

# **Manual do Usuário Figma**

Desafio Documentação — Processo Seletivo ADA

Ana Flavia de Castro Segadilha da Silva

10 de dezembro de 2025

# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução ao Sistema</b>	<b>4</b>
1.1	O que é o Figma . . . . .	4
1.2	Qual problema resolve . . . . .	4
1.3	Público-alvo . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Acesso ao Sistema</b>	<b>5</b>
2.1	Cadastro de conta . . . . .	5
2.1.1	Guia rápido . . . . .	5
2.1.2	Passo a passo . . . . .	5
2.2	Fazer login . . . . .	8
2.2.1	Guia rápido . . . . .	8
2.2.2	Passo a passo . . . . .	8
2.3	Pré-requisitos de acesso . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Visão Geral da Interface</b>	<b>9</b>
3.1	Principais áreas da tela . . . . .	10
3.2	Menus, botões e elementos importantes . . . . .	10
3.2.1	Figma Design . . . . .	11
3.2.2	FigJam . . . . .	11
3.2.3	Figma Slides . . . . .	12
3.2.4	Figma Buzz . . . . .	13
3.2.5	Figma Sites . . . . .	13
3.2.6	Figma Make . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Principais Funcionalidades</b>	<b>15</b>
4.1	Criar um novo arquivo de design . . . . .	15
4.2	Criar um novo frame . . . . .	15
4.3	Prototipar interações . . . . .	16
4.4	Adicionar um objeto no frame . . . . .	16
4.5	Editar um objeto no arquivo . . . . .	17
4.6	Comentar em algum objeto . . . . .	18
4.7	Desenhar no arquivo . . . . .	18
4.8	Compartilhar o link para visualização . . . . .	19
4.9	Mover o arquivo para uma equipe . . . . .	19
4.10	Deletar o arquivo . . . . .	20

# **Lista de Figuras**

1	Tela inicial do Figma . . . . .	5
2	Botão pode ser encontrado no canto superior direito da tela . . . . .	6
3	Opções de cadastro . . . . .	6
4	Após digitar seu e-mail, aperte o botão <i>Continue with e-mail</i> . . . . .	7
5	Aperte o botão <i>Create account</i> . . . . .	7
6	Aperte o botão <i>Log in to Figma</i> . . . . .	8
7	Aperte o botão <i>Log in</i> . . . . .	8
8	Aperte o botão <i>Log in</i> . . . . .	9
9	Tela inicial do sistema . . . . .	9
10	Blocos importantes de ações na tela inicial . . . . .	10
11	Blocos importantes de ações no Figma Design . . . . .	11
12	Blocos importantes de ações no FigJam . . . . .	11
13	Blocos importantes de ações no Figma Slides . . . . .	12
14	Blocos importantes de ações no Figma Buzz . . . . .	13
15	Blocos importantes de ações no Figma Slides . . . . .	13
16	Tela inicial do Figma Make . . . . .	14
17	Blocos importantes na tela do Figma Make . . . . .	14
18	Criação de um frame . . . . .	16
19	Etapa de prototipação de interação entre telas . . . . .	16
20	Criação de objeto . . . . .	17
21	Edição de objeto . . . . .	17
22	Criação de comentário . . . . .	18
23	Criação de desenho . . . . .	19
24	Menu de compartilhamento . . . . .	19
25	Escolha de equipe . . . . .	20
26	Opções na lixeira . . . . .	21

# 1 Introdução ao Sistema

## 1.1 O que é o Figma

O Figma é uma plataforma web colaborativa para design e prototipação. Mais conhecido por sua aplicação na criação de interfaces, é também possível produzir integralmente materiais gráficos como slides, templates e outros recursos para diversas utilidades.

Atualmente, o Figma possui 6 principais modos de uso: Design, onde é possível desenvolver designs de interfaces e a prototipação destes, FigJam, uma *whiteboard* interativa e colaborativa, Slides, a plataforma de criação de slides do Figma, Buzz, em que são feitos designs para recursos digitais como publicações em redes sociais, Site, o recurso de design e publicação de sites no Figma, e Make, a ferramenta de IA que pode gerar e transformar os designs criados em protótipos funcionais com implementação em código editável.

## 1.2 Qual problema resolve

A proposta do Figma como sistema é transformar o fluxo de design para algo mais colaborativo. Em outros sistemas, o design e prototipação são desenvolvidos localmente e de forma individual, o que pode causar demora na comunicação e dificuldade no compartilhamento de arquivos atualizados.

Como o Figma é uma plataforma online e colaborativa que possui ferramentas de design, prototipação e codificação em um sistema, é possível que toda a equipe tenha uma visão do trabalho em tempo real e feedbacks mais rápidos do que deve ser feito e modificado, o que diminui o risco de desentimentos internos e externos entre equipes e aumento na produtividade geral.

## 1.3 PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do Figma é composto principalmente por:

- Designers de interface (UI/UX), que criam interfaces e protótipos para sistemas;
- Times de desenvolvimento, que podem utilizar as ferramentas para validar ideias, acompanhar o desenvolvimento do sistema e colaborar entre si;
- Profissionais de marketing e branding, que usam das vastas ferramentas para criar e publicar suas ideias;
- Educadores e estudantes, que utilizam o Figma como ferramenta de apoio no aprendizado em design;
- Desenvolvedores, que se beneficiam de uma plataforma simplificada e versátil para a implementação visual dos sistemas;

## 2 Acesso ao Sistema

Abaixo está a tela inicial do Figma:

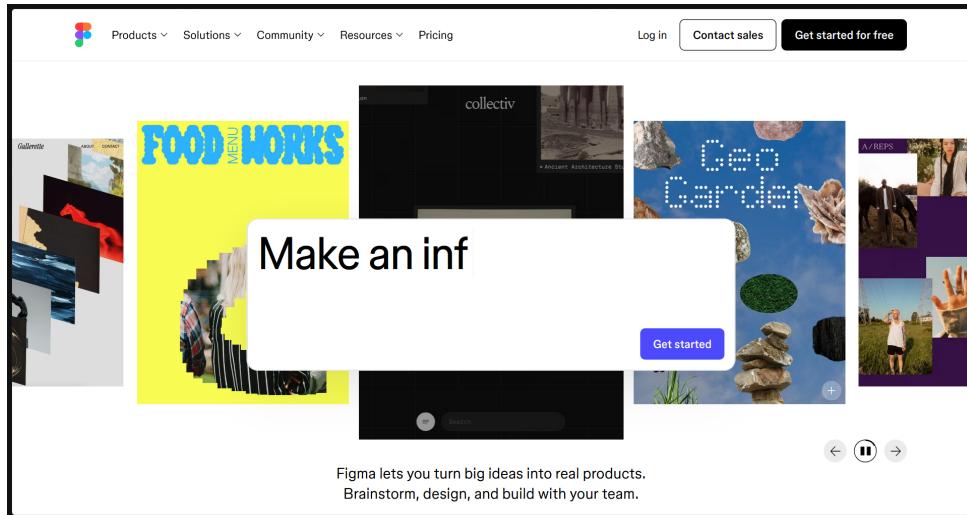


Figura 1: Tela inicial do Figma

Em caso de primeiro uso em um dispositivo, é preciso fazer o Cadastro (Subseção 2.1) ou Login (Subseção 2.2) de uma conta para acessá-lo. Nesta seção, será demonstrado as diversas formas de como este acesso pode ser realizado.

### 2.1 Cadastro de conta

#### 2.1.1 Guia rápido

1. Acesse o site <https://www.figma.com>;
2. Clique em *Get started for Free* (Figura 2);
3. Informe seu e-mail e senha ou utilize cadastro via Google (Figura 3);
4. Confirme o e-mail enviado pelo Figma.

#### 2.1.2 Passo a passo

Para fazer uma nova conta no Figma, é preciso apertar o botão *Get started for Free*, indicado abaixo.

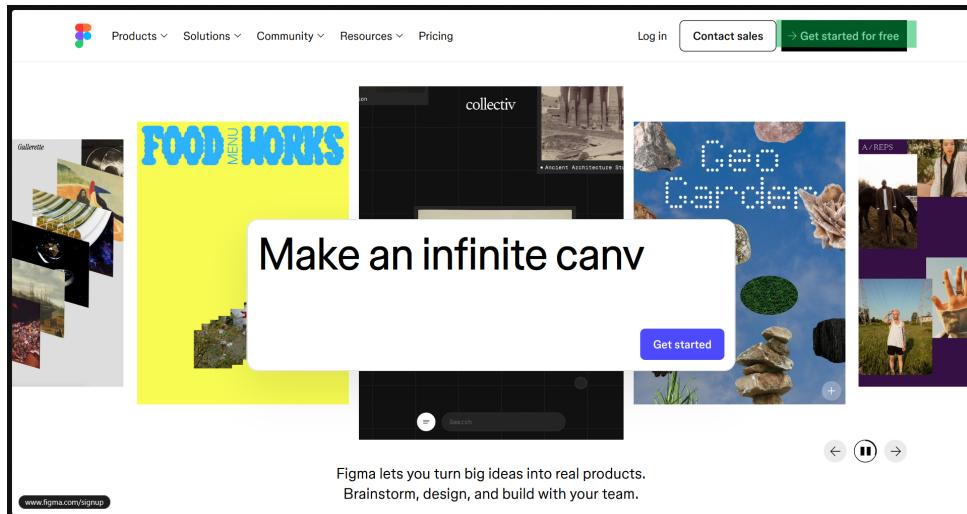


Figura 2: Botão pode ser encontrado no canto superior direito da tela

Após apertar no botão de cadastro, uma janela pop-up aparecerá para escolher entre o cadastro de e-mail e cadastro google (Figura 3)

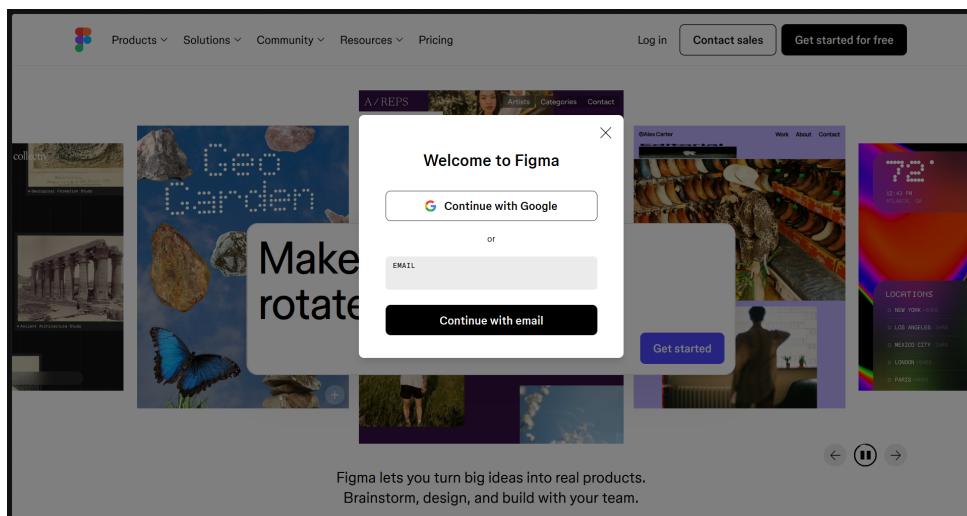


Figura 3: Opções de cadastro

Para criar uma conta usando o seu e-mail, digite no campo indicado o e-mail que será usado no cadastro

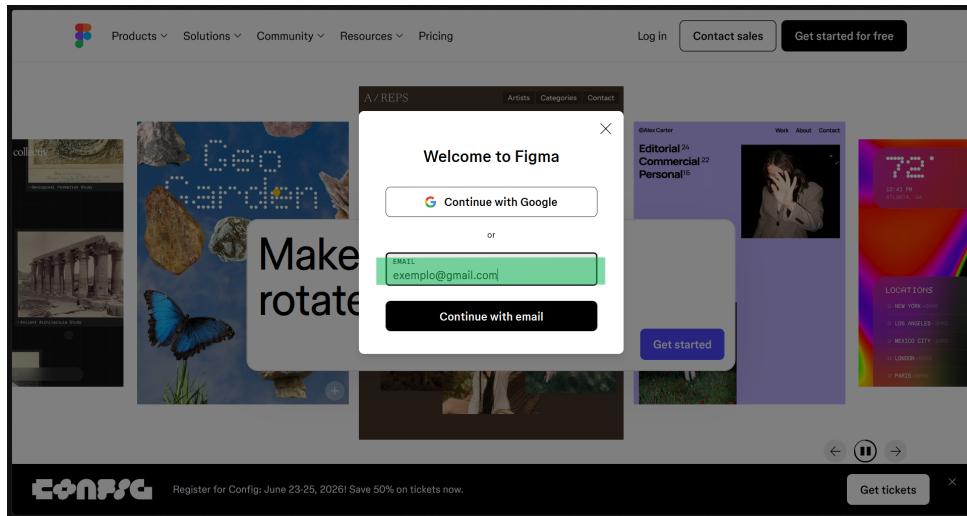


Figura 4: Após digitar seu e-mail, aperte o botão *Continue with e-mail*

Após isso, será solicitado que você escolha uma senha e, novamente, aperte no botão para continuar

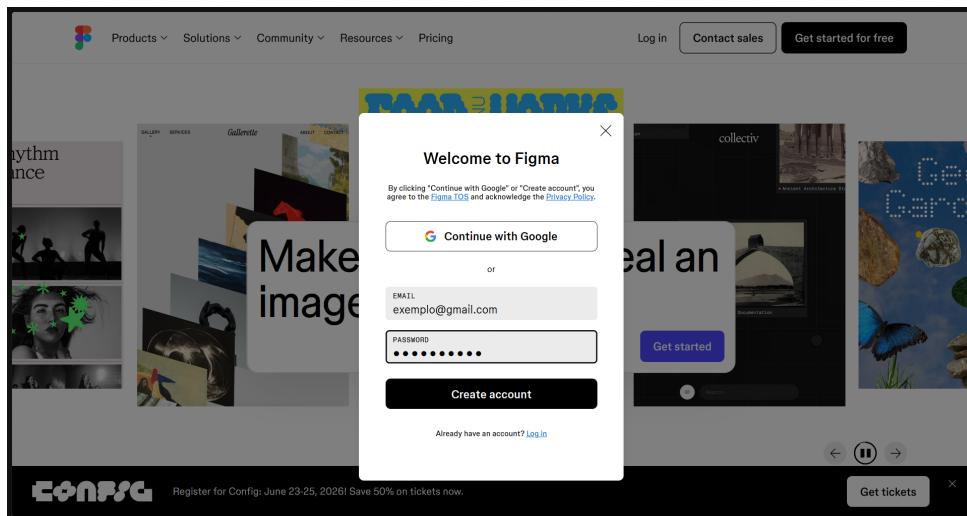


Figura 5: Aperte o botão *Create account*

Após isso, será enviado um e-mail para seu endereço eletrônico com as informações necessárias para continuar seu cadastro. É preciso que você confirme e siga os passos dados no e-mail.

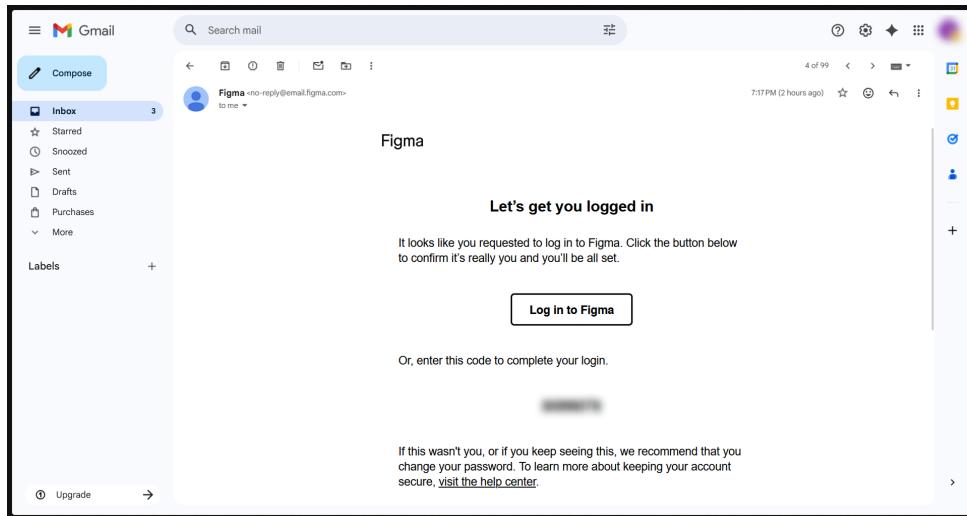


Figura 6: Aperte o botão *Log in to Figma*

## 2.2 Fazer login

### 2.2.1 Guia rápido

1. Acesse o site <https://www.figma.com>;
2. Clique em *Log in* (Figura 7);
3. Informe seu e-mail e senha ou utilize login via Google (Figura 8);

### 2.2.2 Passo a passo

Primeiramente, aperte o botão *Log in* indicado na imagem abaixo (Figura 7):

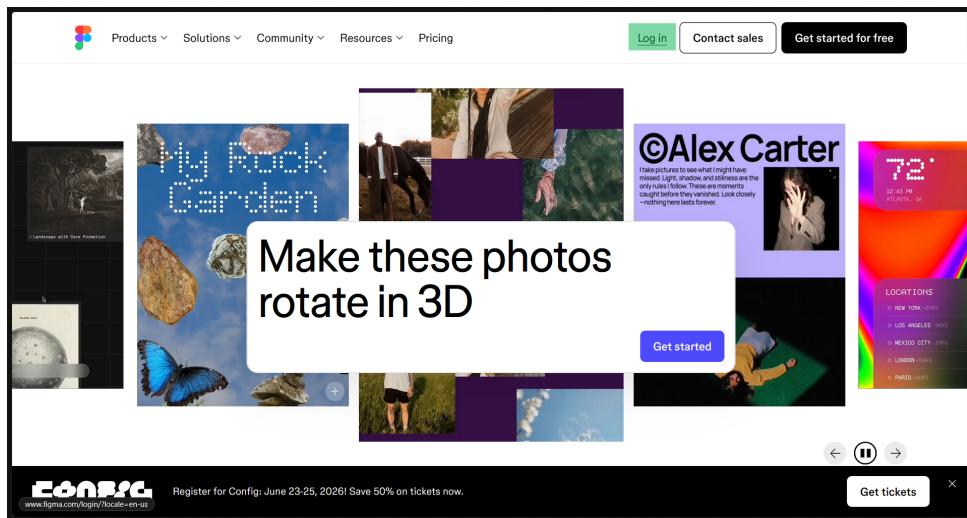


Figura 7: Aperte o botão *Log in*

Preencha os dados corretos e aperte novamente no botão *Log in*.

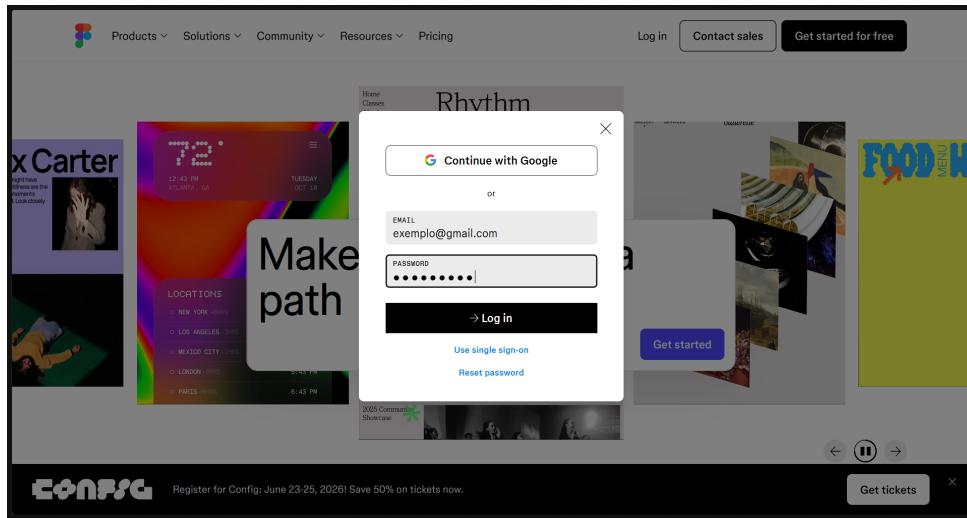


Figura 8: Aperte o botão *Log in*

### 2.3 Pré-requisitos de acesso

Para acessar o Figma, é necessário:

1. Estar em ambiente *desktop* e
2. Ter uma conta cadastrada e verificada;

É possível visualizar projetos e protótipos em ambientes *mobile*, mas a edição é exclusivamente otimizada para *desktop*.

## 3 Visão Geral da Interface

A tela inicial do Figma pode ser vista abaixo:

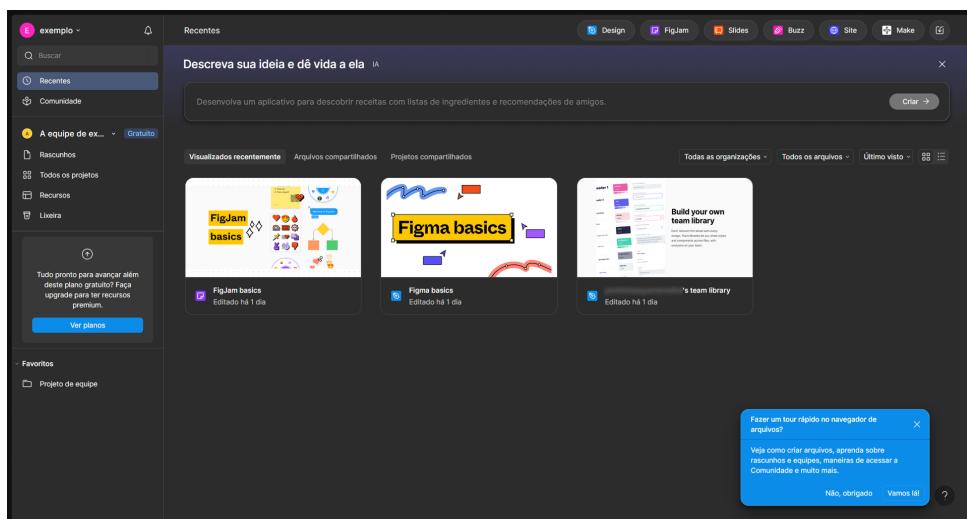


Figura 9: Tela inicial do sistema

Será demonstrado abaixo na Subseção 3.1 todas as funcionalidades desta tela.

### 3.1 Principais áreas da tela

Pode-se separar a tela inicial em 4 blocos principais vistos na imagem abaixo (Figura 10),

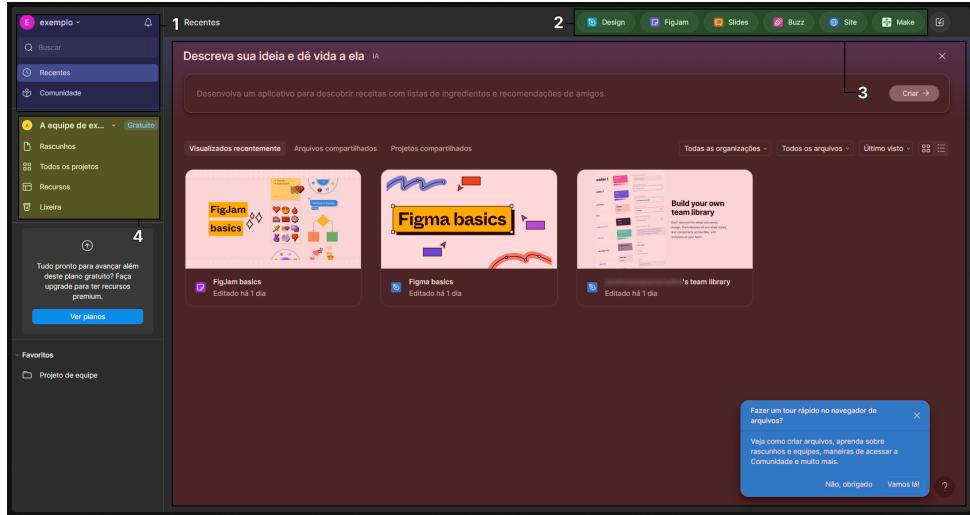


Figura 10: Blocos importantes de ações na tela inicial

sendo:

1. Opções de conta e comunidade;
2. Ferramentas de criação de arquivos;
3. Listagem de arquivos e protótipos criados;
4. Opções de equipe.

Cada ferramenta de criação possuem seu próprio layout, que serão explicados na Subseção 3.2 abaixo.

### 3.2 Menus, botões e elementos importantes

Ao escolher uma das Ferramentas de criação do item 2, é aberta uma nova janela com um novo layout de acordo com a ferramenta escolhida, será apresentado cada uma destas opções abaixo:

### 3.2.1 Figma Design

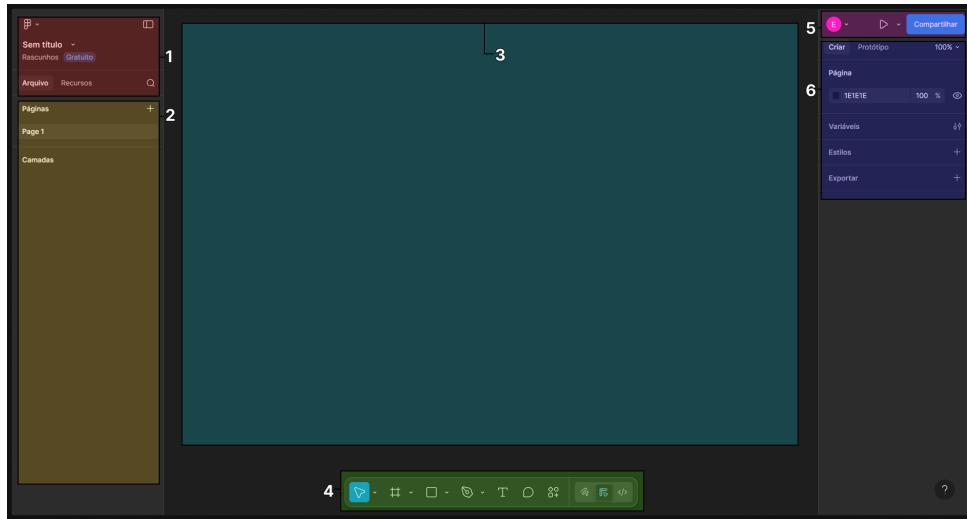


Figura 11: Blocos importantes de ações no Figma Design

Neste layout, existem os seguintes blocos:

1. Opções de informações do arquivo;
2. Opções de camadas do arquivo;
3. Tela principal para manipulação dos recursos de design;
4. Ferramentas de criação de recursos gráficos;
5. Opções de colaboração;
6. Opções do objeto selecionado.

### 3.2.2 FigJam

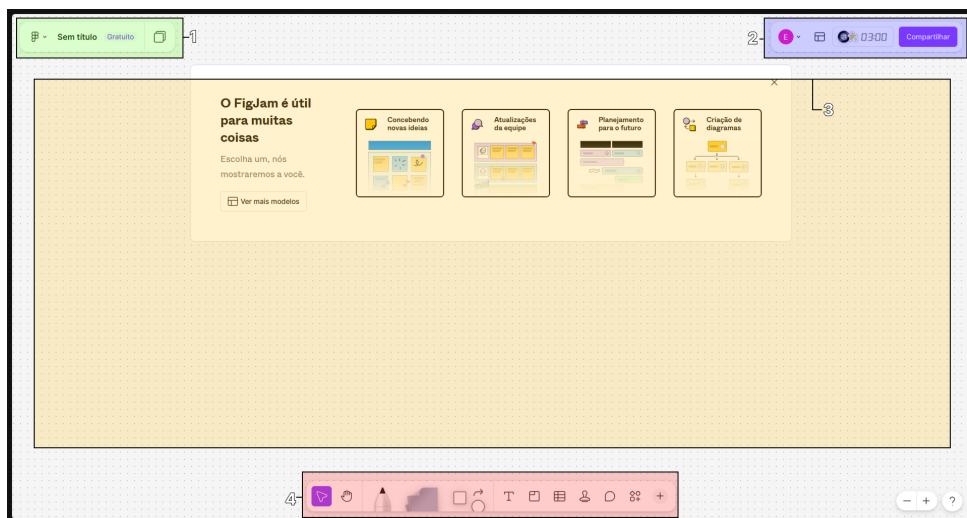


Figura 12: Blocos importantes de ações no FigJam

Neste layout, existem os seguintes blocos:

1. Opções de informações do arquivo;
2. Opções de colaboração;
3. Tela principal para manipulação de objetos;
4. Ferramenta de criação dos objetos.

### 3.2.3 Figma Slides

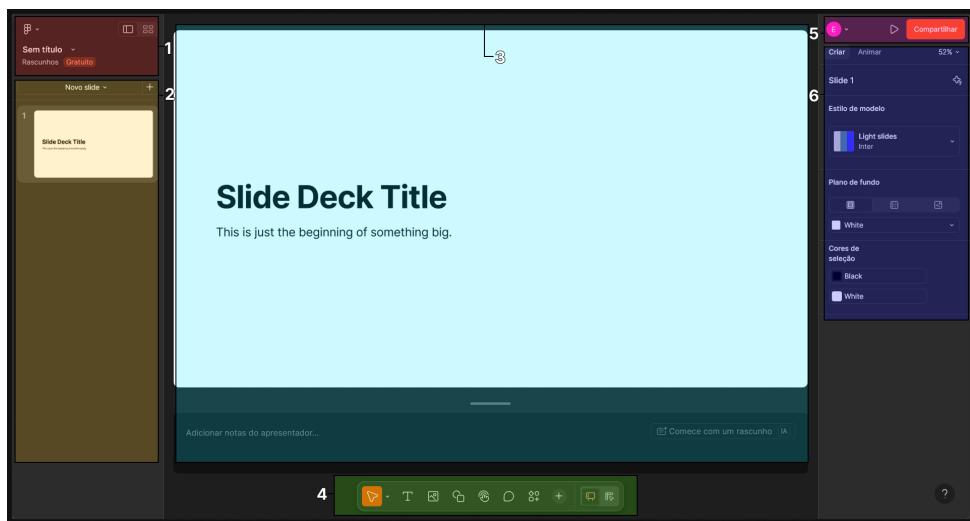


Figura 13: Blocos importantes de ações no Figma Slides

Neste layout, existem os seguintes blocos:

1. Opções de informações do arquivo;
2. Opções de manipulação de ordem e criação de slides;
3. Tela principal para manipulação do slide escolhido;
4. Ferramentas de criação de objetos para o slide;
5. Opções de colaboração;
6. Opções do objeto selecionado.

### 3.2.4 Figma Buzz

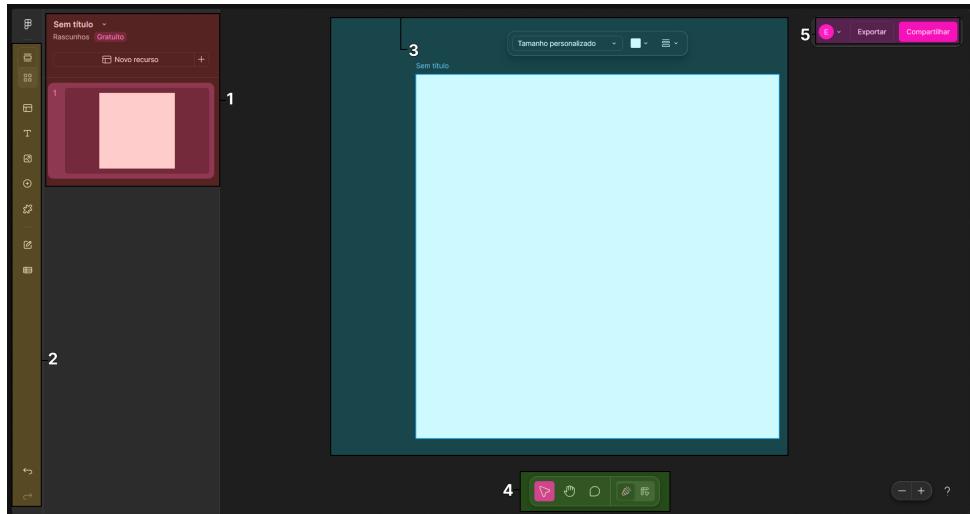


Figura 14: Blocos importantes de ações no Figma Buzz

Neste layout, existem os seguintes blocos:

1. Opções de informações do arquivo;
2. Ferramentas de criação de recursos gráficos;
3. Tela principal para manipulação dos recursos de design;
4. Opções de troca de modos de uso (visualização, edição, comentários, desenvolvimento)
5. Opções de colaboração;

### 3.2.5 Figma Sites

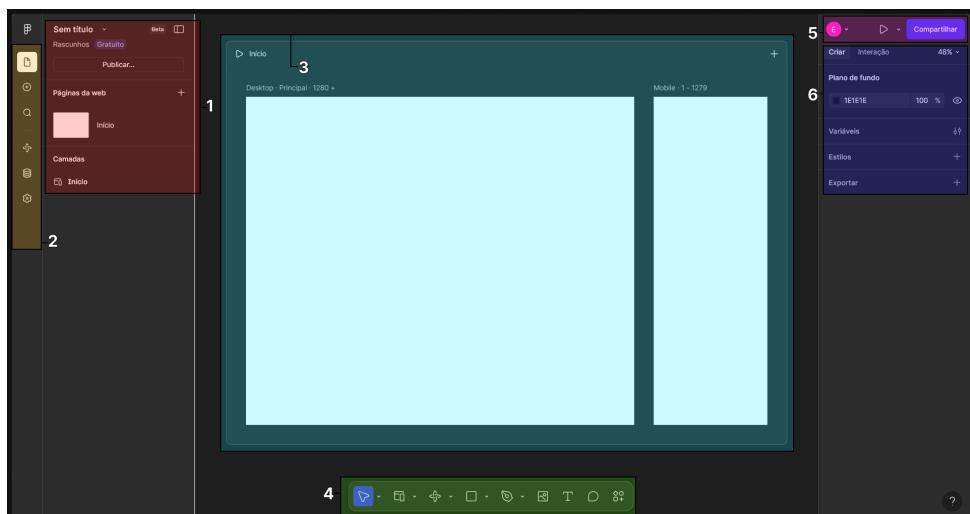


Figura 15: Blocos importantes de ações no Figma Slides

Neste layout, existem os seguintes blocos:

1. Opções de informações e camadas do arquivo;
2. Opções de configurações do arquivo (database, telas, pesquisa, etc.);
3. Tela principal para manipulação dos recursos;
4. Ferramentas de criação de recursos gráficos;
5. Opções de colaboração;
6. Opções do objeto selecionado.

### 3.2.6 Figma Make

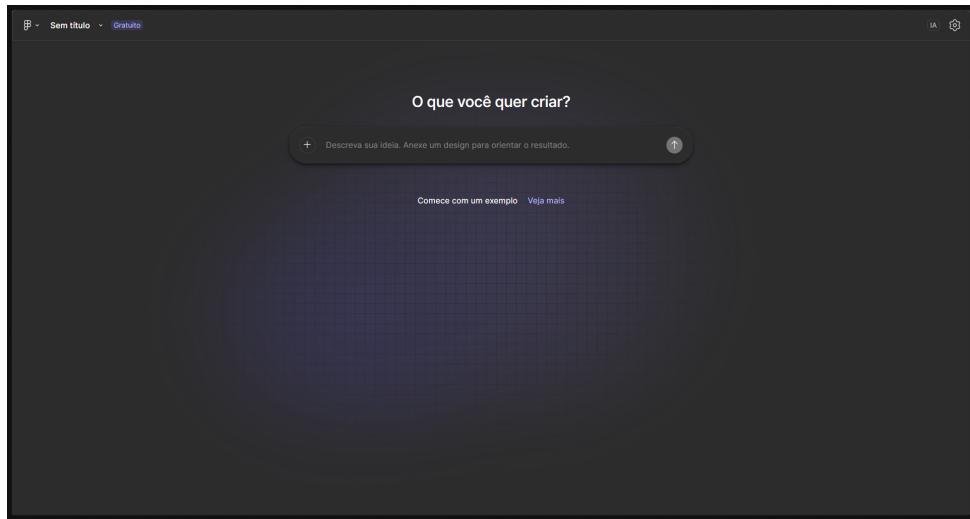


Figura 16: Tela inicial do Figma Make

É preciso primeiramente enviar o que será gerado ao Figma, após enviar as especificações, abre-se uma janela com um layout similar aos demais:

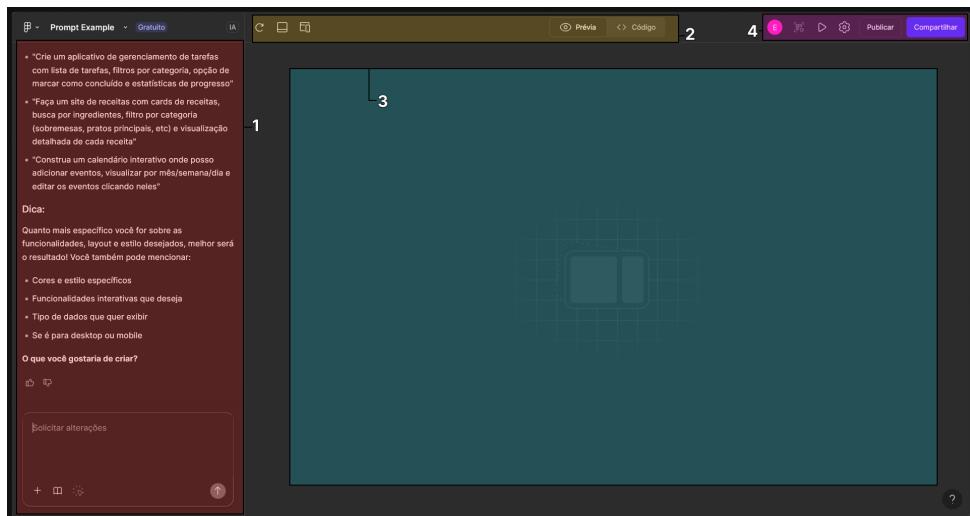


Figura 17: Blocos importantes na tela do Figma Make

Neste layout, existem os seguintes blocos:

1. Chatbot interativo;
2. Opções de visualização;
3. Tela principal para visualização do objeto gerado;
4. Opções de colaboração.

## 4 Principais Funcionalidades

Após apresentar as principais telas do sistema, é preciso entender as suas principais funcionalidades. Por ser um sistema com diversas funcionalidades para suas várias ferramentas, será apresentado as principais funcionalidades da ferramenta mais desenvolvida e utilizada no Figma, o Figma Design (layout pode ser visto na Figura 11)

### 4.1 Criar um novo arquivo de design

#### Passo a passo

1. Na tela inicial, clique em *Design* (Segundo botão, da esquerda para a direita, do bloco 2 da Figura 10);
2. Aguarde o carregamento do editor;
3. Renomeie o arquivo clicando no título no topo. (Bloco 1 na Figura 11).

### 4.2 Criar um novo frame

#### Passo a passo

1. Clique no ícone de *Frame* (Segundo botão da esquerda para a direita da Figura 11, localizado no bloco 4);
2. Escolha um tamanho predefinido no bloco 6 (por exemplo, iPhone 16);
3. Irá ser criado um frame que será utilizado para a prototipação, todos os objetos em um mesmo frame aparecerão em uma mesma tela (Figura 18).

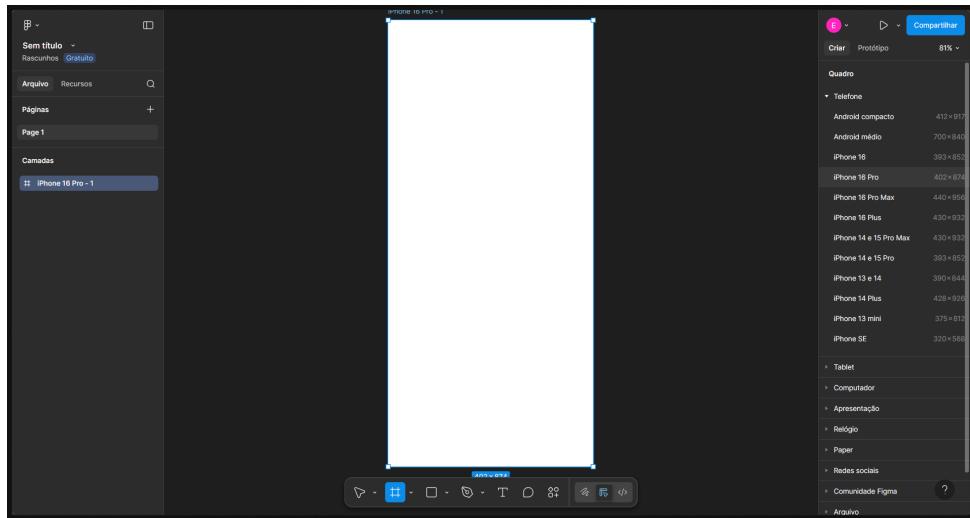


Figura 18: Criação de um frame

### 4.3 Prototipar interações

#### Passo a passo

1. Abra a aba *Protótipo* (visto no Bloco 6 da Figura 11);
2. Clique no botão interações;
3. Selecione qual o gatilho da interação, sua ação e destino;
4. Defina a animação e o comportamento no painel direito.

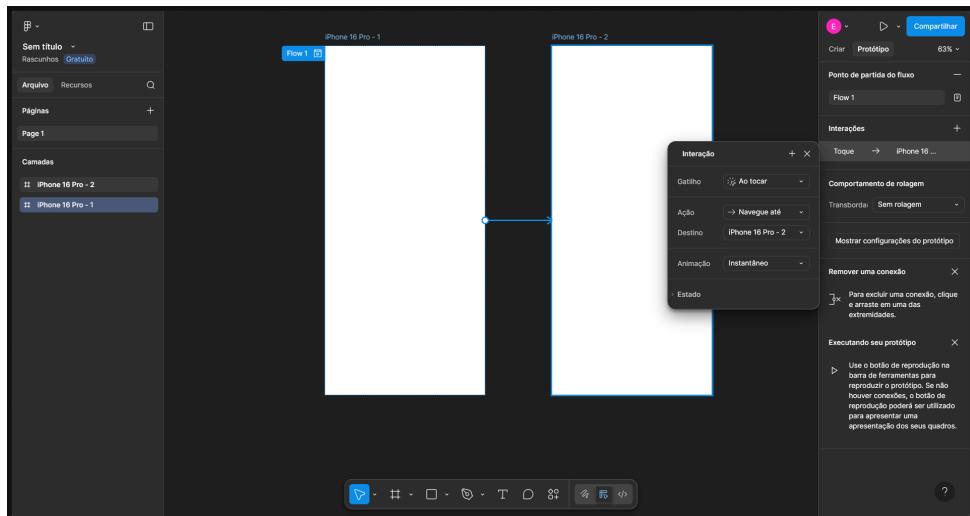


Figura 19: Etapa de prototipação de interação entre telas

### 4.4 Adicionar um objeto no frame

#### Passo a passo

1. Clique no ícone de objeto (Terceiro botão da esquerda para a direita da Figura 11, localizado no bloco 4);

2. Escolha um objeto para criá-lo (por exemplo, retângulo);
3. Irá ser criado um objeto, que pode ter suas propriedades editadas posteriormente (Figura 20).

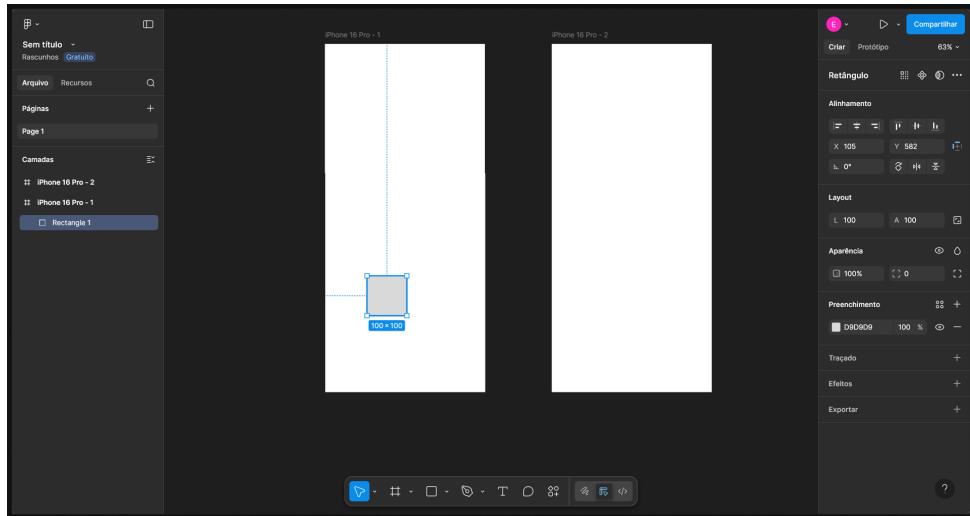


Figura 20: Criação de objeto

## 4.5 Editar um objeto no arquivo

### Passo a passo

1. Clique objeto desejado;
2. Escolha as propriedades que deseja modificar (Bloco 6 na Figura 11);
3. Ao apertar *enter*, o objeto será modificado.

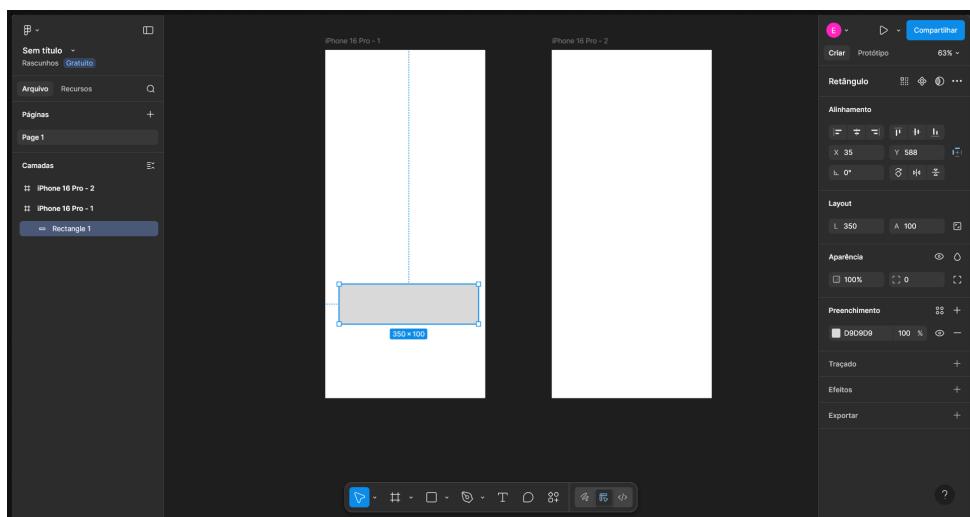


Figura 21: Edição de objeto

## 4.6 Comentar em algum objeto

### Passo a passo

1. Clique no ícone de comentário (Sexto botão da esquerda para a direita da Figura 11, localizado no bloco 4);
2. Escolha um objeto comentar;
3. Irá ser criado um comentário, visível para todos que tem acesso ao arquivo (Figura 22)

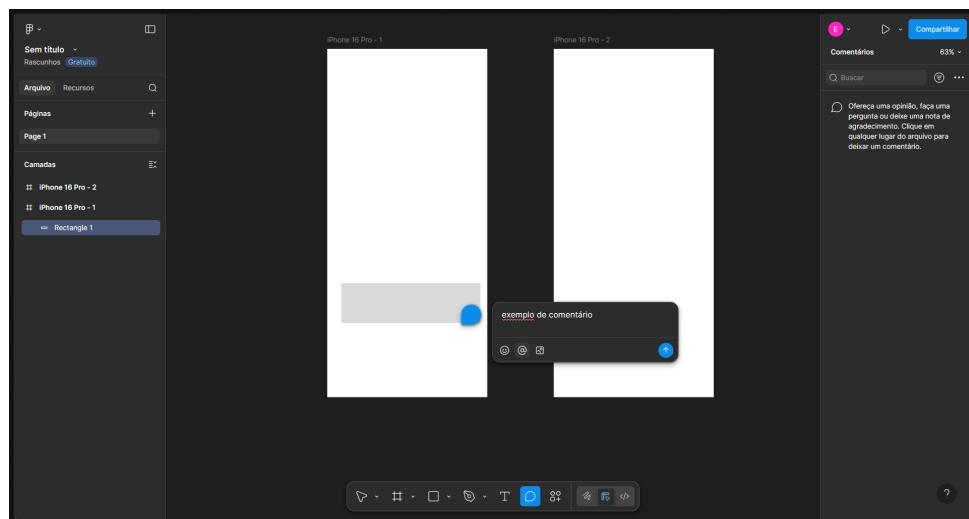


Figura 22: Criação de comentário

## 4.7 Desenhar no arquivo

### Passo a passo

1. Clique no ícone de comentário (Sexto botão da esquerda para a direita da Figura 11, localizado no bloco 4);
2. Escolha a ferramenta de desenho;
3. Desenhe o que desejar no *canvas* (Figura 23).

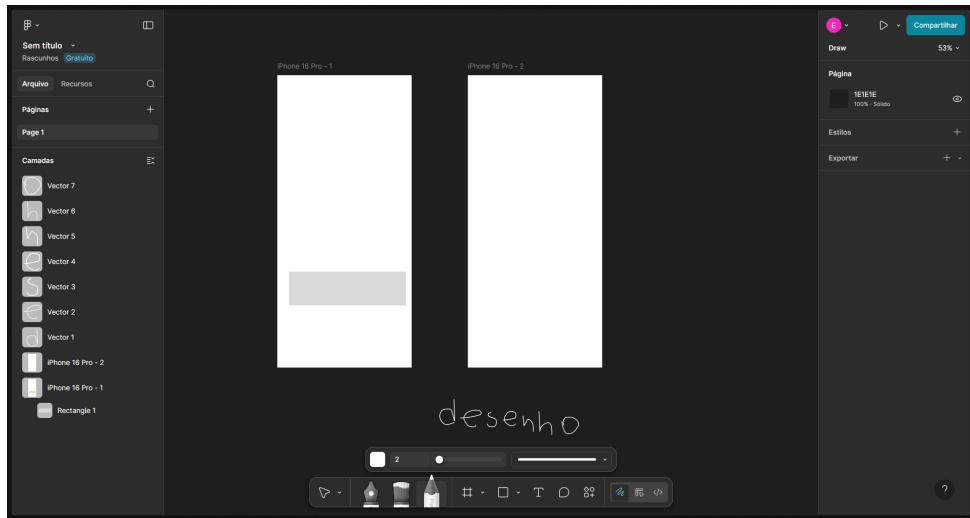


Figura 23: Criação de desenho

## 4.8 Compartilhar o link para visualização

### Passo a passo

1. Clique no ícone Compartilhar (Terceiro botão da esquerda para a direita da Figura 11, localizado no bloco 5);
2. Escolha se deseja compartilhar por e-mail ou link (Figura 24).

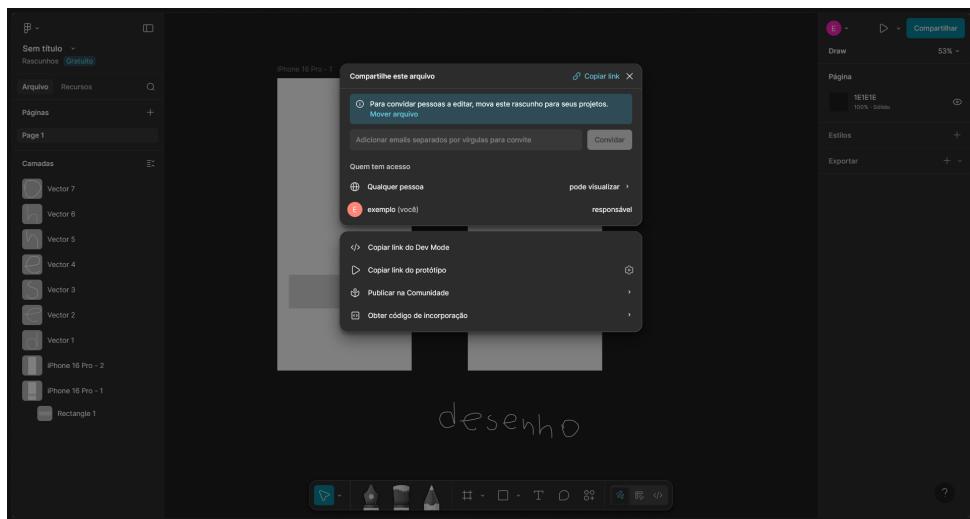


Figura 24: Menu de compartilhamento

## 4.9 Mover o arquivo para uma equipe

### Passo a passo

1. No menu de compartilhamento (Figura 24), clique em Mover Arquivo;
2. Escolha qual equipe você deseja mover o arquivo (Figura 25) e clique em "mover";

- O arquivo será movido para a pasta da equipe e todos os participantes podem colaborar nele.

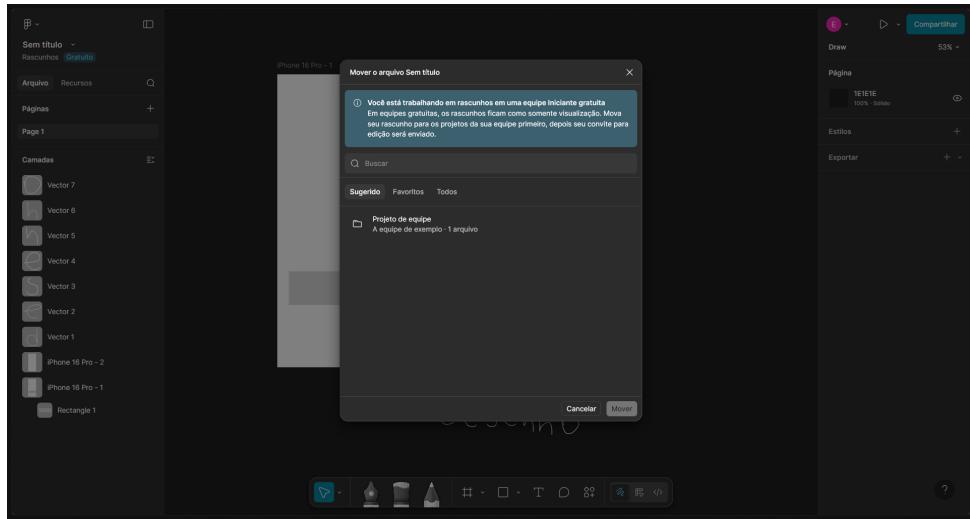


Figura 25: Escolha de equipe

## 4.10 Deletar o arquivo

### Passo a passo

- Na tela inicial (Figura 9), selecione o arquivo que deseja apagar;
- Clique com o botão direito do mouse e escolha a opção "mover para a lixeira" e confirme sua ação;
- O arquivo será movido para a lixeira da equipe que foi criada. Para acessá-la, aperte em "lixeira" (Quinto botão de cima para baixo do bloco 4, visto na Figura 10)
- Irá ser criado um objeto, que pode ter suas propriedades editadas posteriormente (Figura 20)
- Ao localizar o arquivo na lixeira, clique com o botão direito do mouse e escolha a opção "excluir permanentemente";
- O arquivo será excluído permanentemente e não pode ser recuperado.

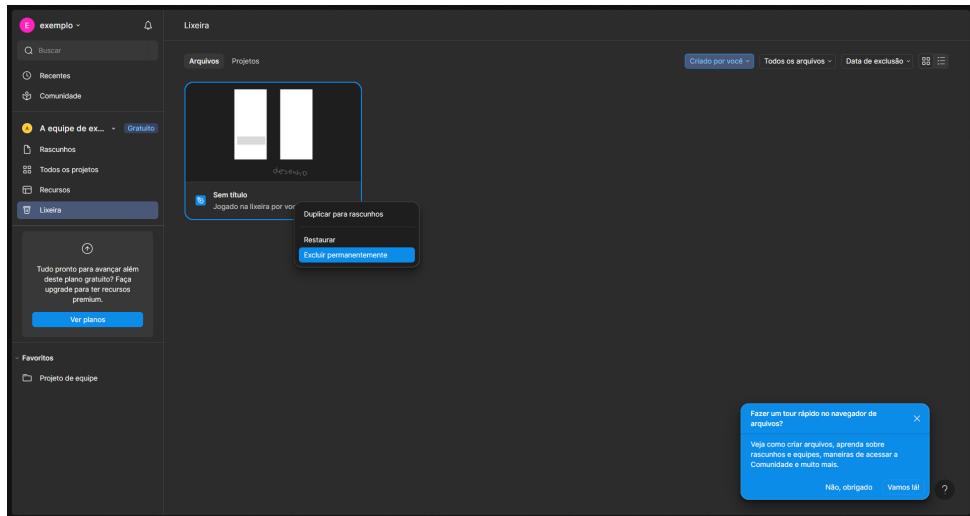


Figura 26: Opções na lixeira