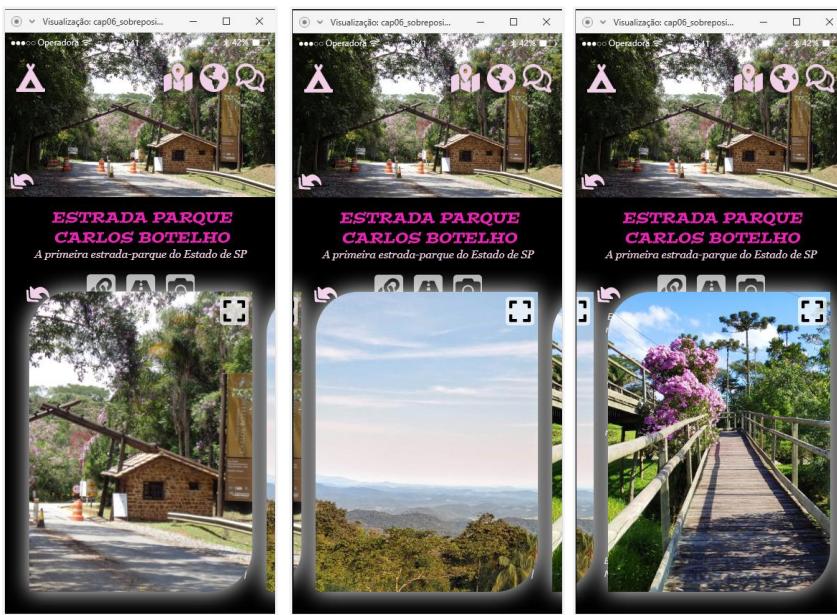
3. Observe que um quadro com linhas verdes está no meio da prancheta, ao clicar no centro dele, verá a prancheta ‘Roteiros - 1 imagens’ sobreposta, posicione linha na parte inferior com a linha rolagem:



4. Selecione a prancheta 'Roteiros - 1 imagens', ajuste as interações dos Estados para 'Accionador: Tocar', em 'Fontes: Animação automática', 'Atenuação: Nenhuma, e 'Duração: 1s'; Fique atento para ajustar os destinos:
  - a. Estado padrão: 'Destino: Foto02';
  - b. Foto02: 'Destino: Foto03';
  - c. Foto03: 'Destino: Estado padrão';

<b>Estado padrão</b>	<b>Estado padrão</b>	<b>Estado padrão</b>
Foto02	Foto02	Foto02
Foto03	Foto03	Foto03
<b>INTERAÇÃO</b>		
Accionador	Accionador	Accionador
Tocar	Tocar	Tocar
<b>AÇÃO</b>		
Fontes	Fontes	Fontes
Animação automática	Animação automática	Animação automática
Destino	Destino	Destino
Foto02	Foto03	Estado padrão
Atenuação	Atenuação	Atenuação
Fade In	Nenhuma	Nenhuma
Duração	Duração	Duração
1 s	1 s	1 s

5. Não esqueça de deixar selecionado o 'Estado padrão' ao final das alterações, pois este será o estado inicial a ser visualizado;
6. Selecione a prancheta 'Roteiros – 1', clique em 'Visualizar no desktop' , teste o ícone da câmera fotográfica, e clique nas imagens para que sofram rolagem uma a uma, também o botão voltar;



7. Finalize a atividade salvando o arquivo.

#### 6.4. REPRODUÇÃO DE FALA E REPRODUÇÃO DE ÁUDIO.

Anteriormente vimos que é possível acionar uma interação entre pranchetas com um comando de voz, a reprodução de fala e/ou Reprodução de áudio como uma ação desencadeada. Os comandos servem para fazer a transição automaticamente entre as pranchetas utilizando definir links de âncora e navegar nas seções de uma prancheta.

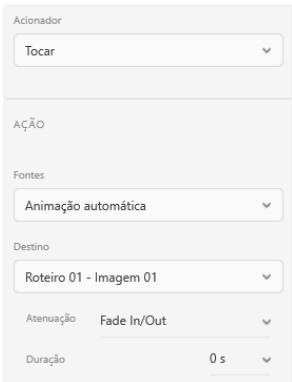
A reprodução de Fala o áudio não é um acionador e sim uma ação desencadeada, realizando a execução de um arquivo de áudio ou a leitura no modo fala, de um texto previamente programado, para simples entretenimento ou para instruções ao usuário.

#### ATIVIDADE 4 - INTERAÇÃO COM REPRODUÇÃO DE FALA

1. Ainda no arquivo 'cap06\_sobreposicao.xd', e no Modo de trabalho Protótipo, na prancheta, 'Roteiros – 1 imagens', selecione o componente 'carrossel\_imagens', em seu 'Estado padrão', clique duas vezes para ativar a edição, clique com botão direito do mouse no componente 'btn\_fullpage', e selecione 'Desagrupar componente':



2. Adicione a interação: 'Ação: Tocar', no painel AÇÃO configure 'Fontes: Animação automática', 'Destino: Roteiro 01 – Imagem 01', 'Atenuação: Fade In/Out', e 'Duração: 0 s';



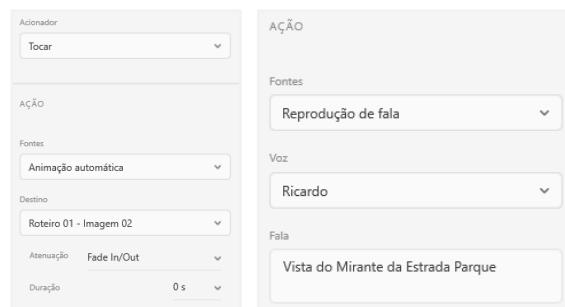
3. Vamos adicionar mais uma AÇÃO, clicando no sinal de adição no painel de AÇÃO dessa vez na parte inferior:



4. Configure 'Fontes: Reprodução de fala', 'Voz: Ricardo' e 'Fala: Entrada do Parque Estadual Carlos Botelho'; Desta forma quando a Interação for acionada, ocorrerá a passagem para outra prancheta e a reprodução de fala, com a frase configurada;

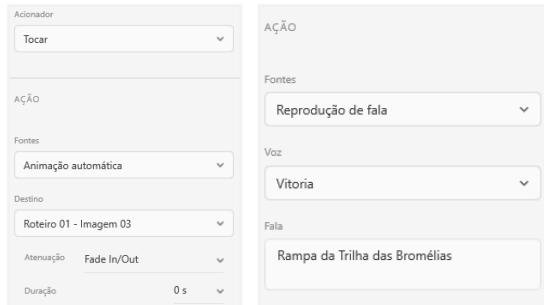


5. Pressione 'Esc' duas vezes para voltar ao Estado padrão do componente; Selecione o estado 'Foto02', clique duas vezes para ativar a edição, clique com botão direito do mouse, no item e selecione 'Desagrupar componente', ignore se ele já estiver desagrupado;  
 6. Adicione a interação: 'Ação: Tocar', no painel AÇÃO configure 'Fontes: Animação automática', 'Destino: Roteiro 01 – Imagem 02', 'Atenuação: Fade In/Out', e 'Duração: 0 s'; em seguida, adicione mais uma AÇÃO, Configure 'Fontes: Reprodução de fala', 'Voz: Ricardo' e 'Fala: Vista do Mirante da Estrada Parque'

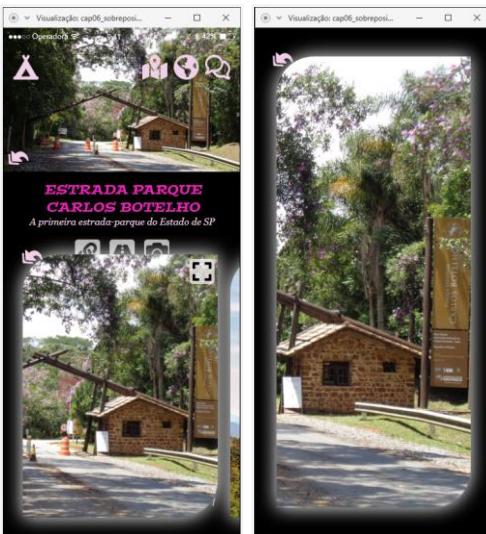


7. Pressione 'Esc' duas vezes para voltar ao Estado padrão do componente; Selecione o estado 'Foto03', ative a edição, desagrupe o componente se necessário;

8. Adicione as mesmas interações dos itens anteriores, apenas altere o ‘Destino: Roteiro 01 – Imagem 03’; em seguida, adicione a AÇÃO, de ‘Reprodução de fala’, com a ‘Voz: Vitoria’ e ‘Fala: Rampa da Trilha das Bromélias’;



9. Após acrescentar as ações pressione ‘Esc’ duas vezes, e deixe selecionado o ‘Estado padrão’, para que este estado seja a visualização inicial;
10. Selecione a prancheta ‘Roteiros -1’, Clique em ‘Visualizar no desktop’ , clique no ícone da foto, e verifique a abertura das imagens, em seguida clique no componente ‘btn\_fullpage’, confira a transição para as pranchetas bem como a ‘Reprodução de fala’, faça isso para todas as imagens e pranchetas criadas;



11. Finalize o capítulo salvando o arquivo!

## 6.5. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



Crie pranchetas de sobreposição e Reprodução de fala para os outros roteiros que fazem parte do protótipo, faça uso de imagens e informações, que podem ser obtidas nos links dos sites listados na seção ‘SAIBA MAIS’ das pranchetas ‘Roteiros -2’ e ‘Roteiros -3’.

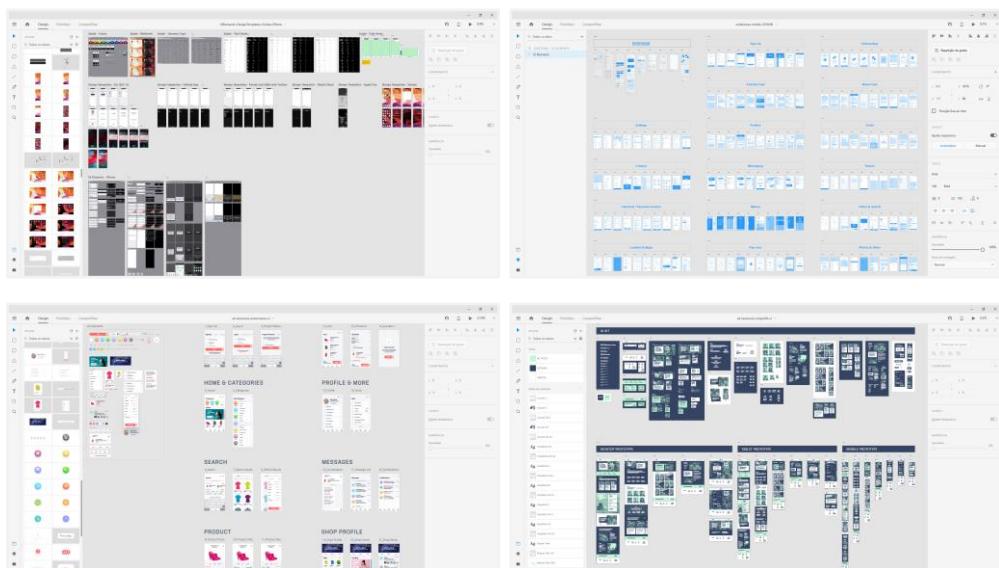
## 7. Kits de interface, plug-ins, ativos e bibliotecas

### OBJETIVOS:

- ▶ Conhecer e utilizar Kits de interface;
- ▶ Instalar e utilizar Plug-ins;
- ▶ Integrar planilhas e dados para preencher componentes;
- ▶ Utilizar elementos e ativos de design prontos ou automatizados;
- ▶ Criar animação automática;
- ▶ Exportar Codificação Web e elementos para continuidade do projeto;
- ▶ Gerenciar ativamente as Bibliotecas Creative Cloud.

No Adobe XD é possível criar seus designs com rapidez usando kits de interface, conjuntos de ícones, plug-ins e integrações com aplicativos gratuitos do Adobe XD e muito mais.

A quantidade de modelos e plataformas disponíveis é imensa, o que acaba por causar dificuldade em decidir quais elementos fará utilização em meio a tantos materiais disponíveis.



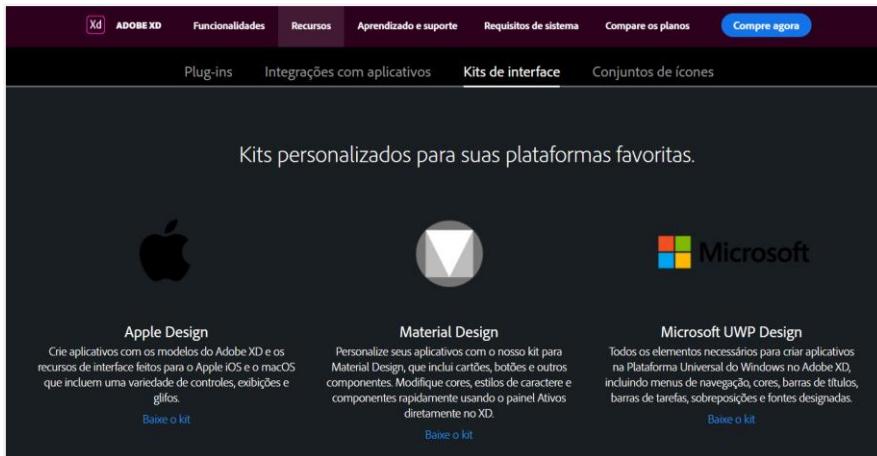
Existe a possibilidade de utilizar os recursos de interface feitos para o Apple iOS, macOS e Microsoft que incluem uma variedade de controles, exibições, cartões, botões, menus de navegação, barras de títulos e tarefas, sobreposições e fontes designadas e outros componentes. Esquemas de cores, estilos de caractere e componentes rapidamente usando o painel Ativos diretamente no XD.

Os elementos podem ser incorporados ou importados, gravados nas Biblioteca da Creative Cloud na nuvem ou compartilhados no painel Ativos.

## 7.1. KITS DE INTERFACE

### KITS PARA APPLE, MICROSOFT E CRIAÇÃO DE MATERIAL

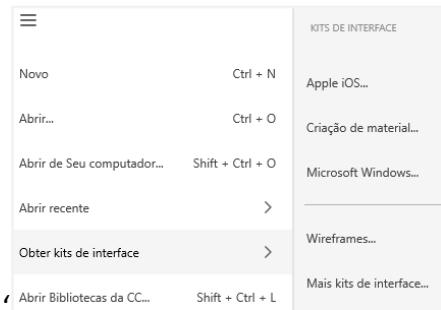
O Adobe XD fornece links para kits de interface para Apple iOS, Google Material, Microsoft Windows e wireframes. Esses elementos gráficos têm os designs nativos do sistema operacional.



Um Kit de UI é um conjunto de elementos completamente editável. Você pode adicioná-lo ao seu design, alterar a aparência e o conteúdo para combinar com o seu desenvolvimento.

### ATIVIDADE 1 - ACESSANDO E BAIXANDO KITS DE INTERFACE

1. Acesse a barra de menu, vá até ‘Obter kits de interface’ e selecione uma das opções desejadas:



Você também pode visitar todas as opções diretamente no site do Adobe XD, no link <https://www.adobe.com/br/products/xd/resources.html#panel-3>

2. Selecione um dos muitos kits disponíveis e pronto, basta descompactar com o um software adequado e abrir os arquivos disponíveis no próprio Adobe XD;
3. Faça o download de vários kits, abra os arquivos e verifique os principais designs pensando nos elementos que você poderá utilizar nesse projeto e em outros.

## **KITS DESENVOLVIDOS PELA COMUNIDADE**

A comunidade do software é muito ativa então produz e disponibiliza cada vez mais uma kits e componentes, vamos ver um breve resumo de quais estão disponíveis atualmente.

Segue uma lista de alguns dos kits disponíveis no site do Adobe XD<sup>3</sup> são:

► **Design Systems desenvolvido por Ole Fredrik Lie:**

- Crie seu próprio sistema de design personalizado com um kit de interface inspirado na Semantic UI. Inclui os componentes básicos necessários para começar o design em grande escala como botões, formulários de entrada, pesquisa, guias e muito mais.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-design-systems-semantic-ui-kit.zip>

► **Amazon Alexa desenvolvido por Adobe XD:**

- O primeiro kit de interface do XD criado especialmente para o novo framework de front-end (APL) da Amazon Alexa. O kit de criação de protótipos de voz inclui estilos e componentes para Amazon Echo Spot, Echo Show e Fire TV.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-amazon-alexa-ui.zip?promoid=PQ7SQ9V8&mv=other>

► **Kit de interface de animação automática de Howard Pinsky:**

- Anime elementos em todas as pranchetas com um kit de interface que permite criar pequenas interações, arrastar efeitos e muito mais.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-auto-animate-ui.zip>

► **Kits de wireframes do XD desenvolvido por UI8:**

- Dois kits de experiência de usuário de wireframes abrangentes para criar experiências para dispositivos móveis e para a Web, criados exclusivamente para o XD. Inclui 170 modelos para dispositivos móveis, 90 modelos para a Web, 240 componentes e 178 ícones personalizáveis.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-wireframekits-ui.zip?promoid=9DJJ4MR1&mv=other>

► **Painel desenvolvido por Pek Pongpaet:**

- Simplifique o design de painéis usando mais de 12 gráficos de dados personalizáveis, mais de 100 componentes de interface e telas para logon, e-mail, bate-papo, calendários e faturamento que facilitam a visualização de dados.

---

<sup>3</sup> Site: <https://www.adobe.com/br/products/xd.html>. Acesso em 23/04/2020.

- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-dashboard-ui.zip?promoid=9RQM48JX&mv=other>

► **Design responsivo desenvolvido por UI8:**

- Criado com os recursos Redimensionamento responsivo e Repetição de grade do XD, este kit contém 14 telas e 164 componentes que permitem redimensionar grupos de objetos para diferentes telas e preservar o posicionamento e a escalabilidade.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-responsive-design-ui.zip>

► **Fantasy Sport desenvolvido por Sid Lee:**

- Junte-se à comunidade esportiva de fantasy games com um kit de interface inspirado na história do hóquei em Montreal. O kit pode ser adaptado para qualquer esporte e ajuda você a visualizar dados, criar atualizações de notícias e acompanhar a pontuação dos adversários em tempo real.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-fantasy-sports-ui-kit.zip>

► **Vídeo desenvolvido por Catt Small:**

- Crie um site de vídeo com redimensionamento responsivo para apresentar novos vídeos e permitir que os usuários pesquisem seus tópicos favoritos. Inclui 15 telas personalizáveis, mais de 50 componentes, 28 ícones e páginas de aterrissagem.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-video-ui.zip?promoid=PYPVQ2D6&mv=other>

► **Design para o bem desenvolvido por Meagan Fisher:**

- Ajude as ONGs a aprimorar suas experiências e criar sites filantrópicos com um kit de interface que inclui mais de 20 telas, mais de 30 componentes responsivos e um site responsivo de protótipo.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-nonprofit-ui.zip?promoid=PTYTQ647&mv=other>

► **Smartwatch desenvolvido por Marcelo Silva:**

- Crie um aplicativo para smartwatch com a opção de escolher entre 60 telas, mais de 20 componentes, mais de 30 ícones e 6 fluxos de protótipos, tudo personalizável e em conformidade com a Apple.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-smartwatch-ui.zip?promoid=9J8K4HZZ&mv=other>

► **Comércio virtual desenvolvido por Nimasha Perera:**

- Crie uma experiência de comércio virtual de larga escala com um kit personalizável que inclui mais de 40 componentes em pranchetas com camadas.

- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-ecommerce-ui.zip>

► **Social Meetup desenvolvido por Aurélien Salomon:**

- Desenvolvido para iOS, esse kit de interface para reuniões de networking contém mais de 80 telas exclusivas com tipografia, cores e ícones personalizáveis.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-social-meet-up-ui.xd>

► **Complemento para arrecadação de fundos desenvolvido por Naomi Atkinson:**

- Crie uma campanha de arrecadação de fundos com este kit de interface da Web. Contém um exemplo de campanha de arrecadação de fundos com protótipos vinculados. Remova os logotipos e as imagens para deixá-lo do seu jeito.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-crowdfund-ui.zip?promoid=Q3FWPXN5&mv=other>

► **Caixa-forte desenvolvido por Kerem Suer:**

- Um kit pensado em segurança, criado exclusivamente para o XD em colaboração com a Simply Secure. Inclui 20 telas personalizáveis, especificações de design e um protótipo completo.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-vault-security-ui.zip>

► **Tractiv desenvolvido por Cody Brown:**

- Crie um aplicativo fitness e uma ferramenta motivacional com mais de 15 telas, um fluxo de integração e vários ícones, botões, cores e tipografia. Além disso, inclui designs de tela, elementos e sobreposições de repetição de grades, aspectos para redes sociais e transições temporizadas.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-tractiv-ui.zip?promoid=Q75XPSX4&mv=other>

► **Bauhausiana desenvolvido por Melanie Daveid:**

- Use tipografia histórica criada por um mestre da Bauhaus e recriada por Céline para criar uma experiência com foco em uma linguagem visual forte.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-bauhaus-ui.zip>

► **MentorMe desenvolvido por Daniel White:**

- Crie e personalize um aplicativo móvel de rede de contatos e programas de orientação profissional com várias telas, ativos e ícones para perfis, agendamentos, reuniões, mensagens e opções de pagamento.
- <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-mentor-me-ui.zip?promoid=BDDS3MVR&mv=other>

- » **Navigo desenvolvido por Aurélien Salomon:**
  - Crie um aplicativo de transporte ou de carona com mais de 60 telas personalizáveis, além de vários componentes e elementos para navegação, mapeamento, compartilhamento em redes sociais e integração.
  - <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-navigo-ui.zip?promoid=9MZL4D8Y&mv=other>
- » **Pawtastic desenvolvido por Meagan Fisher:**
  - Crie o protótipo de um site ou de um aplicativo inovador para comércio virtual com vários elementos, incluindo uma página de marketing, citações, agendamento de compromissos, configurações de contas, pranchetas, grades de imagens e ícones.
  - <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-pawtastic-ui.zip?promoid=9WGN44SW&mv=other>
- » **Nas alturas desenvolvido por Sarah Parmenter:**
  - Crie um aplicativo ou site para agências de turismo que inclui reserva de voo ou hotel e listas de atividades, além de botões e ícones para compartilhamento de conteúdo em redes sociais.
  - <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-sky-ui.zip?promoid=B16P412V&mv=other>
- » **Cooin desenvolvido por Oykun Yilmaz:**
  - Todos os elementos de design para Web e iOS necessários para criar um aplicativo ou site para compra, venda e exibição de moedas digitais. Contém carteiras pessoais, gráficos para exibição dos valores monetários e fluxos monetários.
  - <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-cooin-ui.zip?promoid=B4XQ3WBT&mv=other>
- » **Marketplace para designers desenvolvido por Zhenya Rynzhuk:**
  - Crie um aplicativo ou site de marketplace para designers e crie um design editorial moderno com elementos para uma página inicial, grade de produtos, página de produto e blog. Contém tipografia exclusiva, grades não padrão e fotos editoriais.
  - <http://download.adobe.com/pub/adobe/xd/ui-kits/xd-resources-designer-marketplace-ui.zip?promoid=B8NR3RLS&mv=other>

## 7.2. UTILIZANDO KITS DE INTERFACE

Você pode utilizar os diversos modelos de ativos, componentes e outros elementos, simplesmente abrindo o arquivo, escolhendo o material a ser utilizado, copiando e colando em seu design.

No entanto vamos exercitar utilizando alguns exemplos na próxima atividade:

## ATIVIDADE 2 - INSERINDO KITS DE INTERFACE

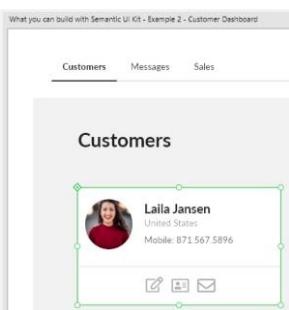
1. Abra o diretório ‘cap07’ e em seguida o arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’ vá para o Modo de trabalho Design:
2. Duplique a prancheta ‘Roteiros’, insira no ‘header’, abra a pasta ‘cap07\_images’, utilize a imagem , ‘equipe’; modifique o texto de ‘h2’ para ‘OS AVENTUREIROS’ e em ‘h3’, ‘O time que acredita e torna tudo isso possível’;



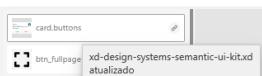
3. Abra o diretório ‘cap07\_kits’, em seguida da pasta ‘kit\_exemplo’ e o arquivo ‘xd-design-systems-semantic-ui-kit’;



4. Procure a prancheta ‘What you can build with Semantic UI Kit - Example 2 - Customer Dashboard’, e copie o componente ‘card.buttons’, e cole no arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’, na prancheta ‘Equipe’;



5. Vá até o painel ‘ATIVOS’, note que o componente já foi adicionado ao painel, porém está vinculado ao arquivo do kit, o que indicado pelo símbolo do link 🔗, isso significa que se o componente original for modificado ele será atualizado, por esse motivo vamos desvincular e renomear o componente;



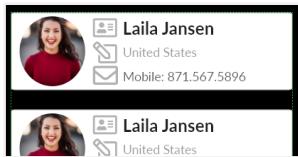
6. Clique com o botão direito no componente ‘card.buttons’ na área de trabalho e selecione ‘Desvincular componente’, não criaremos um componente no momento, pois mais adiante usaremos esses elementos em plug-ins;



7. Clique com o botão direito no componente importado, seguida ‘Excluir’;



8. Edite os elementos para ficar com a seguinte aparência, e aplique a grade de repetição para gerar 5 itens;

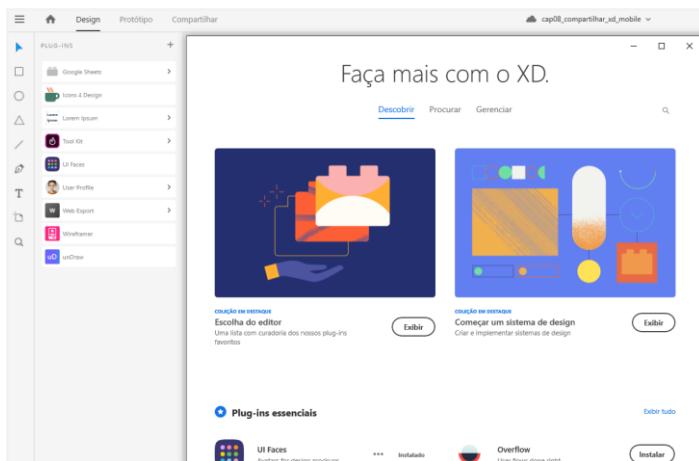


9. Finalize a atividade salvando o arquivo.

Existem muitos outros componentes para serem explorados, porém o modo de utilização é o mesmo da atividade anterior. Fique à vontade para descobrir outros itens e utilizar os mais diversos designs em seu protótipo, porém passaremos próxima etapa de nossos estudos. O uso de Plug-ins!

### 7.3. OS PLUG-INS

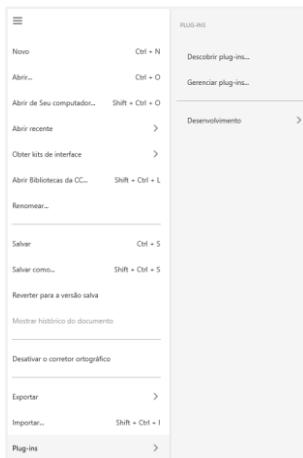
Para ampliar a funcionalidade do XD foram desenvolvidas várias ferramentas para otimizar fluxos de trabalho e integrações. A comunidade de desenvolvedores garante a criação de uma variedade de plug-ins com as mais diversas funções desde gerar textos aleatórios até integrar-se com planilhas de dados.



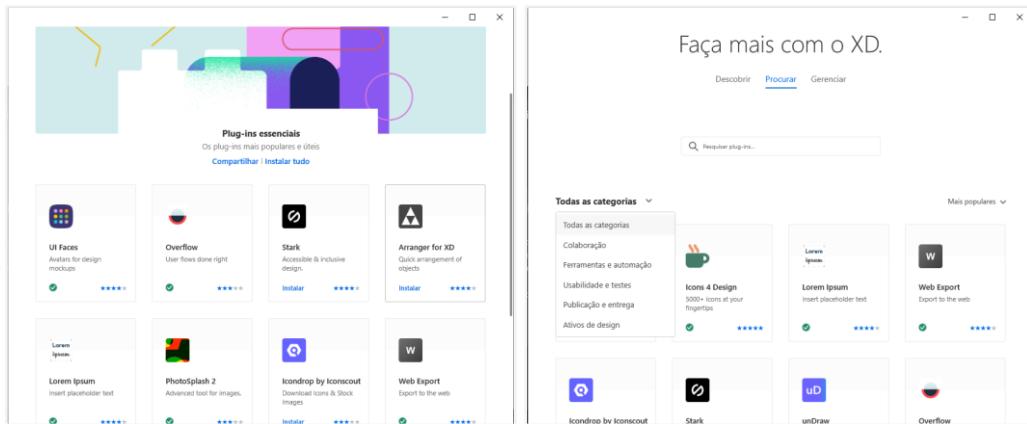
Há um incentivo muito grande da Adobe para a comunidade e fica estampada em sua página nos dizeres: “*Crie plug-ins personalizados para você e sua equipe adicionarem seus próprios recursos ao XD, automatizarem fluxos de trabalho internos ou conectarem o XD a outras ferramentas na pilha da sua equipe.*”

#### ATIVIDADE 3 - PROCURANDO E INSTALANDO PLUG-INS

1. Acesse a barra de ferramentas, selecione ‘Plug-ins’, em seguida ‘Descobrir Plug-ins’

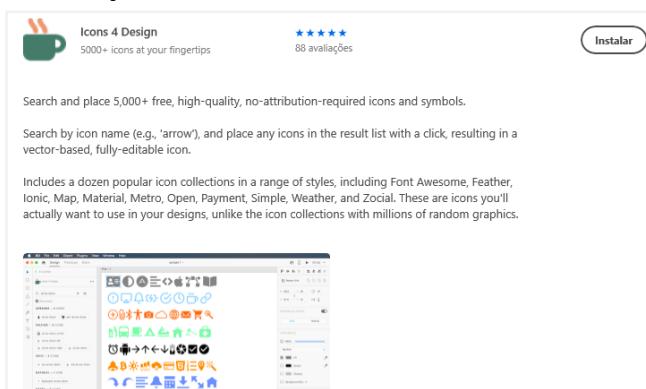


2. Navegue entre as opções existentes. Há vários plug-ins recomendados, ao escolher um clique para obter mais informações; Vamos começar instalando ‘Icons 4 Design’; Você pode utilizar a opção procurar ou buscar da lista entre os disponíveis;

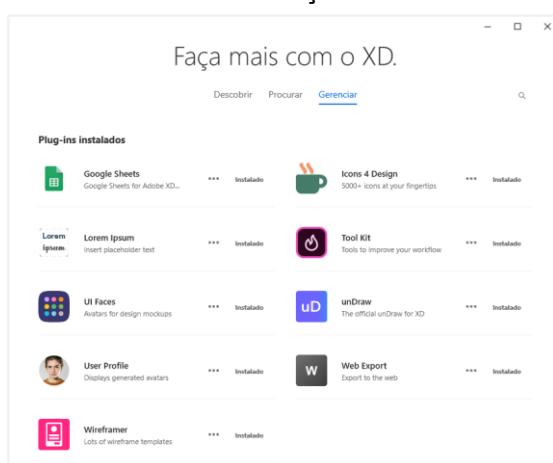


Muitos plug-ins requerem cadastro em suas respectivas páginas, e diversos são pagos. Eles poderão ser instalados, porém para disponibilizar as funcionalidades será necessário cumprir os requisitos. Caso não queira, basta desinstalar o plug-in. Como veremos mais adiante.

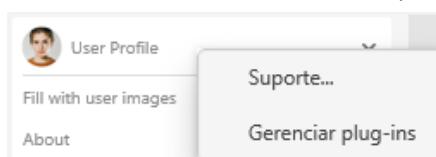
3. Na janela de informações do plug-in desejado, clique no botão ‘Instalar’. Em alguns instantes a instalação iniciará automaticamente, e ao finalizar aparecerá a informação ‘Instalado’ onde havia o botão;



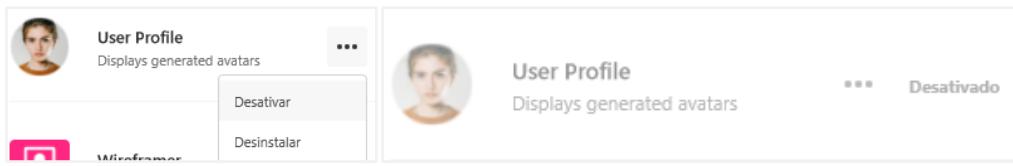
4. Repita os itens 2 e 3 para que possamos instalar alguns plug-ins que iremos utilizar, e aproveitar para conhecer algumas de suas funcionalidades:
  - a. Google Sheets: integração com planilhas do Google e arquivos .csv, para importar dados e até baixar imagens da Web;
  - b. Lorem Ipsum: gera textos aleatórios em vários idiomas;
  - c. Tool kit: procura elementos, troca o posicionamento de itens, gera texto aleatórios, entre outros;
  - d. UI Faces: gera imagens de pessoas em grade de repetição, de maneira aleatório ou segundo critérios;
  - e. User Profile: gera uma imagem de pessoa;
  - f. Web Export: gera automaticamente páginas web funcionais das pranchetas ou elementos selecionados, disponibilizando códigos de cores, atributos e até arquivos .css;
  - g. Wireframer: gera componentes ou pranchetas completas prontas para utilização;
  - h. unDraw: cria ilustrações e outros seguindo o esquema de cores do seu protótipo já em formato SVG;
5. Para verificar as instalações vá até o modo ‘Gerenciar’;



6. O gerenciamento também está disponível acessando o painel de plug-ins, clique com o botão direito do mouse, em seguida selecione ‘Gerenciar plug-ins’;

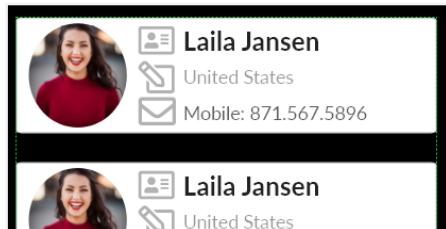


7. Se não deseja utilizar no momento um plug-in, poderá apenas desativar, e pode ser reativado novamente quando for oportuno. Dentro do gerenciador, Clique no ícone das reticências. Em seguida ‘desativar’; O plug-in apresentará uma cor acinzentada e a mensagem ‘Desativado’; Para apagar totalmente o plug-in do XD, basta escolher a opção ‘Desinstalar’;

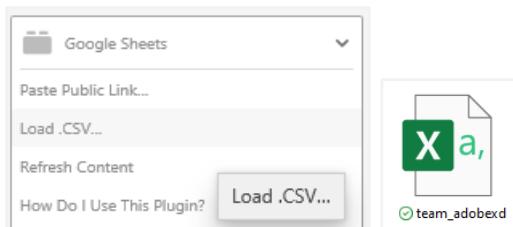


#### ATIVIDADE 4 - PLUG-INS – GOOGLE SHEETS, UI FACES, TOOL KIT E USER PROFILE

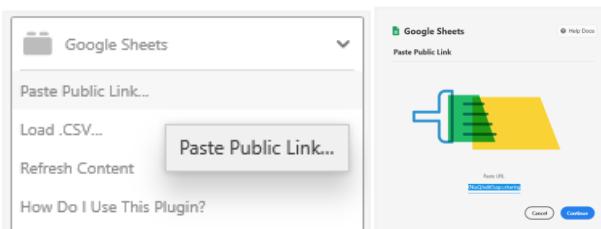
1. Caso não esteja aberto o arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’ vá para o Modo de trabalho Design;
2. Selecione na prancheta ‘Equipe’, e clique apenas uma vez na grade repetição com os dados da equipe;



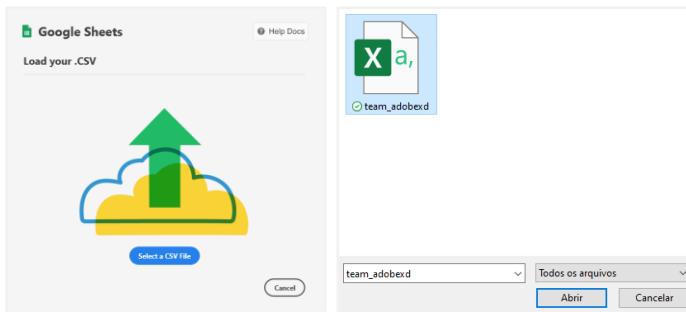
3. Está disponível no material o arquivo ‘team\_adobexd’ no formato .csv, isto é, um arquivo de valores separados por vírgulas. No painel PLUG-INS, selecione ‘Google Sheets’, em seguida ‘Load .CSV’:



 É possível utilizar um link público gerado pelo ‘Google Sheets’, escolha a opção ‘Paste Public Link...’ e colar o link na caixa de diálogo como mostrado abaixo



4. Procure na pasta ‘cap07\_csv’, o arquivo ‘team\_adobexd.csv’ que contém as informações a serem inseridas, inclusive com um link para baixar as imagens necessárias, e selecione:



Embora não seja um assunto desse material, registramos que para gerar o arquivo .csv, foi feita uma planilha no Google Sheets com as informações a serem disponibilizadas, e na opção ‘Arquivo’, ‘Fazer o download’, selecionamos a opção ‘Valores separados por vírgula’.

	A	B	C	D
1	Nome	Funcao	Contato	Imagen
2	Iwanezuk	Aventureiro	zuk@campzuk	<a href="https://static1.squarespace.com">https://static1.squarespace.com</a>
3	Richard M	Guia	rich@campzuk	<a href="https://static1.squarespace.com">https://static1.squarespace.com</a>
4	Cecilia M	Guia	cecil@campzuk	<a href="https://static1.squarespace.com">https://static1.squarespace.com</a>
5	Abraao G	Roteiros	abr@campzuk	<a href="https://static1.squarespace.com">https://static1.squarespace.com</a>
6	Nilo A	Trilhas	nilo@campzuk	<a href="https://static1.squarespace.com">https://static1.squarespace.com</a>
7				

5. Organize os dados de forma a substituir os elementos correspondentes no XD e clique em ‘Apply’. Observe que as informações foram inseridas conforme o arquivo disponibilizado;
  - a. Laila Jansen: Nome;
  - b. United States: Funcao;
  - c. Mobile: 871.567.5896: Contato;
  - d. Elipse 15: imagem.

XD Element	Google Sheet Content
Laila Jansen	Nome
United States	Funcao
Mobile: 871.567.5896	Contato
Elipse 15	Imagen

6. Salve o arquivo para finalizar a utilização deste Plug-in.
7. Vamos a mais plug-ins, trabalhando ainda com o arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’ mantenha-se no Modo de trabalho Design:

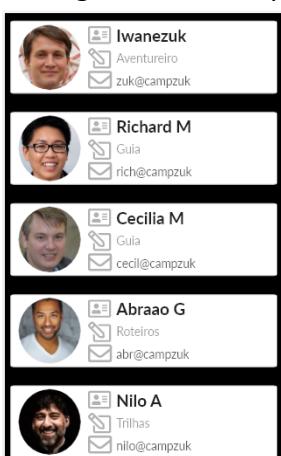
8. Selecione a prancheta ‘Equipe’, em seguida clique uma vez na grade de repetição, e duas vezes na imagem para selecioná-la. Ative o plug-in ‘UI Faces’, e Selecione as opções abaixo de clique em Apply:

- SOURCE: ‘Unsplash.com’ e ‘ThisPersonDoesNotExist’;
- AGE: 30 – 60;
- EMOTION: ‘Happiness’;

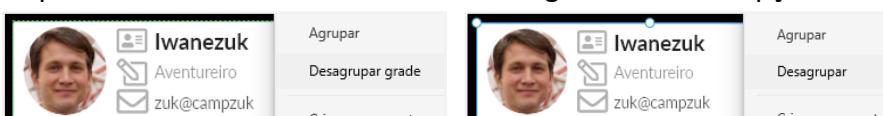


Se não gostar do resultado basta incluir outras ‘SOURCE’ (fontes), modificar a idade, gênero, cor do cabelo, e até converter as fotos coloridas em escala de cinza, ao final só aplicar novamente. Faça isso quantas vezes achar necessário, há uma infinidade de imagens e os resultados são de uma diversidade imensa.

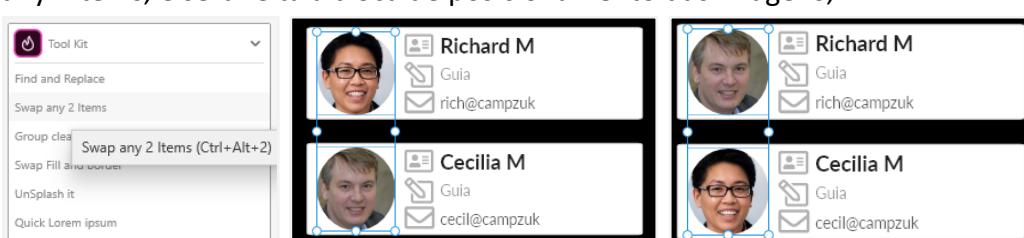
9. A imagem abaixo é apenas um dos muitos resultados que podem surgir:



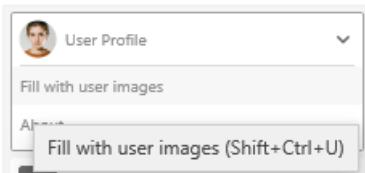
10. Vamos mudar algumas imagens de posição utilizando o plug-in, ‘Tool Kit’. Selecione a ‘Repetição de grade’, clique com o botão direito e selecione ‘Desagrupar grade’; clique novamente com o botão direito e agora escolha a opção ‘Desagrupar’;



11. Selecione a imagem de ‘Richard M’ e com a tecla ‘shift’ pressionada, selecione também a foto de ‘Cecilia M’; Clique no plug-in ‘Tool Kit’ e selecione a opção ‘Swap any 2Items, e será feita a troca de posicionamento das imagens;



12. Ainda trabalhando com as imagens do time, selecione a imagem que representa ‘Cecilia M’ , no painel de Plug-ins, escolha ‘User Profile’, e clique em ‘Fill with user images’ para gerar uma nova imagem;

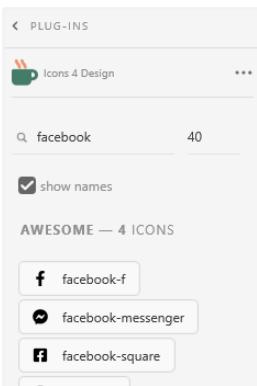


13. Na tela será mostrada uma janela com link, se quiser visitar a webpage do autor, apenas clique em 'ok', caso queira trocar novamente a imagem apenas repita o processo desse plug-in;



#### *ATIVIDADE 5 - PLUG-INS – ICONS 4 DESIGN E WIREFRAMER*

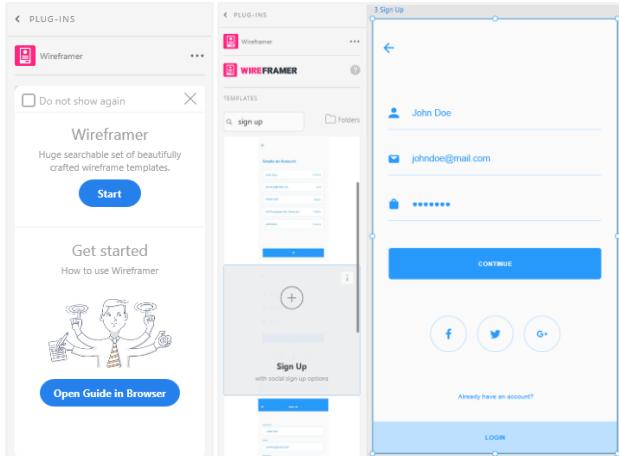
1. Dando continuidade as atividades no arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’ mantenha-se no Modo de trabalho Design;
2. Selecione a prancheta ‘Contato’. Acione o plug-in ‘Icons 4 Design’, opção icon name digite “facebook”, ao lado coloque o valor ‘40’; Note que o plug-in irá trazer várias opções de ícones do facebook, vamos clicar na categoria AWESOME e em ‘facebook-square’;



3. O plug-in insere arquivos SVG já no tamanho desejado, então vamos apenas modificar o preenchimento para #FFFFFF;
4. Repita os processos anteriores para inserir os ícones do:
  - a. WhatsApp: AWESOME: whatsapp-square;
  - b. Instagram: AWESOME: instagram;
  - c. Youtube: AWESOME: youtube-square;
  - d. Twitter: AWESOME: twitter-square
5. Insira também o ícone: Comments: AWESOME: comments, tamanho ‘18’; modifique o preenchimento para #F222BB e deixe reservado ao lado da prancheta ‘Contato’.



6. Selecione a prancheta ‘Contato’. Abra o plug-in ‘WireFramer’, uma informação de apresentação será apresentada, se deseja ver o guia clique em ‘Open Guide in Browser’, para continuidade da atividade clique em ‘Start’, pesquise pela opção “sign up” e encontre o modelo abaixo, note que aparecerá o sinal de adição, clique sobre ele e uma nova prancheta baseada nesse modelo será criada;



7. Com os conceitos aprendidos altere o Design utilizando apenas os elementos necessários, utilize os Estilos de Caractere ‘Calibri — 15 pt’ e ‘Postino Std — 20 pt’ e outros recursos que achar necessário; Segue um exemplo das alterações:



8. Confira o resultado e faça os ajustes necessários. Salve o arquivo para finalizar a utilização destes Plug-ins.

#### *ATIVIDADE 6 - ANIMAÇÃO AUTOMÁTICA E PLUG-IN UNDRAW*

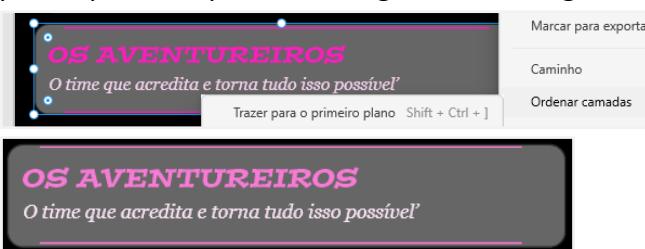
1. Vamos continuar no Modo de trabalho Design com o arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’ explorando mais plug-ins, antes vamos fazer alguns ajustes no design.
2. Crie na parte inferior da prancheta ‘Contato’, um retângulo com ‘Opacidade: 40’, e 10 de raio para todos os cantos, posicione e dimensione conforme a imagem abaixo:



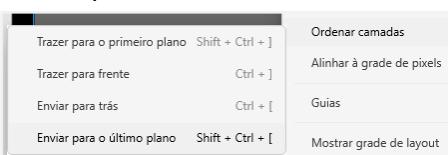
A partir desse item trabalharemos a Auto animação para criar transições animadas entre pranchetas, é importante destacar que vamos copiar e colar elementos para que no painel de camadas, eles continuem com a mesma nomenclatura.

Se as nomenclaturas dos itens forem diferentes a animação não ocorrerá. Se for necessário renomeie os elementos no Painel de camadas

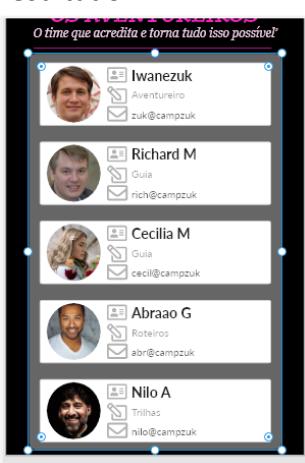
3. Copie o componente 'heading\_section', da prancheta 'Equipe', e insira dentro do retângulo; Desagrupe o componente, alinhe, dimensione e ajuste o texto; clique no retângulo com o botão direito, selecione 'Ordenar camadas', em seguida 'Enviar para o primeiro plano'; a imagem abaixo segue como sugestão:



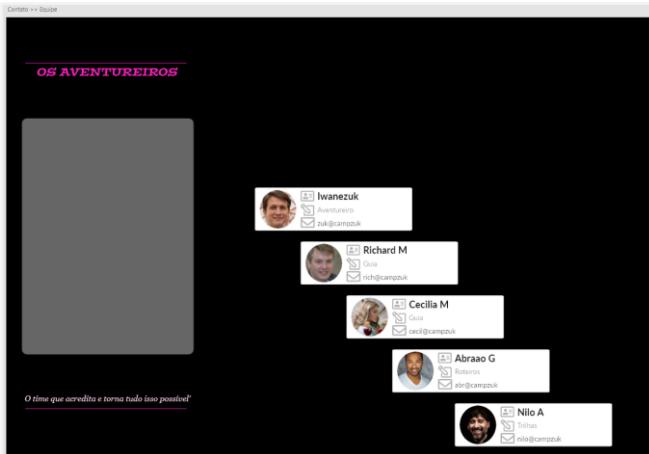
4. Copie o retângulo para a prancheta 'Equipe', englobando as imagens da equipe, clique com o botão direito, selecione 'Ordenar camadas', em seguida 'Enviar para o último plano';



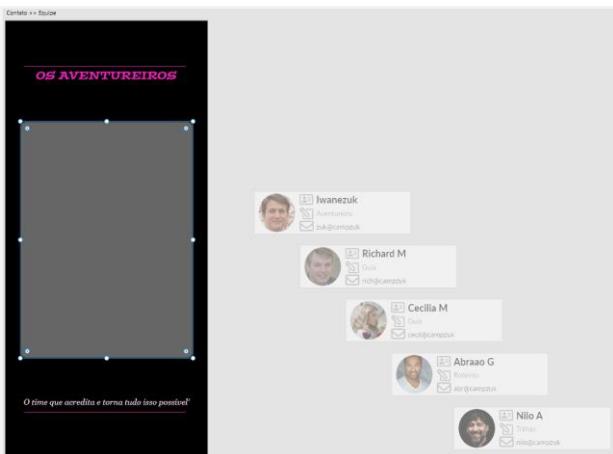
- 5.
6. Desagrupe o componente 'heading\_section' da prancheta 'Equipe' e observe o resultado:



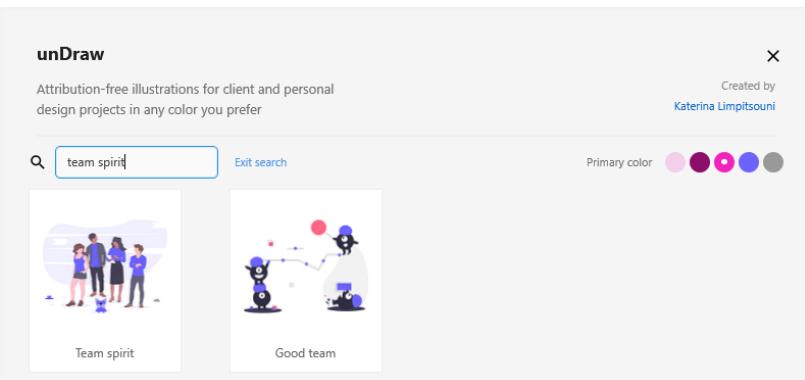
- Duplique a prancheta ‘Equipe’ e renomeie para ‘Contato >> Equipe’, aumente sua largura para 1200; Apague o componente ‘header’; e organize os elementos da seguinte forma:



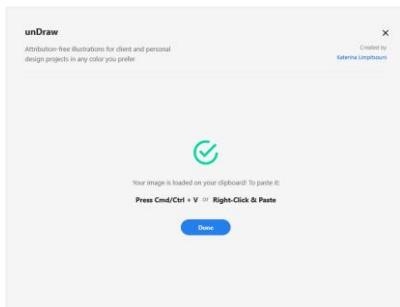
- Volte a reduzir a largura da prancheta ‘Contato >> Equipe’, para 375, alguns elementos não aparecem nesse momento, porém ao clicar no retângulo eles serão exibidos; Não se preocupe isso fará parte da Auto animação que faremos;



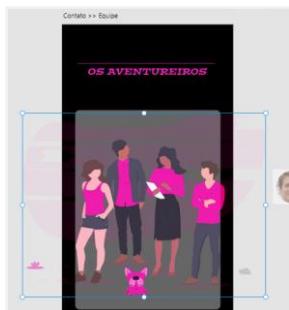
- Açione o Plug-in ‘unDraw’, na janela que foi mostrada faça a escolha da Primary Color, em seguida faça uma busca por ‘team spirit’, faça a escolha da imagem com o nome correspondente;



- Será exibida uma mensagem dizendo que a imagem foi carregada para área de transferência e basta colar na prancheta desejada, Clique em ‘Done’ para continuar;



- 11.** Cole a imagem na prancheta ‘Contato >> Equipe’, ajuste o ‘Modo de mesclagem: Luz direta’, altere a rotação para 360°, isso fará com a imagem ‘gire’ durante a Auto animação; posicione e redimensione como na sugestão abaixo:



- 12.** Cole a imagem na prancheta ‘Contato’, ajuste o ‘Modo de mesclagem: Luz direta’, posicione e redimensione como na sugestão abaixo:

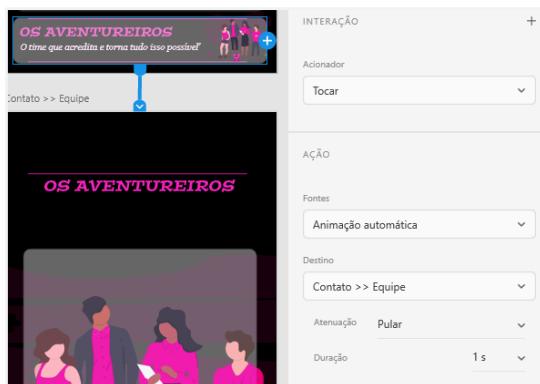


- 13.** Cole a imagem na prancheta ‘Equipe’, ajuste o ‘Modo de mesclagem: Normal, posicione e redimensione como na sugestão abaixo:

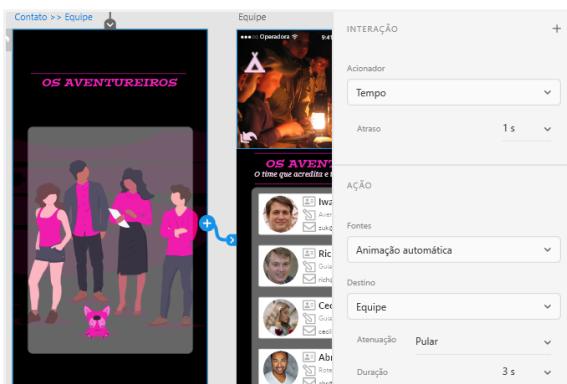


- 14.** Altere o Modo de trabalho para Protótipo:

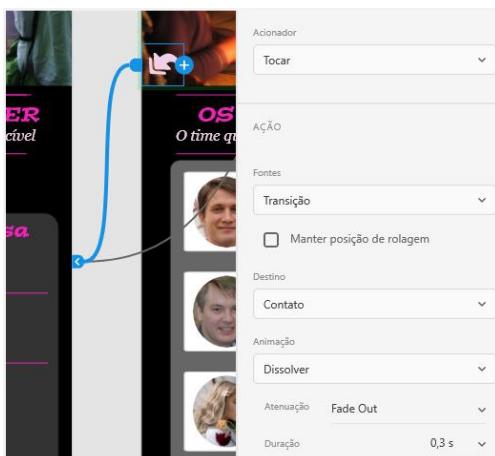
- 15.** Clique no botão que criamos no final da prancheta ‘Contato’, estabeleça uma interação: ‘Accionador: Tocar’, no painel AÇÃO configure ‘Fontes: Animação automática’, ‘Destino: Contato >> Equipe’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 1 s’;



16. Selecione a prancheta ‘Contato >> Equipe’, estabeleça uma interação: ‘Acionador: Tempo’, no painel AÇÃO configure ‘Fontes: Animação automática’, ‘Destino: Equipe’, ‘Atenuação: Pular’ e ‘Duração: 3 s’;



17. Corrija o componente ‘btn\_back’ com a interação: ‘Acionador: Tocar’, no painel AÇÃO configure ‘Fontes: Transição’, ‘Destino: Contato’, ‘Animação: Dissolver’, ‘Atenuação: Fade Out’ e ‘Duração: 0,3 s’;



18. Selecione a prancheta ‘Contato’, Clique em ‘Visualizar no desktop’ , clique no botão da ‘Equipe’, verifique a animação da passagem da prancheta ‘Contato >> Equipe’ para ‘Equipe’, em seguida clique no ‘btn\_back’ para verificar o retorno para prancheta ‘Contato’, faça outros testes que achar necessário.  
 19. Salve o arquivo para finalizar essa atividade.

#### 7.4. EXPORTANDO CODIFICAÇÃO WEB

O Adobe XD possibilita a geração de Códigos de linguagem Web, como HTML, CSS ou JS, de forma automática, e seguindo os parâmetros desenvolvidos pelo próprio software, criando arquivos cujos códigos tentam fidelizar ao máximo o design e funcionamento propostos no protótipo.



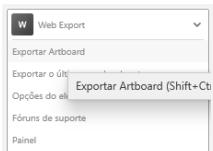
É importante ressaltar que o Adobe XD não é um aplicativo para codificação HTML, CSS ou JS, por esse motivo as páginas não estarão plenamente funcionais,

sendo necessárias correções ou melhorias, e até mesmo a redefinição do projeto.

O objetivo aqui é apenas demonstrar o protótipo funcional, e dar elementos para a continuidade do desenvolvimento;

#### **ATIVIDADE 7 - GERANDO UMA PÁGINA ANIMAÇÃO AUTOMÁTICA E PLUG-IN UNDRAW**

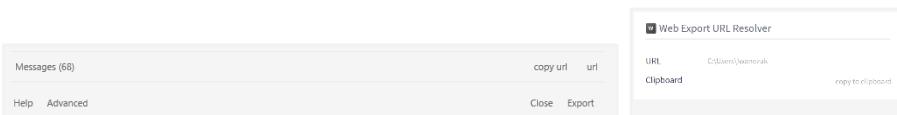
1. Vamos continuar no Modo de trabalho Design com o arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’ utilize o Plug-in Web Export, para gerar automaticamente uma codificação Web. Selecione a prancheta ‘Home’, e clique em ‘Exportar Artboard’;



2. Ao surgir a janela de exportação, clique na seta no centro para definir um diretório destino para os arquivos, que será no diretório ‘Cap07’, a pasta ‘cap07\_export\_web’, basta clicar na parte inferior direita da janela em ‘Export’ para uma exportação automática;



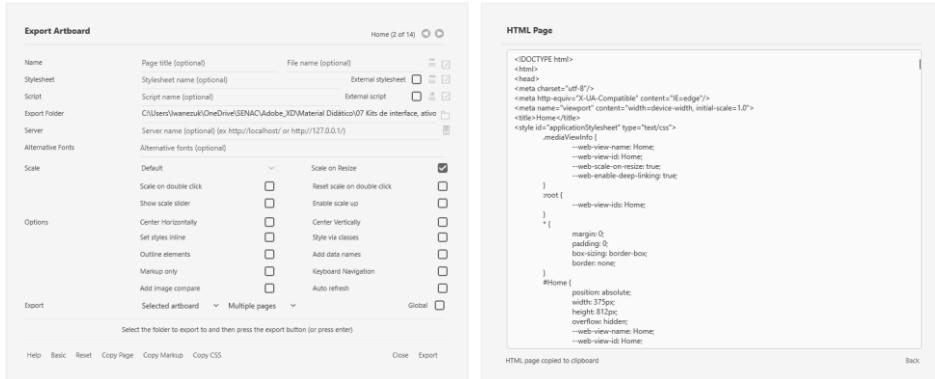
3. Ao finalizar a exportação aparecerá a possibilidade de visualizar um relatório de exportação clicando em ‘Messages’; copiar o endereço web do local de exportação clicando em ‘copy url’ ou visualizar o endereço no navegador padrão com ‘url’;



4. Basta acessar o endereço para visualização da prancheta como arquivo .html;



- A janela de exportação também é possível ativar o modo Avançado para verificar e configurar muitos elementos a serem gerados na codificação, e visualizar o arquivo .html por completo clicando na parte inferior na opção ‘Copy Page’;



- É possível visualizar os códigos .html e .css separadamente, clicando em ‘Copy Markup’ e ‘Copy CSS’;

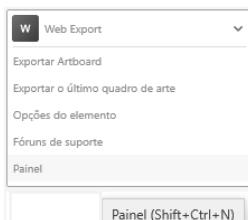


**Deixo como sugestão, caro leitor, que está quase finalizando esse nosso roteiro de estudos, que siga em seu itinerário formativo no desenvolvimento do conhecimento das linguagens Web, HTML, CSS e JS. Elas são uma ótima opção de aprendizado para continuar sua evolução educacional e profissional.**

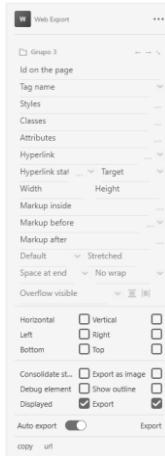
- Em ambos os casos de exportação na pasta destino serão gerados todos os arquivos de imagens referentes a prancheta selecionada, bem como o arquivo que .html que contém “embutidos” os códigos CSS e JS;



- Para finalizar, ative o painel do ‘Web Export’, ele é uma versão simplificada da janela de exportação do modo avançado;



9. É possível fazer a exportação clicando em ‘Export’, ou ativar o ‘Auto export’, que exporta os elementos da prancheta automaticamente sempre que ela sofrer alterações;



10. Repita o processo de exportação para cada uma das pranchetas para ter o protótipo completo na versão Web, lembrando como já citado que pode haver pequenos erros e correções de código que serão necessárias para o melhor funcionamento;  
 11. Não será necessário salvar o arquivo, pois não houve nenhuma alteração, todos os elementos apenas geraram arquivos e códigos exportados, portanto externos.

## 7.1. EXPORTAÇÃO DE ELEMENTOS PARA DESIGN E DESENVOLVIMENTO

Para auxiliar na transição do protótipo para o elemento final, é possível exportar todas imagens, logos e quaisquer outros elementos para disponibilizar para os desenvolvedores.

Também há ferramentas para gerar arquivos apenas para demonstração impressa ou visual, sem as interatividades, como proposta de design para discussão e elaboração da continuação do projeto verificando melhorias e outras sugestões.

Você pode acessar as opções de exportação de ativos na barra de menu, opção ‘Exportar’, e serão disponibilizados vários modos de Exportação:



- **Em lote:** possibilita a exportação de uma única vez todo os elementos ‘Marcados para exportação’;
- **Selecionado:** exporta apenas um elemento ou grupo que foi selecionado;
- **Todas as pranchetas:** exporta todas as pranchetas, mas não considera itens que fora dela;
- **After Effects...:** exporta diretamente para o software ‘After Effects’ para a continuidade no trabalho em animações.

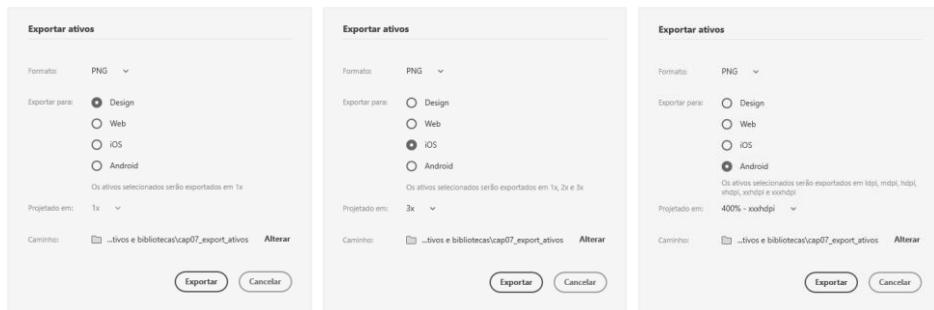


Em geral, imagens e ícones, já estão marcados para exportação, outros elementos, não estarão, será preciso determinar que esse item será exportado; no Painel de Componente, habilite a opção ‘Marcar para exportação’;

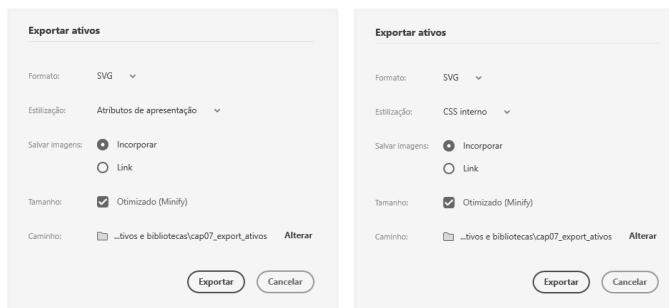


Dentro dos modos de exportação há opções para manter a qualidade e fidelidade dos arquivos, escolha o caminho da pasta destino, e uma dentre as seguintes extensões de arquivos:

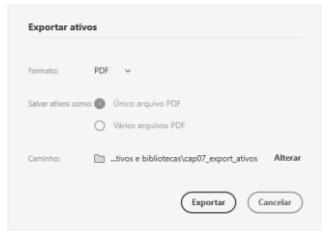
- **PNG:** Nas opções de ‘Exportar para’ Design, WEB e iOS, os elementos exportados podem ser dimensionados, em 1x, 2x ou 3x, respectivamente; ou na opção Android, temos o dimensionamento de 0 até 400%;



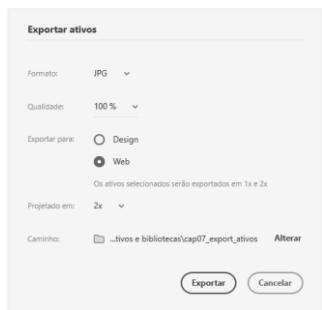
- **SVG:** pode-se fazer a ‘Estilização’ por ‘Atributos de apresentação’ ou ‘CSS interno’, que modificam a forma de codificação dos elementos, com a opção de ‘Incorporar’ ou ‘Link’, embutindo os códigos ou gerando um arquivo anexo; ainda há a possibilidade ‘Otimização (minify)’ com o propósito de ir ‘Minificando’ o código, acelerando o carregamento da página;



- **PDF:** gera arquivos do tipo PDF de cada elemento ou prancheta, ou um único arquivo com todos os itens de design;

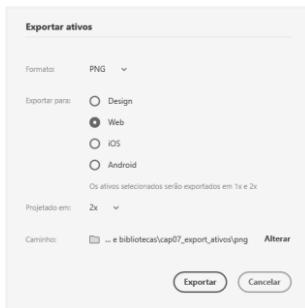


► **JPG:** esse formato pode geralmente destinado a redução do tamanho físico dos arquivos, pode ter sua ‘Qualidade’ entre 20% e 100%, exportando para Design e WEB, os elementos exportados podem ser dimensionados, em 1x e 2x, respectivamente;



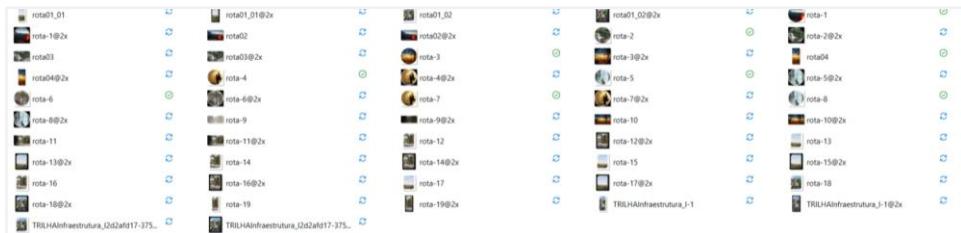
#### ATIVIDADE 8 - EXPORTANDO ELEMENTOS DE DESIGN E DESENVOLVIMENTO

1. Já temos conhecimento que é possível exportar todas imagens, logos e outros elementos; não selecione nenhum item, acesse a barra de menu, opção ‘Exportar’, e escolha o modo de Exportação ‘Em lote’; Em seguida escolha as opções: ‘Formato: PNG’, ‘Exportar para Web’, ‘Projetado em 2x’, e o ‘Caminho: cap07/cap07\_export\_ativos/png’;

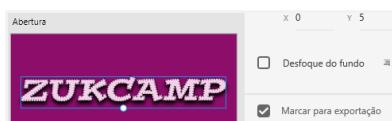


Serão gerados dois arquivos para cada item, um na dimensão a qual foi criado e outro dimensionado 2x, ou seja, maior; isso se deve a uma melhoria na qualidade da imagem, caso necessária;

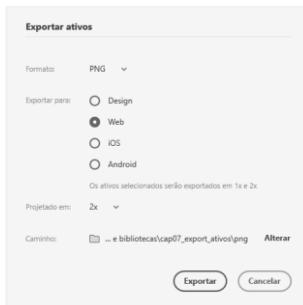
2. Abrindo o diretório onde os arquivos foram exportados, e verificando o resultado percebemos que o texto ‘ZUKCAMP’ da prancheta ‘Abertura’ não estão entre os itens exportados, isso se deve ao fato de não termos marcado esse item para exportação’;



3. Selecione na prancheta ‘Abertura’, o texto ‘ZUKCAMP’ e ao fim do Painel de Componente, habilite a opção ‘Marcar para exportação’;



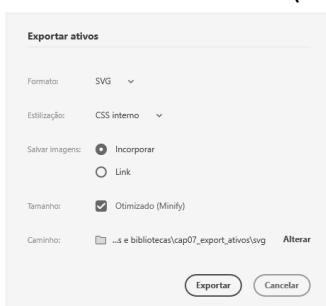
4. Abra a barra de menu, opção ‘Exportar’, e escolha o modo de Exportação ‘Selecionado’; Em seguida escolha as opções: ‘Formato: PNG’, ‘Exportar para Web’, ‘Projetado em 2x’, e o ‘Caminho: cap07/cap07\_export\_ativos/png’;



5. Voltando ao diretório notasse que o texto ‘ZUKCAMP’ da prancheta ‘Abertura’ foi exportando como imagem no formato PNG;

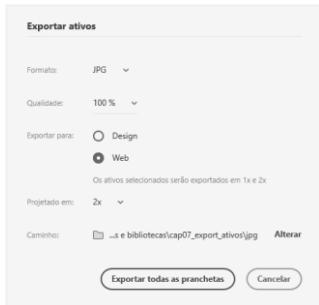


6. O formato SVG, nos permite o dimensionamento sem a perda de qualidade, por isso é importante fazer a exportação também para este formato; Na barra de menu, opção ‘Exportar’, e escolha o modo de Exportação ‘Em lote’; Em seguida escolha as opções: ‘Formato: SVG’, ‘Estilização CSS interno’, ‘Salvar imagens: Incorporar’, ‘Tamanho: Otimizado (Minify)’ e o ‘Caminho: cap07/cap07\_export\_ativos/svg’;

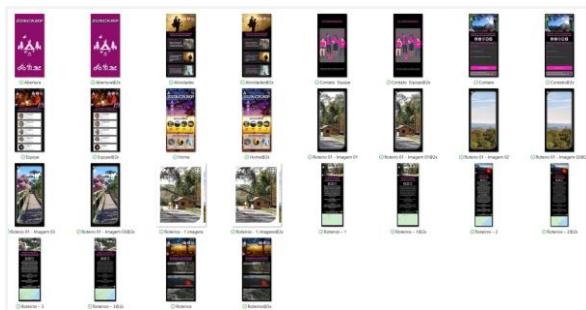


7. Agora vamos exportar as pranchetas para utilização em apresentações de Layout, como se fossem ‘prints’. Novamente barra de menu, opção ‘Exportar’, e escolha o modo de Exportação ‘Todas as pranchetas...’; Em seguida escolha as opções:

'Formato: JPG', 'Qualidade: 10%', 'Exportar para Web', 'Projetado em 2x' e o 'Caminho: cap07/cap07\_export\_ativos/jpg';



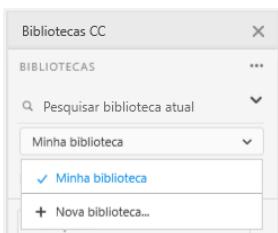
8. Finalize a atividade abrindo a pasta onde foram exportados os documentos e verificando os arquivos gerados.



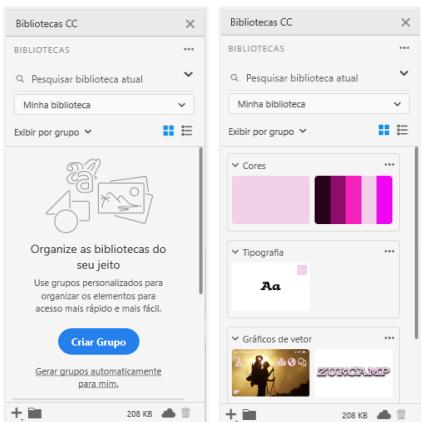
## 7.2. SUPORTE ÀS BIBLIOTECAS DA CREATIVE CLOUD

Também é possível Criar e utilizar as Bibliotecas CC, para compartilhar todos os ativos, utilizando imagens rasterizadas, gráficos vetoriais, cores, estilos de caractere e outros ativos criados no Photoshop, no Illustrator e em outros aplicativos da Adobe Creative Cloud diretamente no XD.

O caminho inverso também é possível, adicionar os Ativos do Adobe XD a sua biblioteca da Creative Cloud. Podem ser adicionados: as cores de preenchimento e traçado, estilo de caracteres, gráficos e componentes. Existe até a possibilidade de criar várias bibliotecas.



O trabalho com muitos projetos, arquivos e ativos, exige organização para isso existem os grupos em sua Biblioteca; é possível 'Gerar grupos automaticamente', e todos os seus ativos, serão classificados em Cores, Tipografia e Gráfico de vetor.

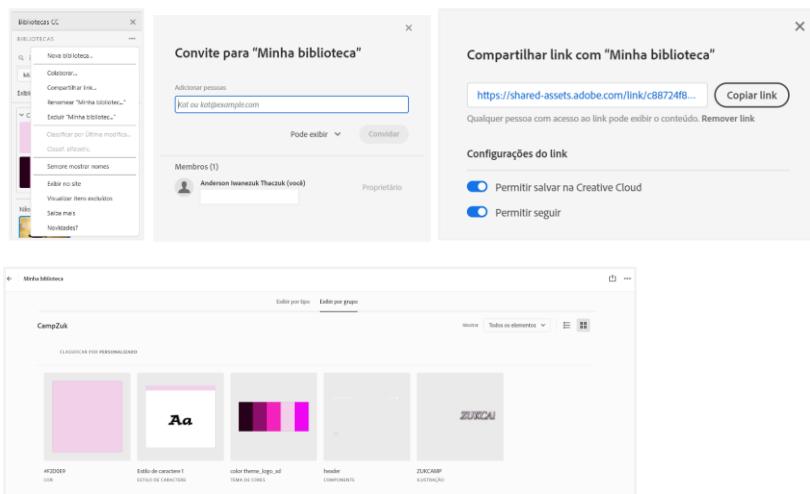


Também é possível a criação de seus próprios grupos de ativos por projeto, por arquivo ou qualquer classificação que julgar conveniente.

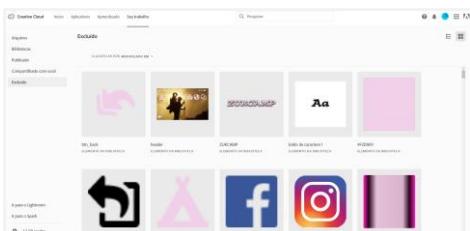
A Biblioteca CC é sincronizada com a Nuvem da Adobe, então todos os seus Ativos serão automaticamente enviados a medida em que são adicionados. Porém fique atento para verificar se este recurso está ativo, observando a barra inferior do Painel, se necessário faça a ativação.



Outros recursos estão disponíveis nas reticências do painel ‘Bibliotecas CC’, como um colaborador por e-mail, compartilhar um link de sua biblioteca ou exibi-la no site da Adobe.

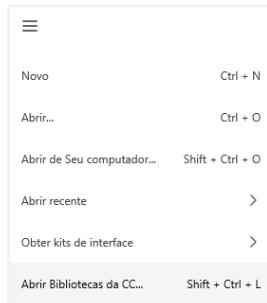


Uma das funções mais utilizadas é a de verificar itens excluídos na Biblioteca CC, e resgatar itens que julgava perdidos. Aproveite esse momento para conhecer os vários recursos disponíveis.

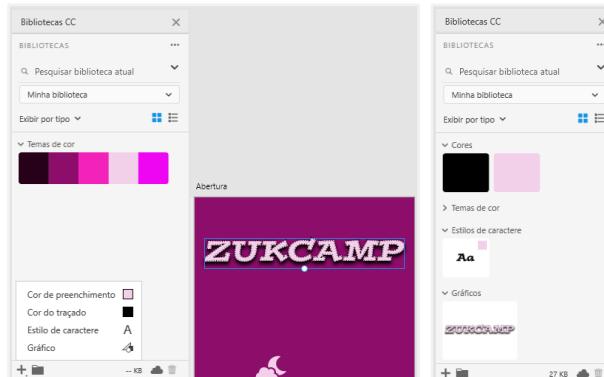


## ATIVIDADE 9 - ADICIONANDO E ORGANIZANDO ATIVOS NA BIBLIOTECAS CC

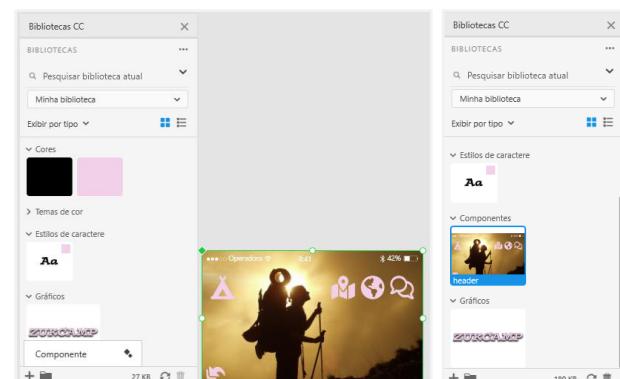
- No Modo de trabalho Design com o arquivo ‘cap07\_kits\_plugins.xd’; Acesse a barra de menu, opção ‘Abrir Biblioteca da CC’, e o respectivo painel será aberto;



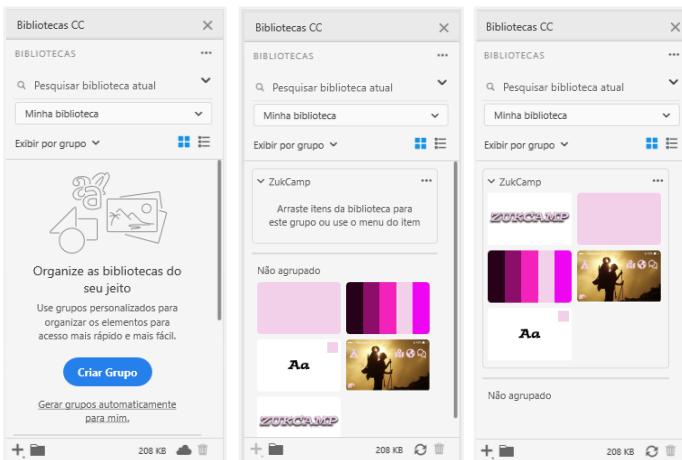
- Selecione na prancheta ‘Abertura’, o texto ‘ZUKCAMP’; Em seguida clique no sinal de ação, no canto inferior esquerda, que exibirá todos os possíveis elementos a serem adicionados a biblioteca, tantaos as cores de preenchimento e traçado, estilo de caracteres e gráficos; Adicione todos os elementos disponíveis clicando sobre as opções acima do símbolo de adição; Note que eles foram adicionados e já estão disponíveis para reutilização;



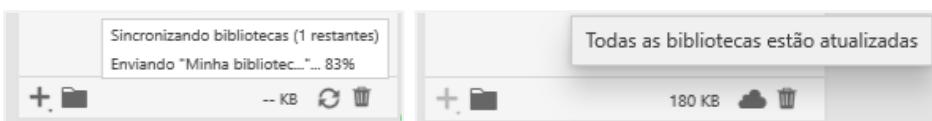
- É possível adicionar um componente e todos os seus elementos as Bibliotecas CC. Selecione o componente ‘header’ e o adicione, confirmando sua inclusão no painel.



- Nas opções de exibição altere para ‘Exibir por grupo’, clique no botão ‘Criar grupo’, clique 2 vezes no título e renomeie para CampZuk, e arraste todos os componentes para dentro do grupo, mantendo os elementos desse projeto organizados em sua biblioteca;



6. Verifique na barra inferior se está ocorrendo a sincronização e certifique-se que ‘Todas as bibliotecas estão atualizadas’.



7. Com isso finalizamos mais uma atividade e este capítulo do nosso roteiro de estudos.

## 7.1. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



Este capítulo abriu muitas possibilidades, procure revisar e incrementar suas pranchetas com kits de Interface, e explorar mais os plug-ins instalados e outros mais.

Também é possível abrir uma nova linha de estudos e se aprofundar nas páginas e códigos gerados pelo plug-in ‘Web Export’, iniciando com a correção de pequenos erros que tenham surgido durante a atividade de exportação.

Aproveite para adicionar o máximo de elementos a sua Biblioteca CC ou simplesmente organizá-la.

## 8. Funcionamento de protótipos locais e em dispositivos móveis

### OBJETIVOS:

- » Conhecer o modo Compartilhar;
- » Compartilhar o protótipo na Web;
- » Explorar os diversos modos de compartilhamento;
- » Instalar e utilizar o Adobe XD Mobile em diversas plataformas;
- » Testar as funcionalidades do Protótipo no smartphone;
- » Corrigir erros e falhas;

### 8.1. ATIVANDO A COOPERAÇÃO EM EQUIPE

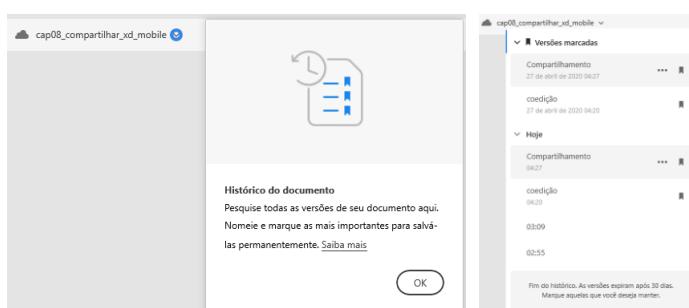
O recurso de coedição, permite que sua equipe colabore em tempo real, vários designers trabalham no mesmo arquivo ao mesmo tempo, criando em sincronia sem ficar esperando entregas entre etapas, possibilitando agilidade, feedbacks e outras ações.



Nem todas as funcionalidades estão disponíveis para os usuários do pacote básico do Adobe XD.

Ao adicionar os designers, eles receberão um e-mail ou pode verificar pelo aplicativo da Creative Cloud no Desktop.

Existe a possibilidade de utilizar um histórico do documento para gerenciar revisões de design, nomeadas por data e hora, e salvar regularmente, que podem ser nomeadas para indicar a evolução do projeto e salvar permanentemente, ou serão descartadas após 30 dias.

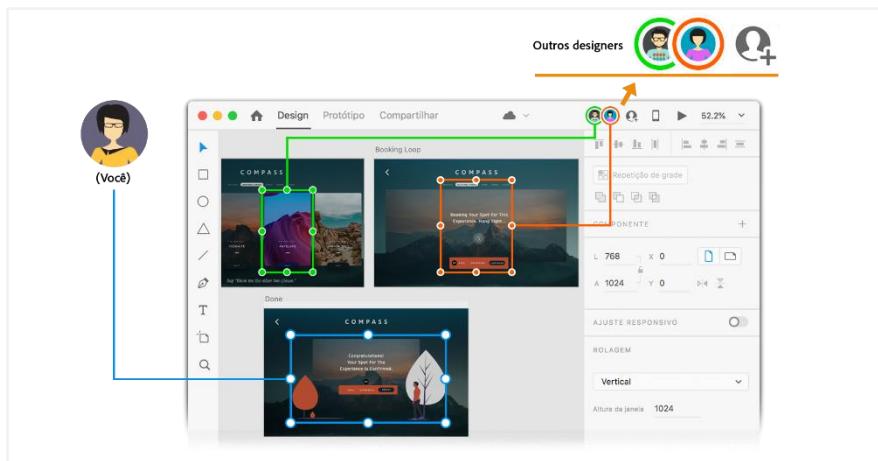


As versões, possuem a exibição das interações dos designs, mantendo uma única fonte confiável. Embora não seja possível reverter as versões antigas é possível abrir, copiar o conteúdo e colar na versão atual.

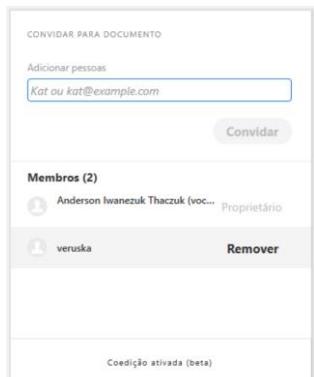


Use uma conexão de Internet de alta velocidade para minimizar o atraso na exibição e edição de seus documentos. Se houver problemas com sua conexão, os documentos na nuvem sincronizarão as alterações não conflitantes assim que você estiver online.

Os avatares dos outros designers aparecerão com uma borda colorida e as alterações realizadas por eles serão destacadas nesta mesma cor. Ao passar o mouse sobre os indicadores visuais será exibido os nomes dos coeditores.



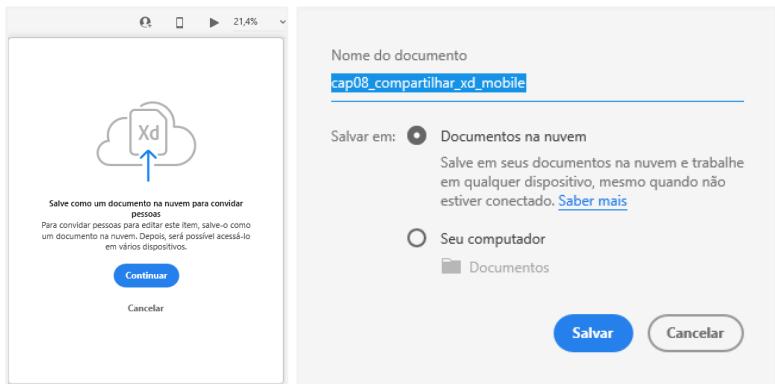
Para gerenciar a equipe ou remover um coeditor vá até a janela pop-up ‘Convidar’ para documento, ao levar o mouse sobre o nome do colaborador, aparecerá a opção ‘Remover’.



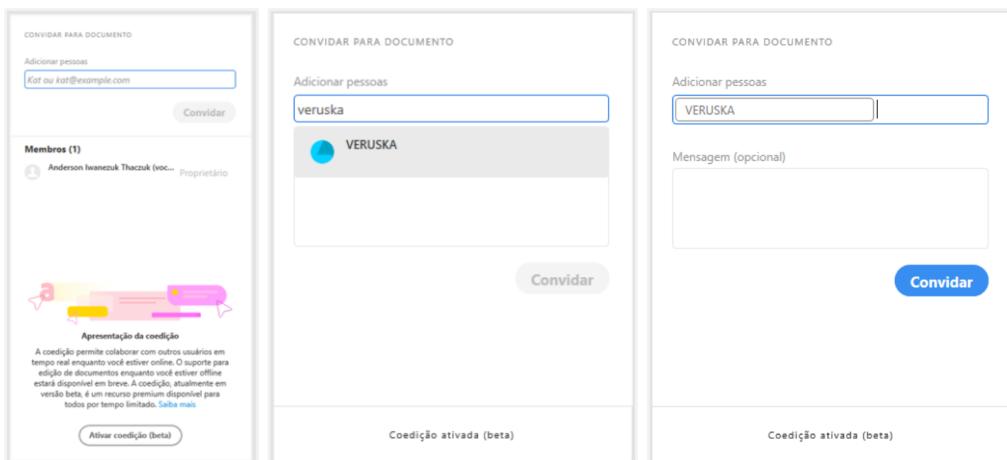
Evite coeditar o mesmo objeto com um colega designer para que não ocorram substituições indevidas. O XD mantém as edições que chegam primeiro ao servidor e descarta as outras alterações.

#### **ATIVIDADE 1 - ATIVANDO A COEDIÇÃO**

1. Abra o diretório ‘cap08’ e o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile.xd’ em qualquer Modo de trabalho. Clique em ‘Convidar para documento’ , será solicitado Salvar o documento na nuvem, clique em ‘Continuar’, depois ‘Salvar’;



- Clique em 'Ativar coedição (Beta)' Insira os nomes das pessoas se forem das mesmas organizações, ou os Adobe Ids (e-mails vinculados a Creative Cloud) de colaboradores externos e clique em 'Convidar'.



- Agora é só trabalhar e fortalecer o espírito de equipe.

## 8.2. COMPARTILHANDO CONTEÚDO VIA WEB

O Adobe XD permite compartilhar seu design com os envolvidos no projeto, desenvolvedores ou colegas designers, na Web, através de links gerados pelo Adobe XD.

Existem vários cenários para criar links compartilháveis para seus projetos disponível de acordo com sua necessidade, links públicos ou apenas privados, apenas para colaboradores.

Há vários modos de compartilhamento predefinidos e cada um disponibiliza recursos segundo o seu propósito:



- Revisão de design: Receba feedback sobre seus designs ou protótipos
  - Comentários
  - Dicas de pontos de acesso
  - Controles de navegação
- Desenvolvimento: Compartilhe especificações de design com desenvolvedores
  - Comentários
  - Dicas de pontos de acesso
  - Controles de navegação
  - Especificações de design
- Apresentação: Otimize para apresentar seu design às partes interessadas
  - Dicas de pontos de acesso
  - Controles de navegação
  - Tela cheia
- Testes de usuário
  - Convide usuários para testar seu design
  - Tela cheia
- Personalização: Personalize a experiência de exibição de seu design
  - Comentários
  - Dicas de pontos de acesso
  - Controles de navegação
  - Tela cheia

Realizaremos algumas atividades com os modos de compartilhamento via Web.

#### ATIVIDADE 1 - COMPARTILHANDO - REVISÃO DE DESIGN

1. Abra o diretório ‘cap08’ e em seguida o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile.xd’ vá para o Modo de trabalho ‘Compartilhar’;



2. No painel ‘Compartilhar Links’, Altere o ‘Título: cap08\_compartilhar\_xd\_mobile\_revisao’ , ‘Configuração de exibição: Revisão de design’ , ‘Quem tem acesso: Qualquer pessoa com o link’ , Ative a opção ‘Solicitar’

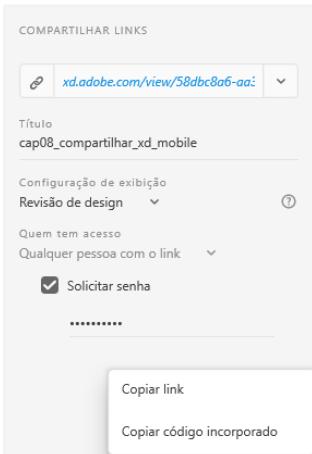
senha' e defina a senha para 'CampZuk1234', respeitando maiúsculas e minúsculas; clique no botão 'Criar link' e aguarde criação do link público; sempre que realizar alterações no arquivo será necessário clicar no botão 'Atualizar vínculo';



É possível compartilhar um link 'Somente pessoas convidadas', e os parâmetros de convite e participação são os mesmos de coedição visto anteriormente.

### 3. Há várias maneiras de interagir com o link criado:

- a. Ao lado do botão atualizar vínculo clique na seta para baixo, para copiar o link;
- b. No mesmo local do item anterior temos a opção de 'Copiar código incorporado' para sua webpage;
- c. Clicar no símbolo do link também faz uma cópia do endereço de acesso;
- d. Clicando sobre o link gerado, abrirá o seu navegador padrão com a página de compartilhamento;



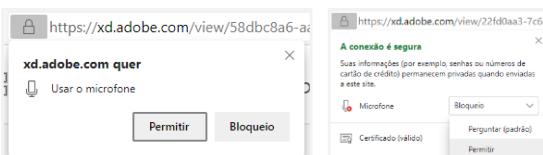
4. Ao abrir a webpage do protótipo será solicitado a senha, neste caso digite 'CampZuk1234', que utilizaremos para todos os links compartilhados; o protótipo estará disponível para testes, possibilitando análise e comentários na página que serão enviados no e-mail vinculado a sua Creative Cloud;



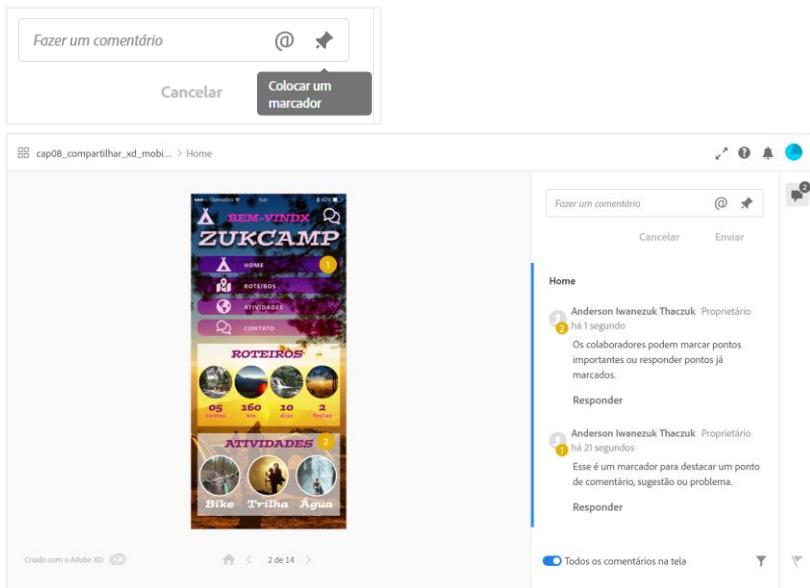
Sempre que houve um comando de voz, na abertura do link compartilhado será exibida uma mensagem orientando: "Mantenha a BARRA DE ESPAÇO" pressionada enquanto fala para usar os comandos de voz";

Mantenha a **BARRA DE ESPAÇO** pressionada enquanto fala para usar os comandos de voz.

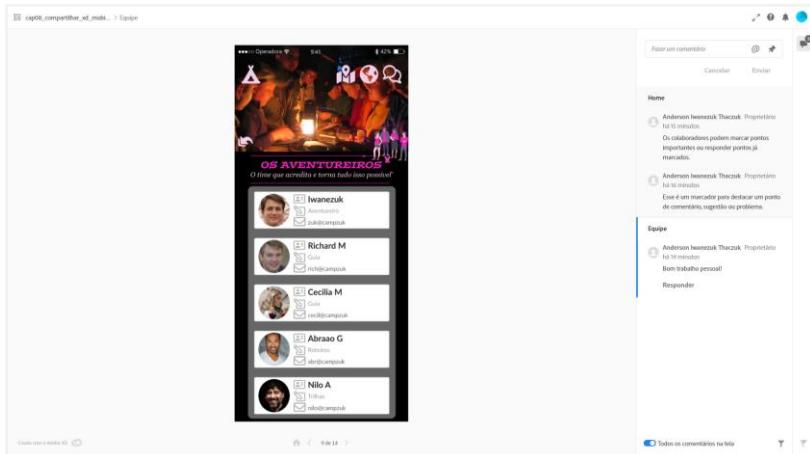
É preciso permitir o uso do microfone pela página no navegador, de imediato, ou posteriormente, clicando no cadeado ao lado do endereço web;



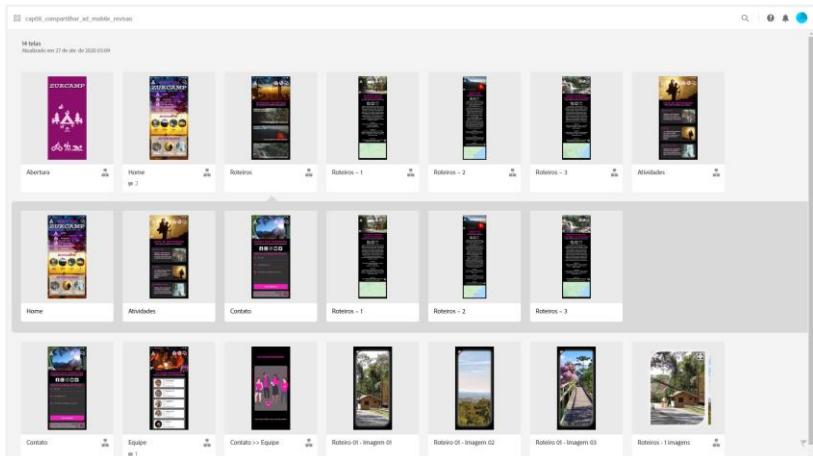
5. Dentro caixa de comentários a direita, clique na opção 'Colocar um marcador', note que o número '1' seguirá o mouse, posicione o marcador dentro do botão 'HOME', e insira o seguinte texto "Esse é um marcador para destacar um ponto de comentário, sugestão ou problema."; Insira outro marcador no quadro de atividades, que receberá automaticamente o número 2, e faça o comentário, "Os colaboradores podem marcar pontos importantes ou responder pontos já marcados".



- Na parte inferior da janela clique no ícone 'home' para ir para página inicial, e depois navegue para esquerda e direita até a prancheta de 'Equipe'; e insira apenas um comentário sem marcador, e ative na parte inferior dos comentários a opção 'Todos os comentários na tela' e observe que os comentários são exibidos em sua totalidade e divididos por prancheta, clique nos comentários da prancheta 'Home' e será redirecionado para ela;



- Clique no nome dado ao compartilhamento na parte superior esquerda da janela e terá uma visualização completa de todas as pranchetas; Clique no Símbolo de hierarquia da prancheta 'Roteiros' para visualizar suas conexões; em seguida clique na prancheta 'Roteiro -1', e será redirecionado para ela;



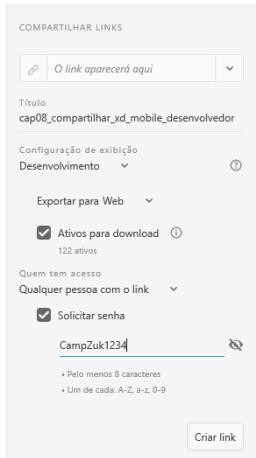
8. Teste o funcionamento do protótipo clicando em seus botões, ícones e outros elementos de interação, se quiser adicione outros comentários;
9. Para finaliza esta atividade compartilhe o link com outras pessoas para que elas também deem suas impressões sobre o protótipo;

## *ATIVIDADE 2 - COMPARTILHANDO – DESENVOLVIMENTO*

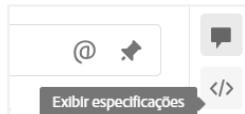
1. Mantenha o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile.xd’ no Modo de trabalho ‘Compartilhar’; clique na seta para abaixo ao lado do link criado na atividade anterior, e depois selecione a opção ‘Novo link’;



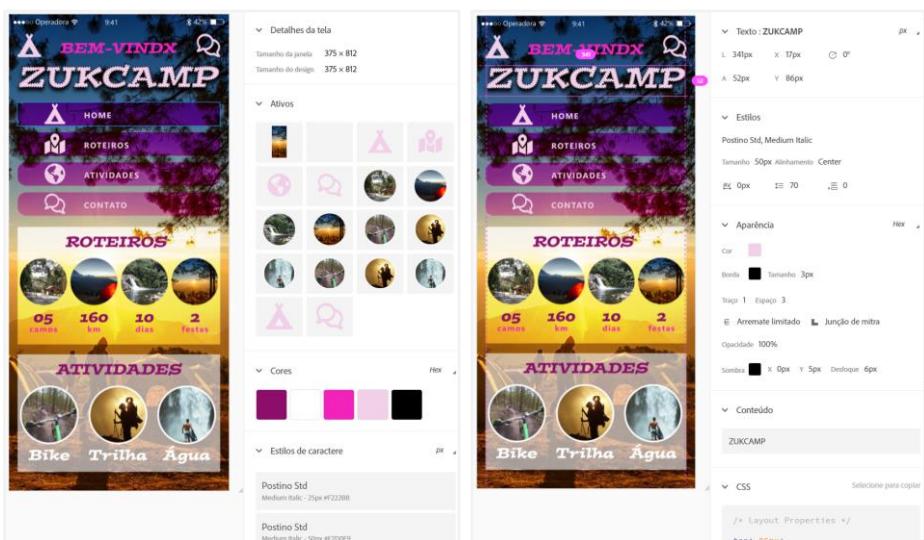
2. No painel ‘Compartilhar Links’, Altere o ‘Título’ para ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile\_desenvolvedor’ , ‘Configuração de exibição: Desenvolvimento, logo abaixo Exportar para web’, ‘Quem tem acesso: Qualquer pessoa com o link’, Ative a opção ‘Solicitar senha’ e defina a senha padrão ‘CampZuk1234’; clique no botão ‘Criar link’ e aguarde criação do link público, como há muitos elementos para serem analisados essa publicação irá demorar um pouco mais;



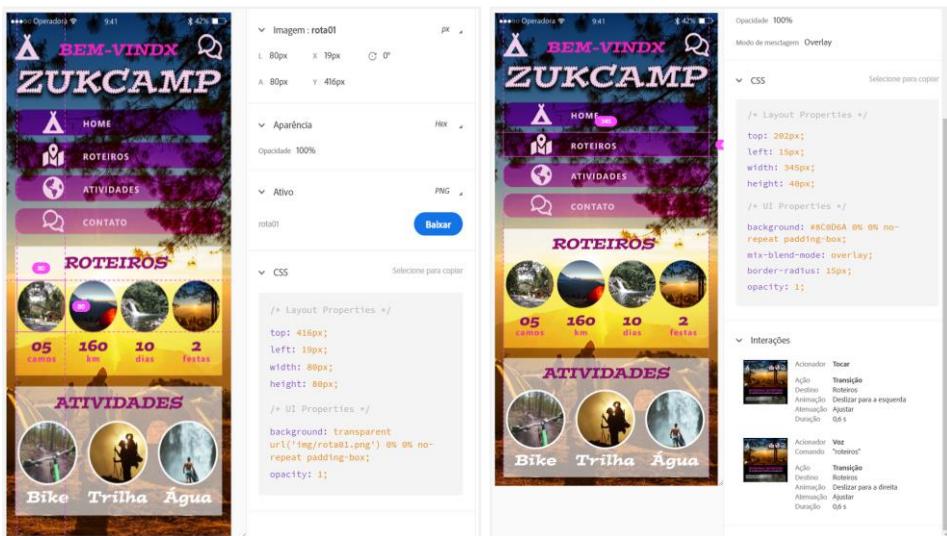
- Abra o link criado; nas atividades anteriores foram abordados os conceitos do painel de comentários, acesse agora as Especificações de Design, clicando no ícone do painel ‘Exibir especificações’, no canto superior direito do navegador;



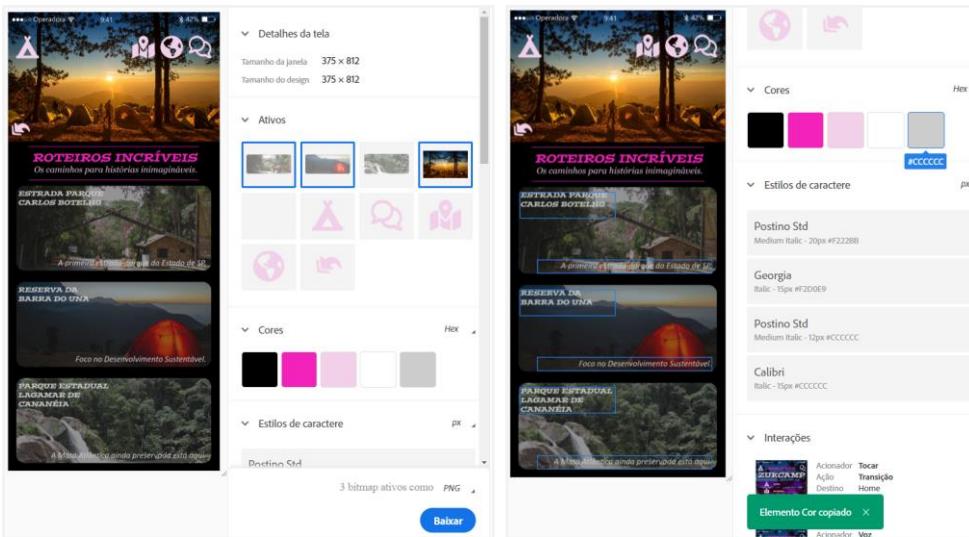
- Ao ativar o painel de desenvolvimento segure a tecla ‘Ctrl’ e gire o scroll do mouse para utilizar o Zoom In e Zoom out; segure a ‘Barra de espaço’ e o clique do mouse para ferramenta ‘mãozinha’; Quando não há nenhum elemento selecionado serão exibidas as propriedades da prancheta, como detalhes da tela, ativos, cores, Estilos de caractere e interações; Selecione o texto ‘ZUKCAMP’ e serão exibidas outras propriedades focadas nesse elemento, texto, estilos, aparência, Conteúdo e CSS;



- Esse painel é voltado ao desenvolvedor, para coletar informações e aproveitar os elementos do protótipo, assim vamos mostrar algumas possibilidades; selecione a primeira imagem do quadro dos roteiros, e no painel poderá fazer download dela clicando no botão e ‘Baixar’; Apenas ‘Selecionar para copiar’ o código CSS; Selecionando o botão ‘ROTEIROS’ é possível verificar nas ‘Interações’ o acionador de voz e seu respectivo comando, clique sobre ele para ser redirecionado para essa prancheta;



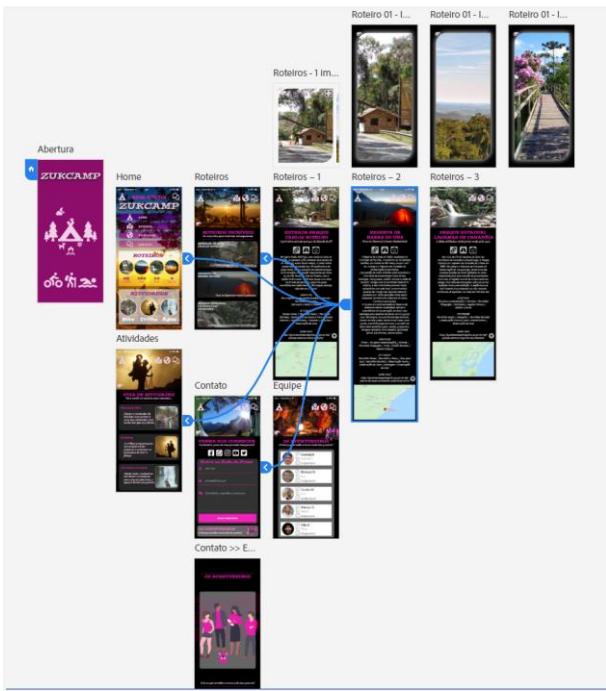
- Na prancheta Roteiros, acessando o painel do desenvolvedor, selecione várias imagens entre os ativos, escolha o formato PNG e faça o download de todas ao mesmo tempo clicando no botão 'Baixar'; ao posicionar o mouse sobre o quadro da cor #CCCCCC, todos os ativos que utilizaram aquela cor serão destacados e ao clicar o código copiado; o mesmo irá ocorrer com o Estile de caractere, porém somente o nome da fonte utilizada será copiado;



- Ative a visualização completa de todas as pranchetas; no canto superior direito ative a 'Exibição de fluxo';



- As pranchetas serão exibidas como foram desenvolvidas no XD, ao passar o mouse serão exibidas as ligações do modo Protótipo;



- Finalize a atividade explorando mais o protótipo e conhecendo mais aspectos do modo desenvolvedor; Feche a janela do navegador!

### *ATIVIDADE 3 - COMPARTILHANDO – APRESENTAÇÃO E TESTE DO USUÁRIO*

- Trabalhe com o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile.xd’ no Modo ‘Compartilhar’; Crie um ‘Novo link’;
- No painel ‘Compartilhar Links’, Altere o ‘Título’ para cap08\_compartilhar\_xd\_mobile\_apresentacao’, ‘Quem tem acesso: Qualquer pessoa com o link’, Ative a opção ‘Solicitar senha’ e a senha padrão; clique no botão ‘Criar link’ e aguarde criação do link público, como essa é uma versão bem simples será criada muito rápido mais;

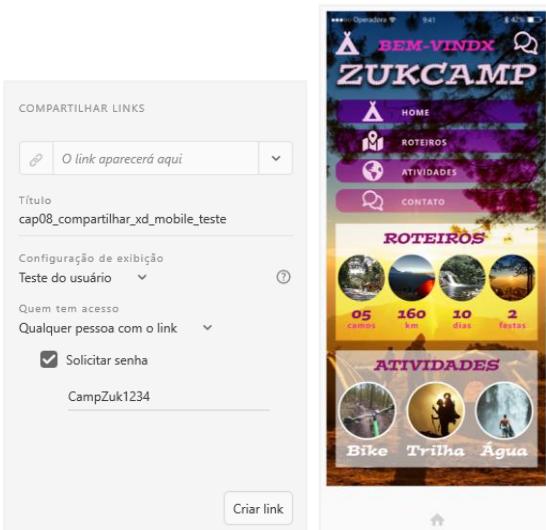
- Acesse o link criado, e observe que essa é uma versão apenas de visualização do protótipo e não há recursos de comentários ou de desenvolvedor, o propósito aqui é só apresentar o protótipo funcional; Sua exibição virá em modo tela cheia, e uma

mensagem será exibida ‘Pressione esc para sair do modo de tela cheia’; e uma informação sobre o comando de voz visto anteriormente;



O modo de apresentação é bem interessante, pois possibilita a criação de protótipos para as mais diversas apresentações, pessoais, institucionais, com recursos robustos e interativos. Tem como facilitador, ser enviada através de um link.

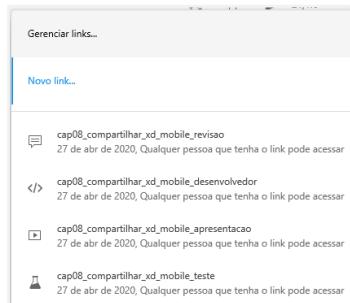
4. Na parte inferior da janela clique no ícone ‘home’ para ir para página inicial, e depois navegue para esquerda e direita entre as pranchetas.
5. Crie um ‘Novo link’; Altere o ‘Título para cap08\_compartilhar\_xd\_mobile\_teste’, e utilize os mesmos parâmetros do link da Apresentação; clique no botão ‘Criar link’;
6. Abra o link gerado e note que o modo ‘Teste de usuário’ é muito semelhante ao de Apresentação, porém não há ‘Controles de navegação’, obrigando a total navegação através dos elementos do protótipo para verificar o seu funcionamento;



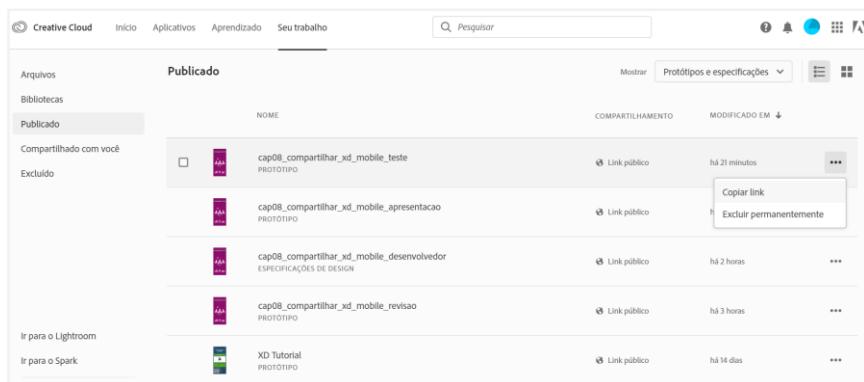
7. Feche o navegador para finalizar a atividade.

#### ATIVIDADE 4 - GERENCIANDO COMPARTILHAMENTOS

1. Com o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile.xd’, no Modo de trabalho ‘Compartilhar’; Clique na seta para abaixo ao lado do link criado na atividade anterior, e selecione a opção ‘Gerenciar links...’; se desejar obter algum link criado anteriormente basta selecionar da lista logo abaixo dessa opção;



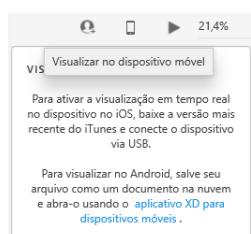
2. Acesse todos os links criados durante as atividades; clicando nas reticências é possível ‘Copiar o link’ ou ‘Excluir permanentemente’ esse endereço, e todos os comentários relacionados a ele; Clique em qualquer um dos links gerados para ele ser aberto;



3. Verifique se não há links que foram criados erroneamente, aproveite para excluí-los e organizar os links dos seus protótipos.
4. A finalizar o gerenciamento feche o navegador.

### 8.3. O ADOBE XD MOBILE

Finalmente, vamos instalar o Adobe XD Mobile e verificar o funcionamento do protótipo no dispositivo mobile iOS e Android. O design criado e já testado no XD desktop e pode ser verificado em tempo real em dispositivos móveis com iOS, conectados via USB. Clicando no ícone do Smartphone da barra de visualização do protótipo;



A visualização em tempo real via USB funciona no Windows 10, mas não com dispositivos Android.

Em dispositivo Android, é necessário salvar o documento na nuvem, instalar o aplicativo Adobe XD, versão mobile, para usar suas funcionalidades.

O XD Mobile pode ser baixado gratuitamente, e permite carregar os documentos salvos na nuvem através do seu Desktop diretamente no celular, visualizar designs e protótipos no iOS e Android. Para isso é preciso uma conta Creative Cloud sincronizada para ambos os dispositivos.

#### **ATIVIDADE 5 - INSTALANDO O ADOBE XD MOBILE E VISUALIZANDO O PROTÓTIPO**

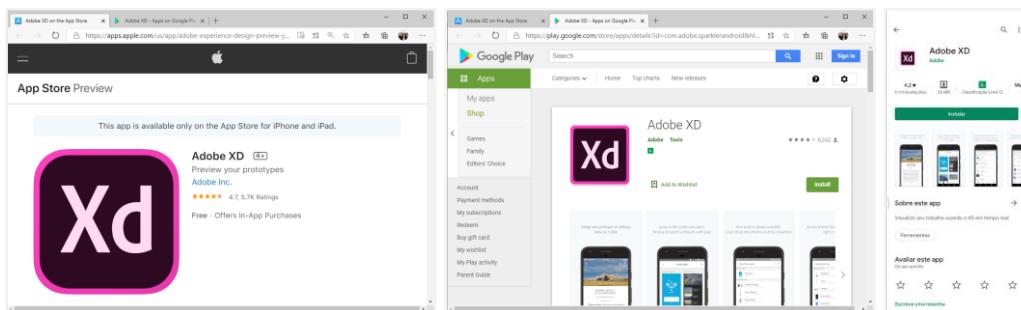
1. Através do seu dispositivo móvel acesse os links para realizar a instalação. Baixe e instale o Adobe XD gratuitamente da:

- a. iTunes App Store:

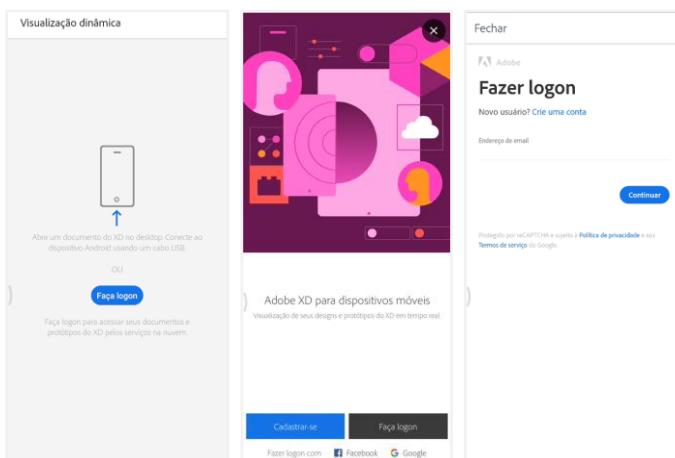
<https://apps.apple.com/br/app/adobe-xd/id1146597773?ls=1>

- b. Google Play Store:

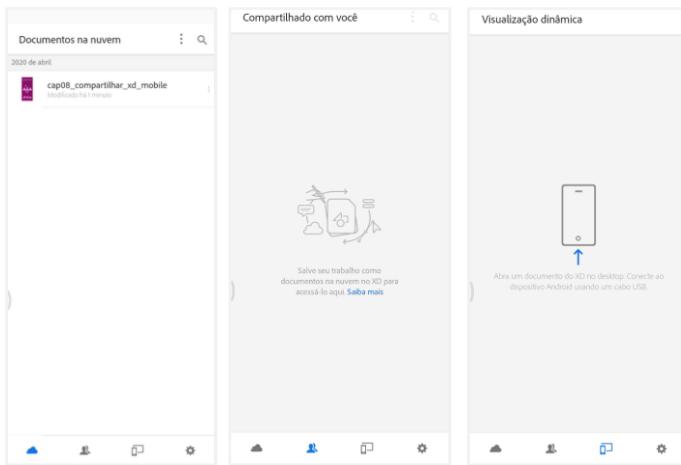
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.sparkler.android&hl=pt>



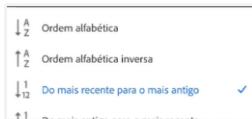
2. Abra o aplicativo, será exibida sua a logo Adobe XD como tela de entrada, e será direcionado para: o logon, ou conexão por cabo USB, verifique a opção disponível para o seu dispositivo e conecte;



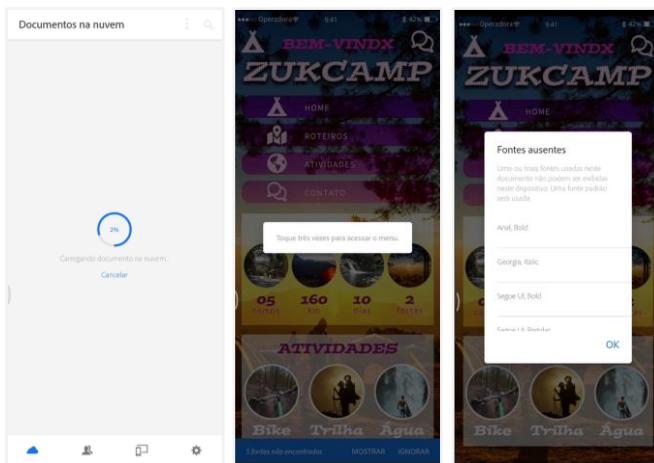
3. Aguarde alguns instantes e seus documentos salvos na nuvem estarão disponíveis, os Compartilhados com você e a visualização dinâmica caso esteja conectado com dispositivo compatível com USB;



Classifique seu ‘Documentos na nuvem’, tocando nas reticências, na barra superior e escolhendo a ordem de classificação alfabética ou de data;



4. Selecione os ‘Documentos em nuvem’ e o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile’, aguarde o carregamento; ao carregar o protótipo será aberto informando ‘Toque três vezes para acessar o menu’, em seguida fará uma verificação das Fontes Ausentes no dispositivo, anote essas informações pois iremos corrigir esse item posteriormente, selecione ‘OK’;

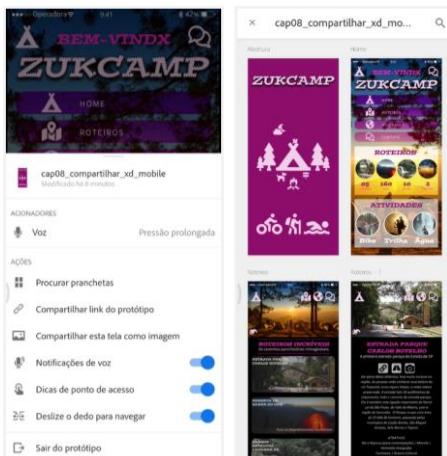


Você pode exibir o seu protótipo mesmo estando offline, encontre o documento que deseja e selecione o ícone de reticências e habilite a opção ‘Disponível offline’, seu arquivo será baixado no dispositivo e estará acessível sem uma conexão com a Internet.



#### **ATIVIDADE 6 - INTERAGINDO POR VOZ E COMPARTILHANDO O PROTÓTIPO PELO DISPOSITIVO MÓVEL**

1. Com o protótipo aberto em seu dispositivo, toque três vezes na tela para acionar o menu; observe qual será o Acionador de Voz, e memorize, habilite as opções abaixo e selecione a opção ‘Procurar pranchetas’, e toque na prancheta ‘Home’;
  - a. ‘Notificações de voz’: realiza a reprodução de fala;
  - b. ‘Dicas de ponto de acesso’: ao tocar em qualquer área da tela os pontos de interação serão destacados;
  - c. ‘Deslize o dedo para navegar’: permite deslizar o dedo para transitar pelas pranchetas;

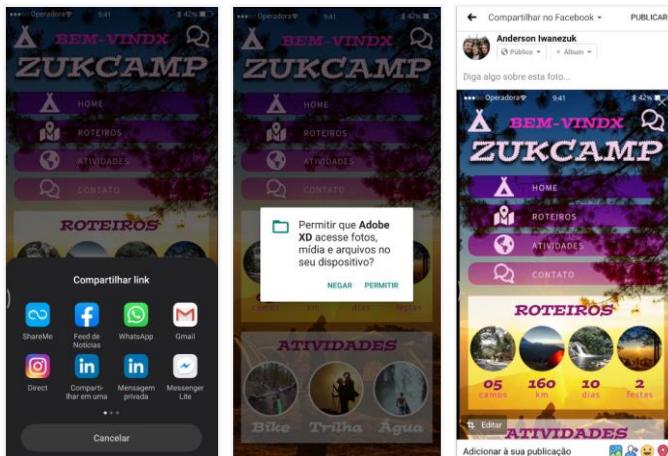


2. Ative o acionador de Voz, realizando ‘Pressão prolongada’ na tela, isto é, colocando o dedo na tela e aguardando alguns segundos; provavelmente o Adobe XD solicitará ao dispositivo permissão para o dispositivo de gravação de áudio ou microfone, basta ‘PERMITIR’; Ative e fale o comando de voz ‘Roteiros’ e observe a interação;

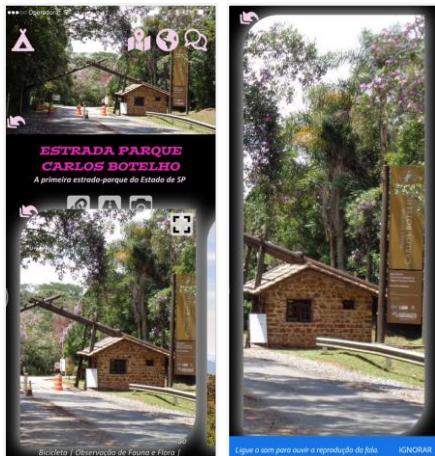


3. Toque três na tela para acionar o menu; selecione ‘Compartilhar link do protótipo’, e escolha uma das formas de envio; volte ao menu e toque em ‘Compartilhar esta tela como imagem’; novamente o app pedirá permissão para acessar fotos, mídia e

arquivos no seu dispositivo, selecione ‘PERMITIR’, e escolha uma forma de envio de sua preferência;



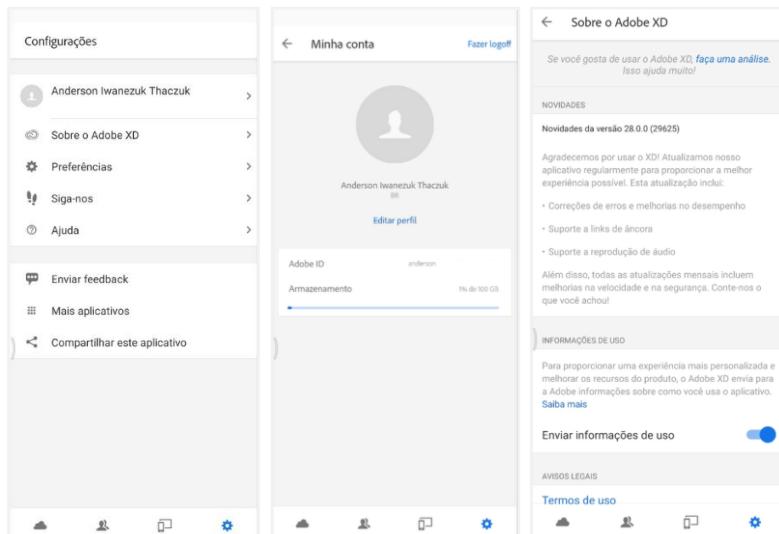
4. Navegue no protótipo até a prancheta ‘Roteiros -1’ e toque no ícone de fotografias, em seguida, selecione para a imagem ser exibido em ‘fullpage’; Verifique o funcionamento da ‘Reprodução de fala’; Caso, o som do dispositivo não esteja ligado, será solicitado que o ative;



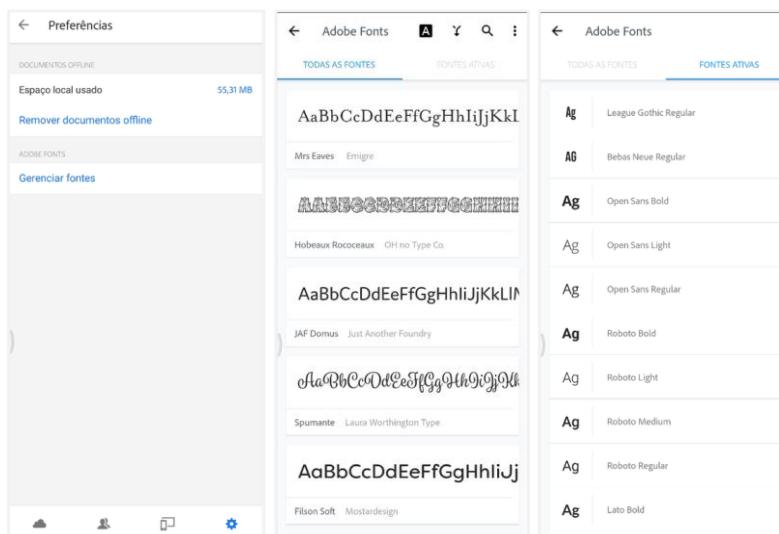
5. Toque três vezes na tela e escolha a opção ‘Sair do protótipo’.

## ATIVIDADE 7 - CONFIGURAÇÕES DO ADOBE XD MOBILE

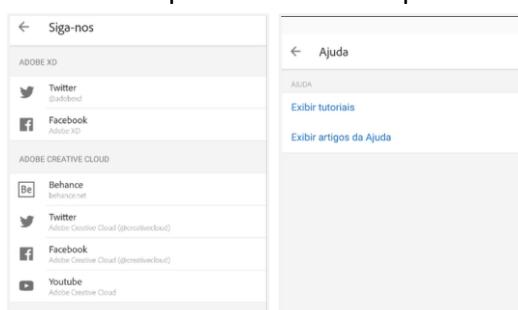
- Toque no ícone da engrenagem na barra inferior do app. Acesse o menu de configurações, clicando em seu nome confirme seu Adobe ID e a quantidade de armazenamento utilizada nos ‘Documentos em nuvem’; Consulte as informações mais recentes do app, selecionando ‘Sobre o Adobe XD’;



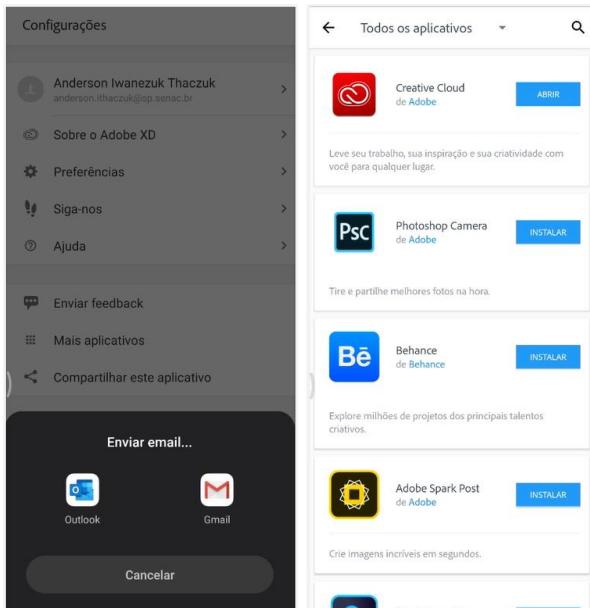
- Navegue até ‘Preferências’, accesse a opção Gerenciar fontes’, para ter acesso a todas as fontes disponíveis da Adobe Fonts; toque em ‘Fontes ativas’ e anote algumas fontes de sua preferência para correção das fontes que não foram encontradas;



- Consulte as redes sociais do Adobe XD em ‘Siga-nos’ e selecionando ajuda você será direcionado para tutoriais e suporte na Web;



- Se houve algum sugestão, comentário ou mensagem que queira enviar toque em ‘Envia feedback’, e você será redirecionado ao app de E-mail para envio direto a Adobe; se você gostou e quer mais software mobile da Adobe, a opção é ‘Mais aplicativos; ou pode até enviar o Adobe XD mobile pelas redes sociais em ‘Compartilhar este aplicativo’;



- Explore mais a app, ou se preferir pode encerrar o aplicativo e partir para a próxima atividade;

#### 8.4. CORREÇÃO DE ERROS EM FONTES E OUTROS COMPONENTES

Vale lembrar, quase ao fim da nossa jornada, que estamos elaborando um protótipo, e que falhas e erros fazem parte do processo, para que se tenha a possibilidade de um replanejamento e da correção, trazendo um crescimento e aprendizado muito grande para designers, desenvolvedores e todos os envolvidos.

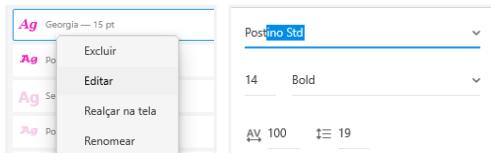
Um dos problemas recorrentes são as tipografias, algumas fontes estão ausente no desktop, há questões de licenciamento para transferência, exibição e distribuição das fontes, incompatibilidades com formatos e outras questões correlatas; Sendo assim também estarão ausentes nos dispositivos móveis ou apresentarão algum tipo de erro;

O melhor caminho é verificar quais fontes estão disponíveis no seu dispositivo, e fazer uso dessas tipografias, revisar o seu protótipo e fazer a substituição;

Verifique e substitua as fontes dos estilos de caracteres, em componentes e itens agrupados ou isolados, sempre realizando testes no Adobe XD mobile para verificação das correções até que nenhuma mensagem de erro seja exibida.

## ATIVIDADE 8 - CORRIGINDO A TIPOGRAFIA

1. Abra o arquivo ‘cap08\_compartilhar\_xd\_mobile.xd’, ‘Documento na Nuvem’; No painel ativos, localize os ‘Estilos de caractere’, Georgia – 15pt’ e ‘Segoe UI – 14pt’, clique com o botão direito, selecione ‘Editar’, substitua a fonte por ‘Postino Std’ para ambas;



2. Clique com o botão direito no componente ‘h3’, selecione ‘Editar componente mestre’, clique duas vezes para o texto e aplique o ‘Estilo de Caractere: Calibri — 15 pt’, e modifique a propriedade de espessura da fonte para Bold Italic;



3. Clique com o botão direito no componente ‘header’, selecione ‘Editar componente mestre’, edite os textos referentes a Operadora, 09:41 e 42% modificando apenas a fonte para Calibri; sem alterar outras propriedades;



4. Na prancheta ‘Home’, edite os textos referentes a Operadora, 09:41 e 42% modificando apenas a fonte para Calibri; sem alterar outras propriedades;



5. Ainda na prancheta ‘Home’, selecione dentro da grade de repetição, dos roteiros, os textos abaixo das imagens, e aplique o ‘Estilo de Caractere: Postino Std — 12 pt’;



6. Na prancheta ‘Atividades’, selecione o texto de repetição do Guia de atividades, também aplique o ‘Estilo de Caractere: Calibri — 15 pt’, sem alterar outras propriedades;



7. Na prancheta ‘Contato’, edite o botão, ‘Enviar comentários’, clique duas vezes para o aplicando o ‘Estilo de Caractere: Calibri — 15 pt’, e modifique a propriedade de espessura da fonte para Bold Italic;



9. Abra novamente o protótipo em seu dispositivo mobile; leia o aviso “O documento foi editado. Deseja atualizar para exibir as alterações?”; Clique em ‘ATUALIZAR’, e não haverá mais a mensagem de ausência de fontes;



10. Por aqui encerramos nossas atividades!

## 8.5. EXERCÍCIO COMPLEMENTAR



Convide um amigo para o modo de coedição, e veja como é trabalhar em equipe no Adobe XD;

Crie um link de compartilhamento ‘Personalizado’ com as opções customizadas para seu protótipo e faça os testes das funcionalidades.

O último desafio da nossa jornada será corrigir uma pequena falha na rolagem entre os estados de sobreposição da prancheta ‘Roteiros – 1 imagens’;

Que tal criar o seu protótipo ‘do zero’ com um tema bem interessante iniciando um novo projeto empolgante para revisar, fixar e validar o seu conhecimento!

---

Deixo uma última mensagem nesse material. Que esse não seja o último desafio, que sigam sempre aprendendo, criando e evoluindo. Prototipando um futuro melhor!

## 9. Referências

ADOBE Creative Cloud. 2020. Disponível em:  
<https://www.adobe.com/br/creativecloud.html>. Acesso em: 15 abr. 2020.

ADOBE XD. 2020. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/xd.html>. Acesso em: 15 abr. 2020.

ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop CC**. 4. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019. 344 p. (Série Informática).

GOMES, Ana Laura; MARTELLI, Richard. **HTML5 e CSS3**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016. 281 p. (Série Informática).

GUERRA, F.; TERCE, M.L. Design Digital: Conceitos E Aplicações Para Websites, Animações, Vídeo E Webgames. São Paulo: Editora Senac, 2019.