

Manual do Usuário Figma

Desafio Documentação — Processo Seletivo ADA

Ana Flavia de Castro Segadilha da Silva

10 de dezembro de 2025

Sumário

1	Introdução ao Sistema	4
1.1	O que é o Figma	4
1.2	Qual problema resolve	4
1.3	Público-alvo	4
2	Acesso ao Sistema	5
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
3	Visão Geral da Interface	9
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
4	Principais Funcionalidades	15
4.1	Criar um novo arquivo de design	15
4.2	Criar um novo frame	15
4.3	Prototipação de interações	16
4.4	Adicionar um objeto no <i>frame</i>	17
4.5	Editar um objeto no arquivo	17
4.6	Comentar em algum objeto	18
4.7	Desenhar no arquivo	19
4.8	Compartilhar o link para visualização	19
4.9	Mover o arquivo para uma equipe	20
4.10	Deletar o arquivo	21

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 <i>frame</i>	16
19	Etapa de prototipação de interação entre telas	16
20	Criação de objeto	17
21	Edição de objeto	18
22	Criação de comentário	18
23	Criação de desenho	19
24	Menu de compartilhamento	20
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 desentendimentos 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:

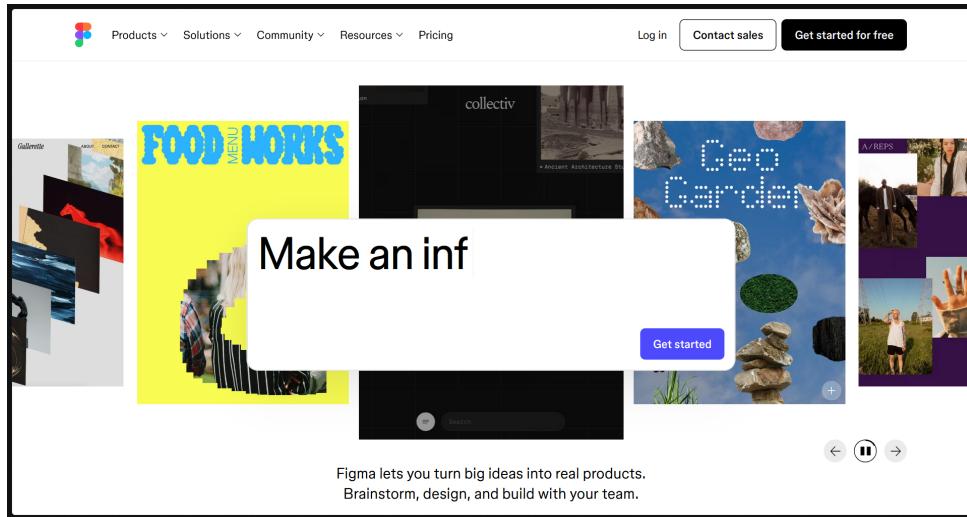


Figura 1: Tela inicial do Figma

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.

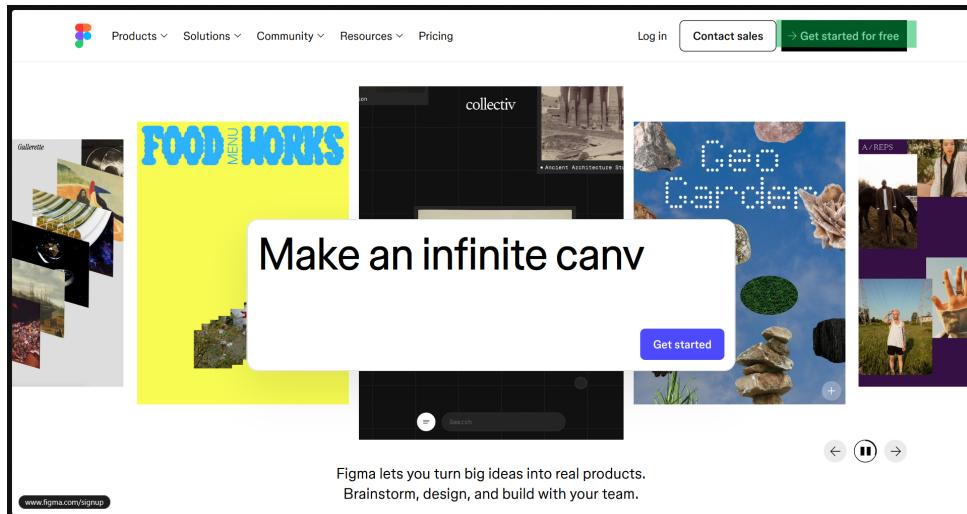


Figura 2: Botão pode ser encontrado no canto superior direito da tela

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

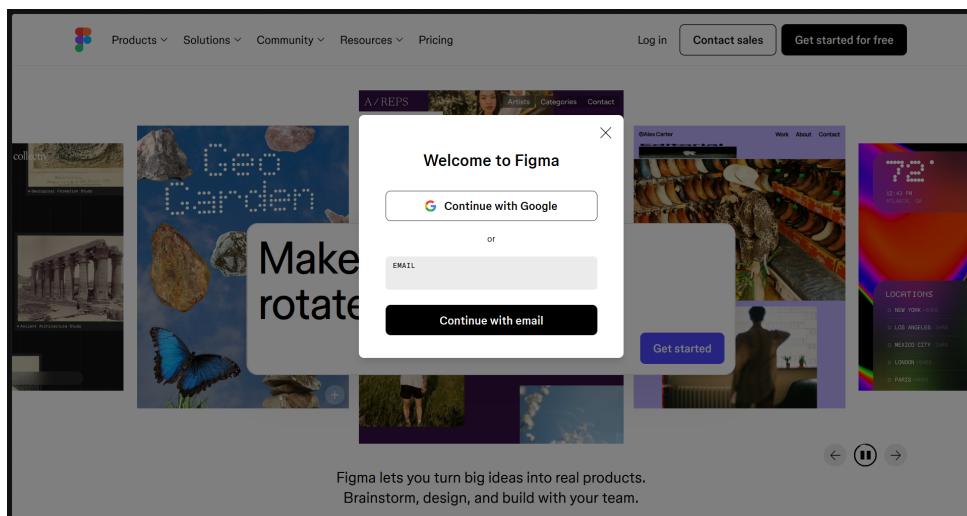


Figura 3: Opções de cadastro

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

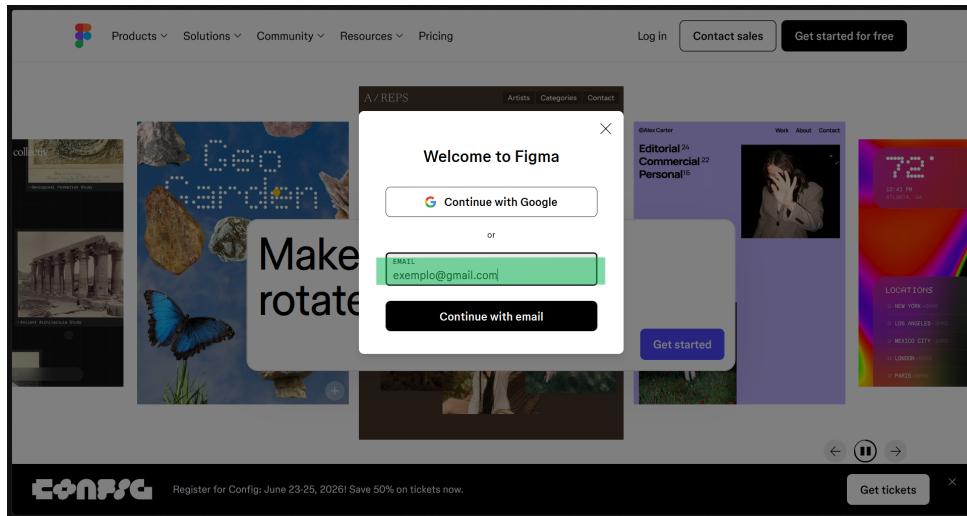


Figura 4: Após digitar seu e-mail, aperte o botão *Continue with e-mail*

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

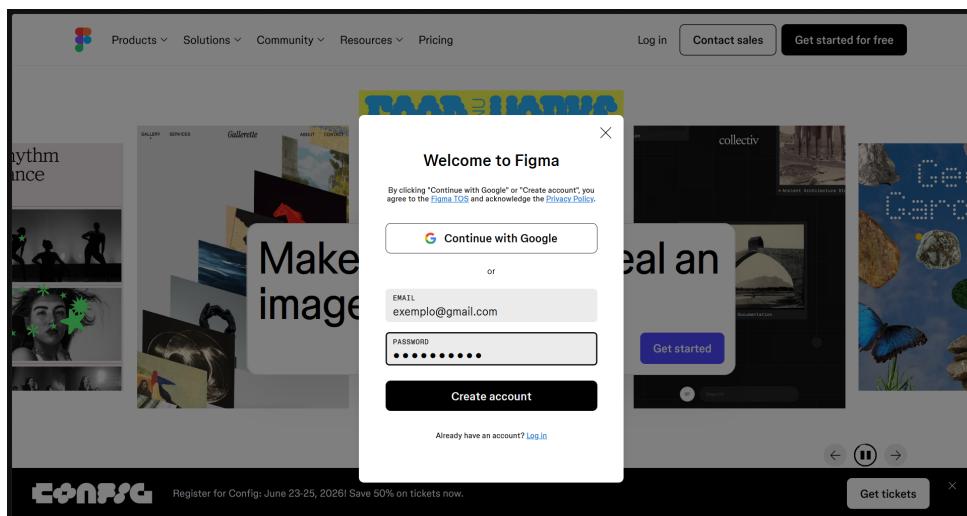


Figura 5: Aperte o botão *Create account*

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

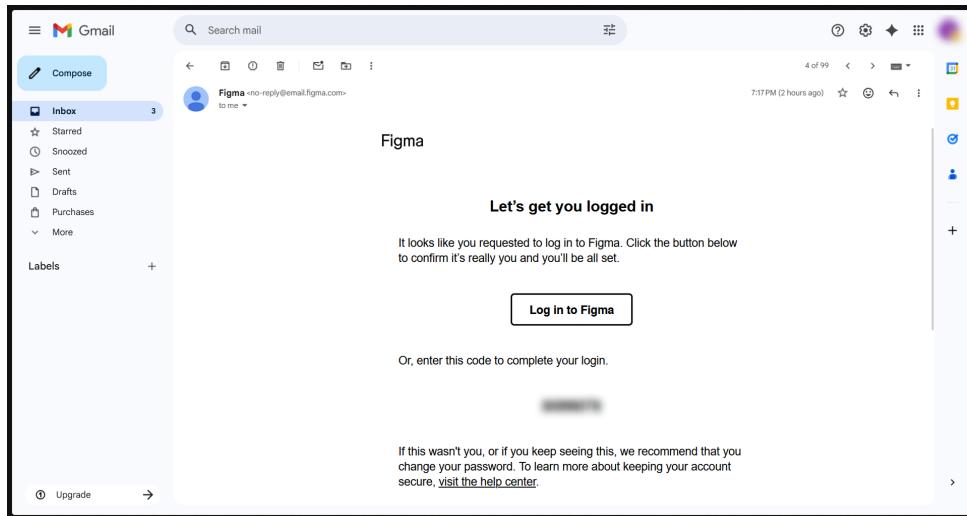


Figura 6: Aperte o botão *Log in to Figma*

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):

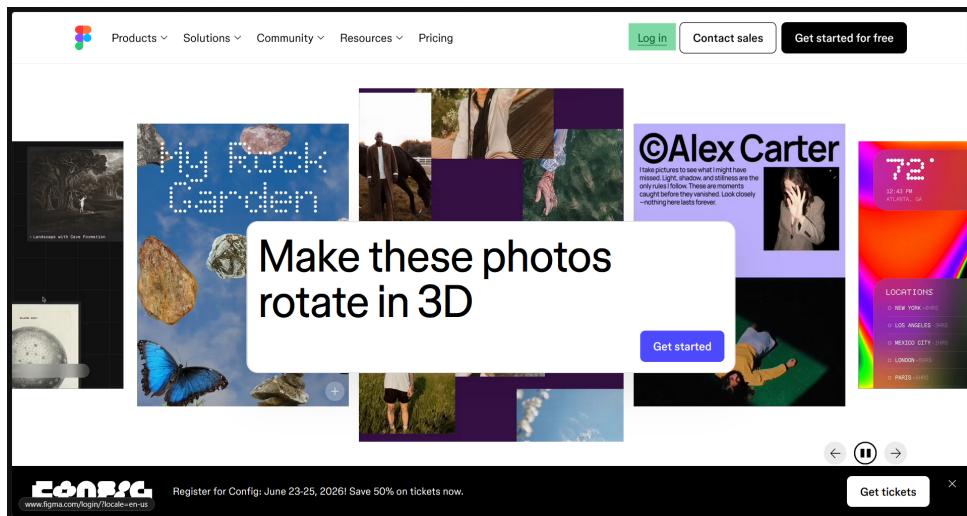


Figura 7: Aperte o botão *Log in*

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

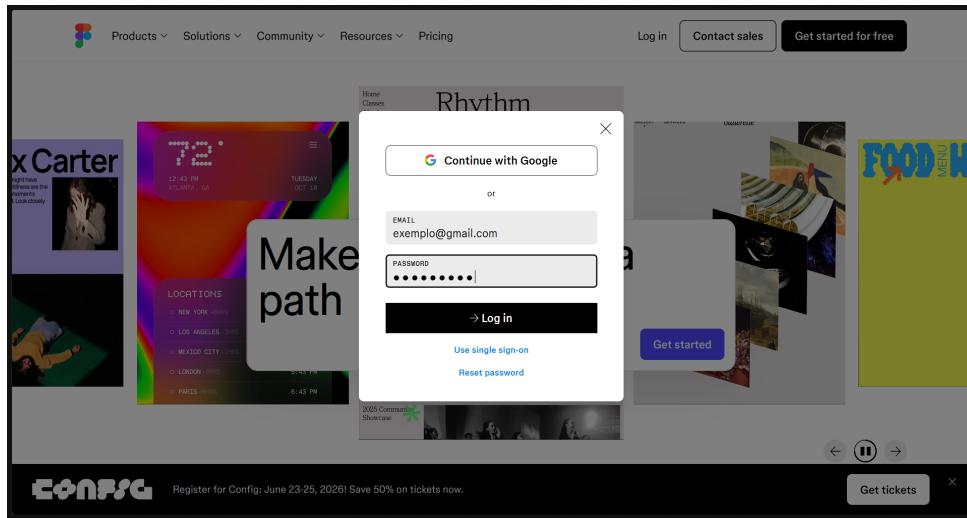


Figura 8: Aperte o botão *Log in*

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:

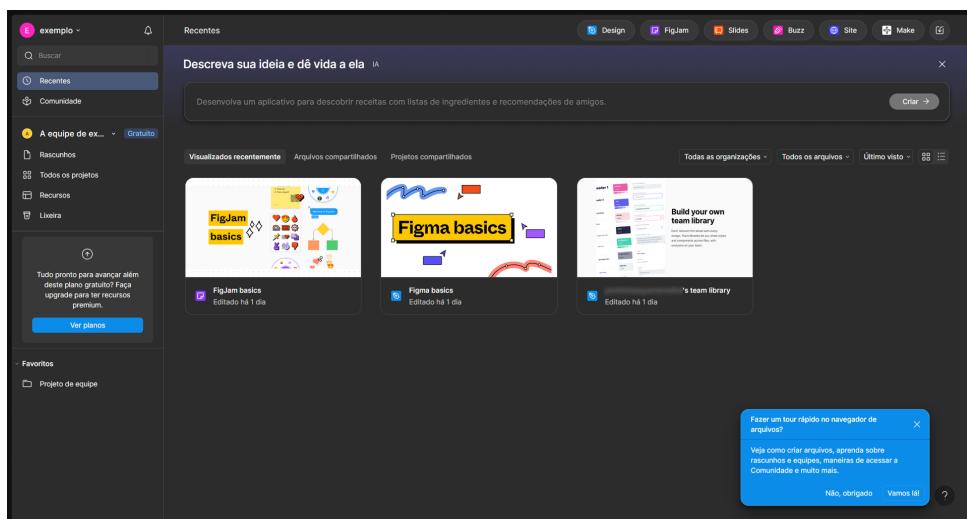


Figura 9: Tela inicial do sistema

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),

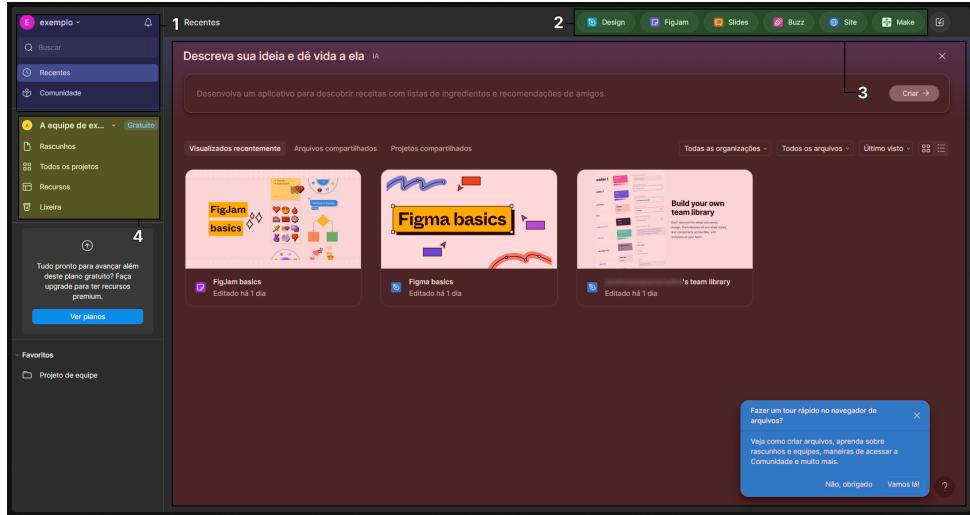


Figura 10: Blocos importantes de ações na tela inicial

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

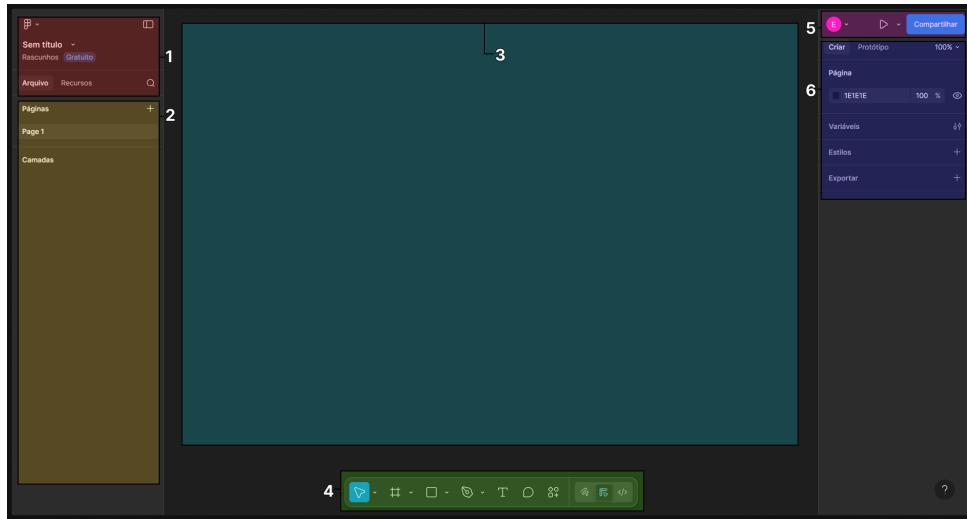


Figura 11: Blocos importantes de ações no Figma Design

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

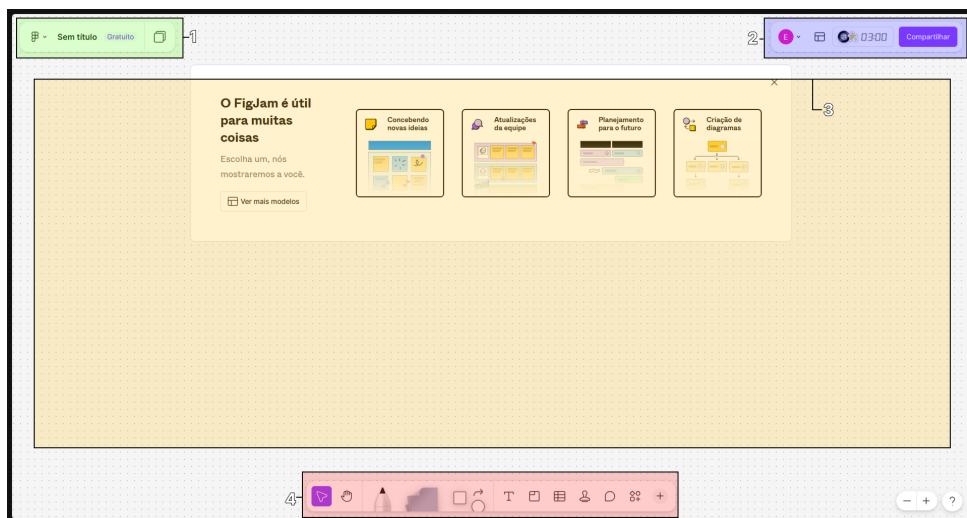


Figura 12: Blocos importantes de ações no FigJam

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

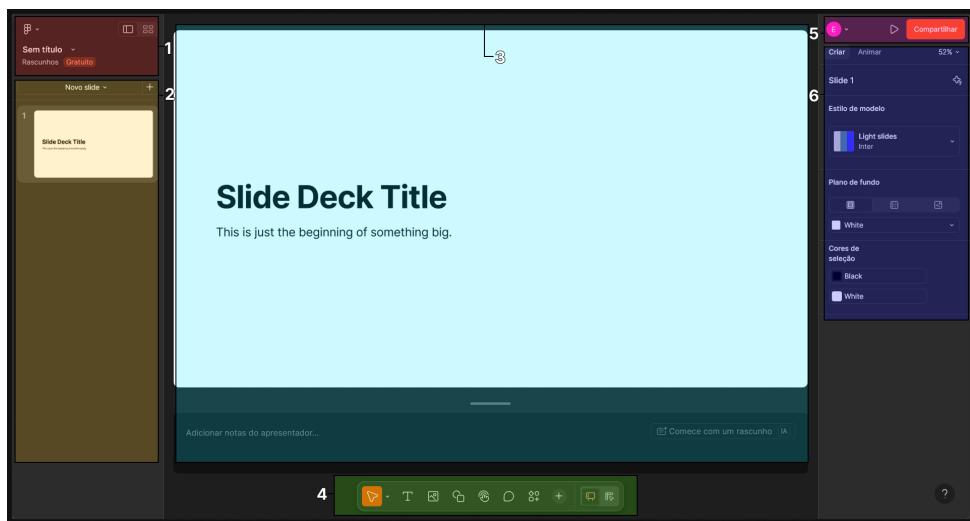


Figura 13: Blocos importantes de ações no Figma Slides

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

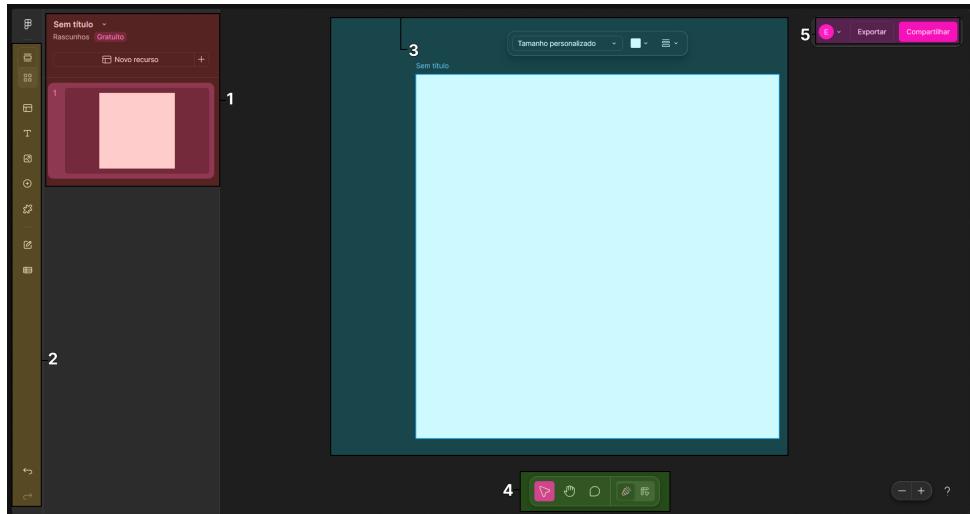


Figura 14: Blocos importantes de ações no Figma Buzz

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

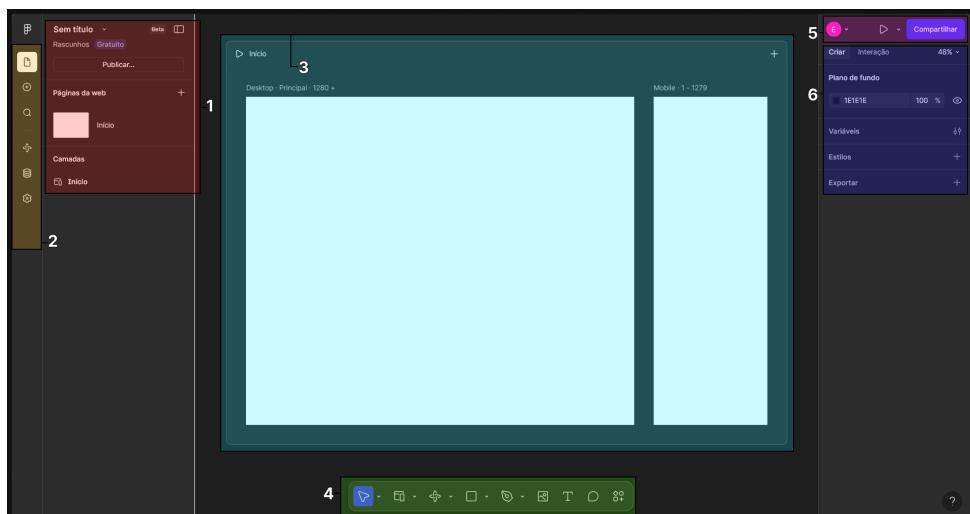


Figura 15: Blocos importantes de ações no Figma Slides

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

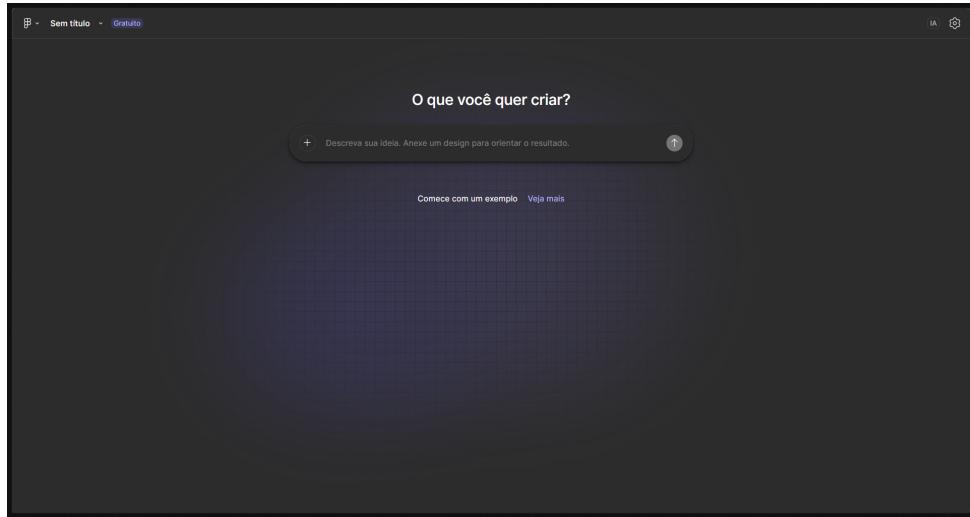


Figura 16: Tela inicial do Figma Make

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

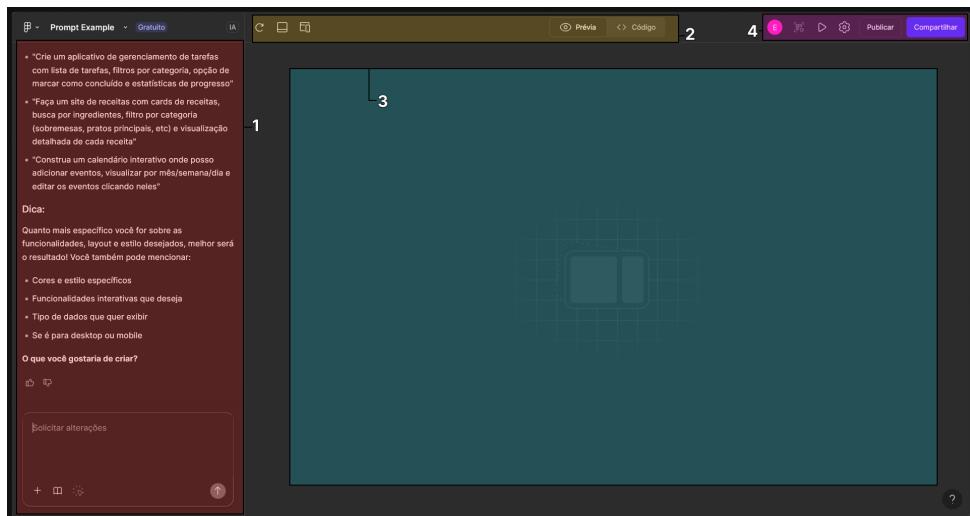


Figura 17: Blocos importantes na tela do Figma Make

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

Para iniciar o fluxo de design e prototipação de interfaces, é preciso criar primeiramente o arquivo que conterá esses recursos. A criação de um novo arquivo é fundamental para o começo do projeto.

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

Um *frame* é um agrupamento de recursos que engloba tudo o que é visto em determinada interface, assim, para o funcionamento correto da prototipação, é necessário primeiramente criar um *frame* que irá refletir o que será mostrado ao usuário em cada tela.

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).

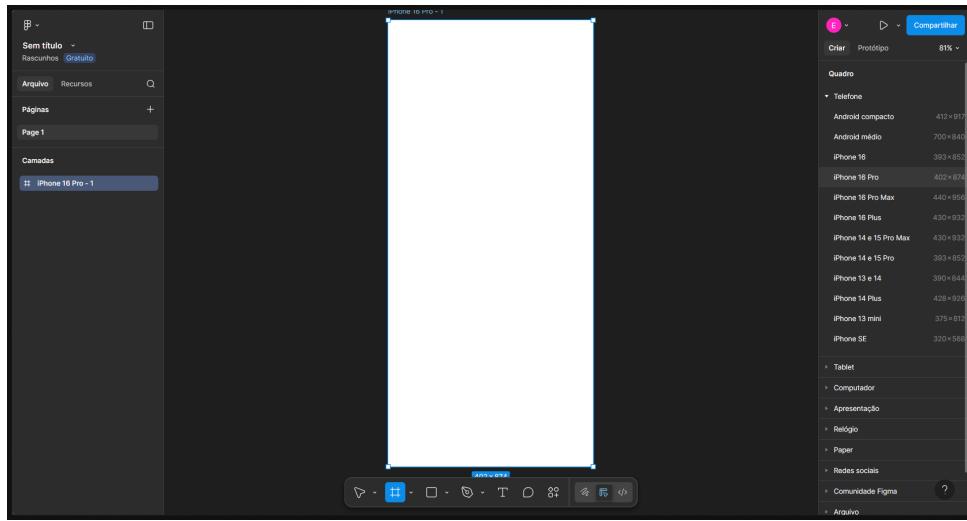


Figura 18: Criação de um *frame*

4.3 Prototipação de interações

A prototipação é uma parte chave da validação do funcionamento do design da interface. Adicionando interações entre recursos, é possível verificar se o design é prático e eficaz para o sistema.

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.

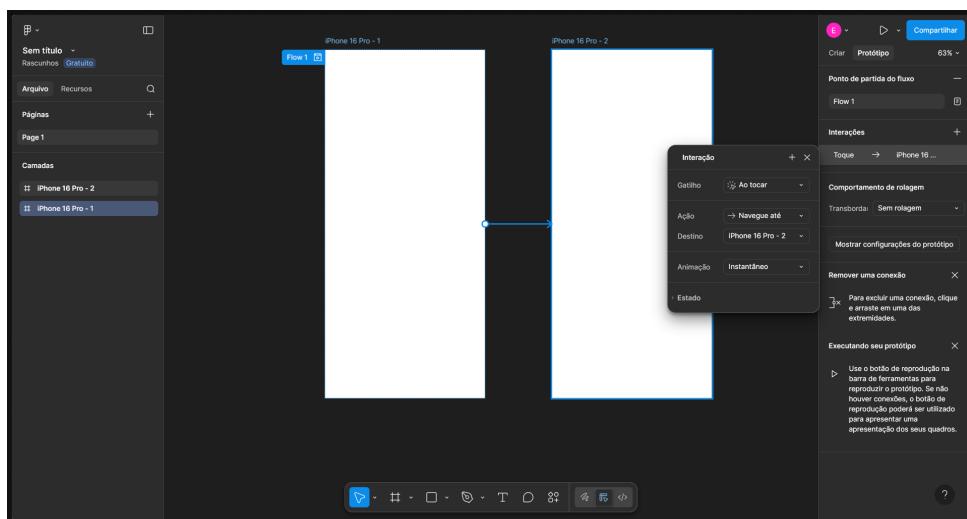


Figura 19: Etapa de prototipação de interação entre telas

4.4 Adicionar um objeto no *frame*

A criação de objetos no *frame* permite a adição de elementos gráficos no design, como formas geométricas e imagens.

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).

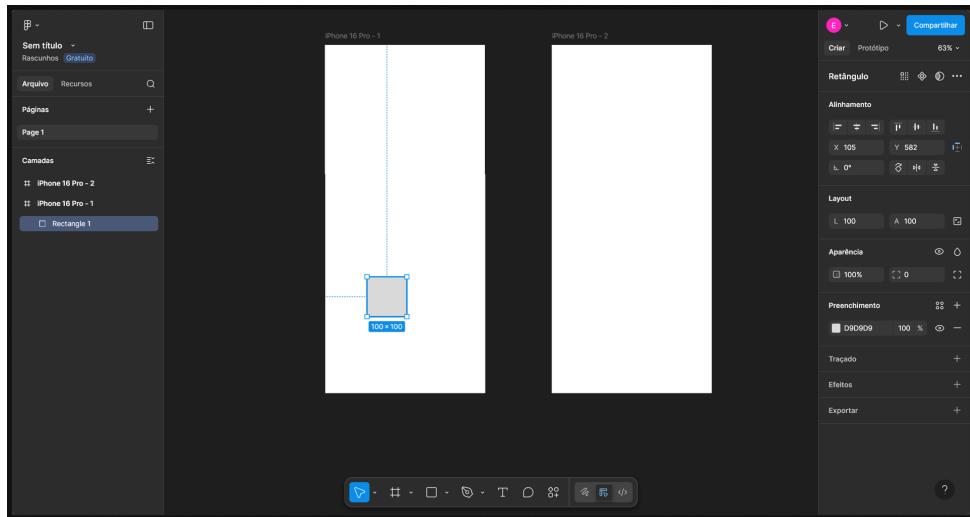


Figura 20: Criação de objeto

4.5 Editar um objeto no arquivo

Depois de selecionar um objeto, o usuário pode modificar suas propriedades, como cor, tamanho, entre outros, garantindo precisão e flexibilidade dos objetos no sistema.

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.

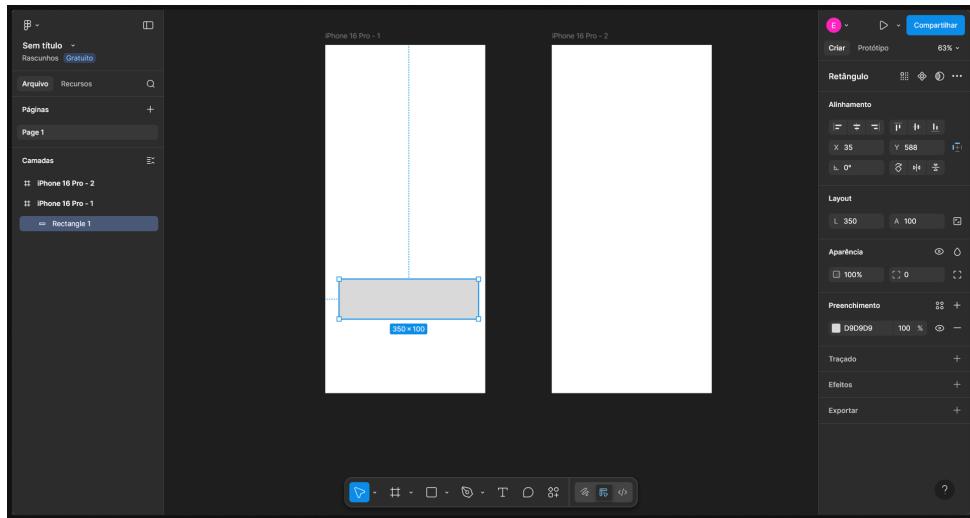


Figura 21: Edição de objeto

4.6 Comentar em algum objeto

Essa função permite que membros da equipe adicionem comentários diretamente no design, facilitando a comunicação entre os envolvidos no projeto.

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)

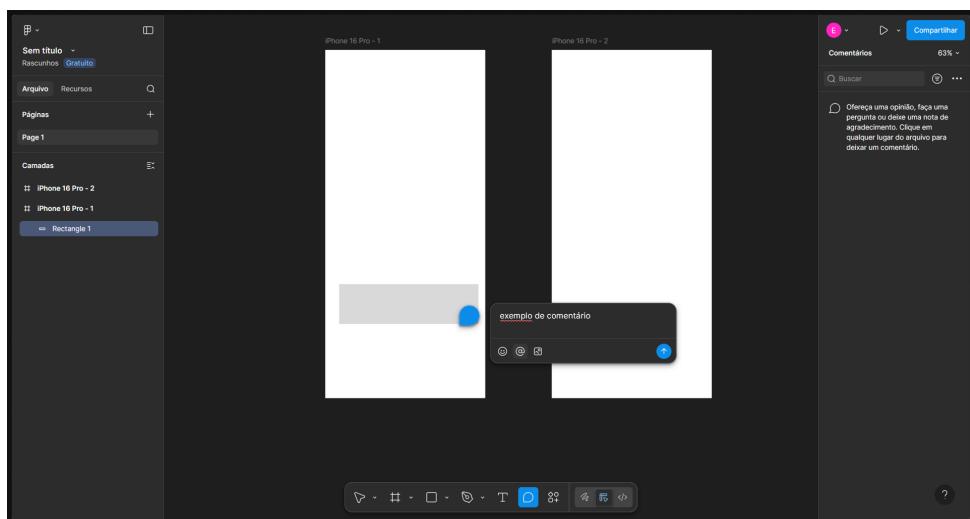


Figura 22: Criação de comentário

4.7 Desenhar no arquivo

Permite que os usuários desenhem seus próprios vetores no design. Além de permitir que sejam criados elementos extremamente personalizáveis, também pode ser usado como uma segunda camada de comunicação entre a equipe.

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).

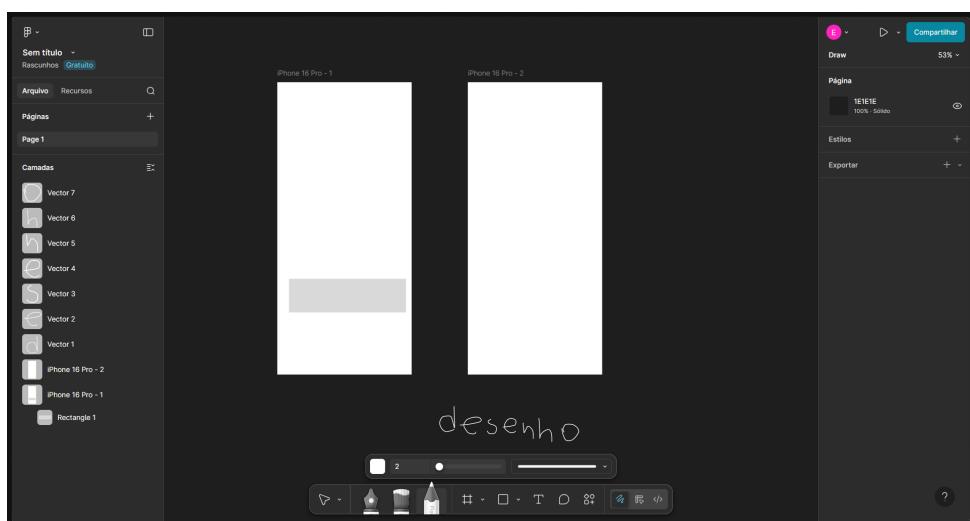


Figura 23: Criação de desenho

4.8 Compartilhar o link para visualização

O usuário pode gerar um link público ou restrito ou enviar uma permissão de visualização por e-mail, encorajando a colaboração entre a equipe.

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).

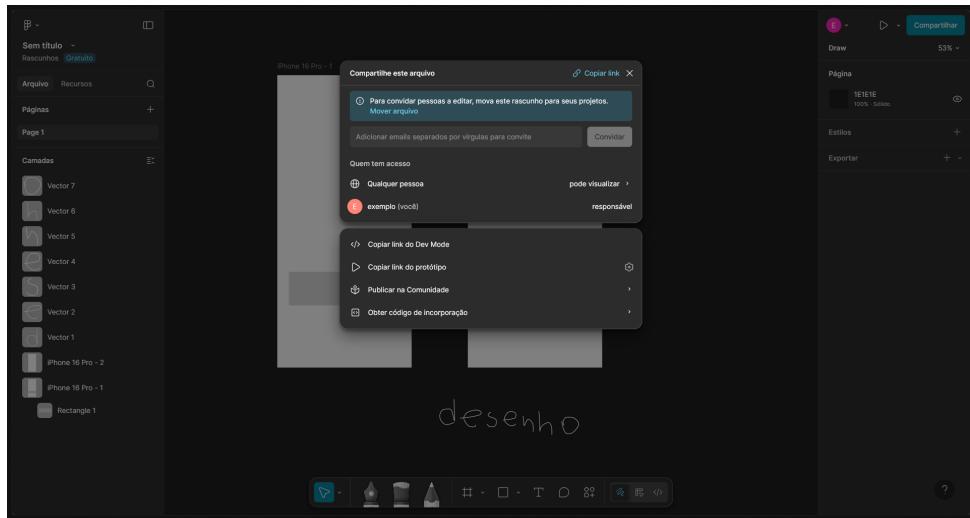


Figura 24: Menu de compartilhamento

4.9 Mover o arquivo para uma equipe

Os arquivos podem ser transferidos entre espaços de trabalho ou equipes dentro do sistema, garantindo que membros da equipe correta tenham acesso aos conteúdos que precisam.

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

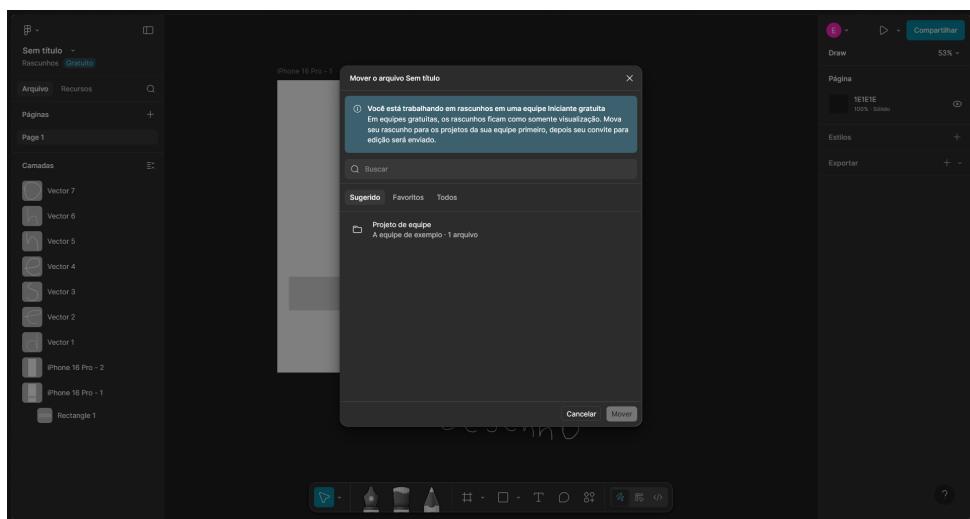


Figura 25: Escolha de equipe

4.10 Deletar o arquivo

Permite remover permanentemente um arquivo do espaço de trabalho. Primeiramente envia o arquivo para a lixeira, onde pode ser excluído permanentemente.

Passo a passo

1. Na tela inicial (Figura 9), selecione o arquivo que deseja apagar;
2. Clique com o botão direito do mouse e escolha a opção "mover para a lixeira" e confirme sua ação;
3. 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)
4. Irá ser criado um objeto, que pode ter suas propriedades editadas posteriormente (Figura 20)
5. Ao localizar o arquivo na lixeira, clique com o botão direito do mouse e escolha a opção "excluir permanentemente";
6. O arquivo será excluído permanentemente e não pode ser recuperado.

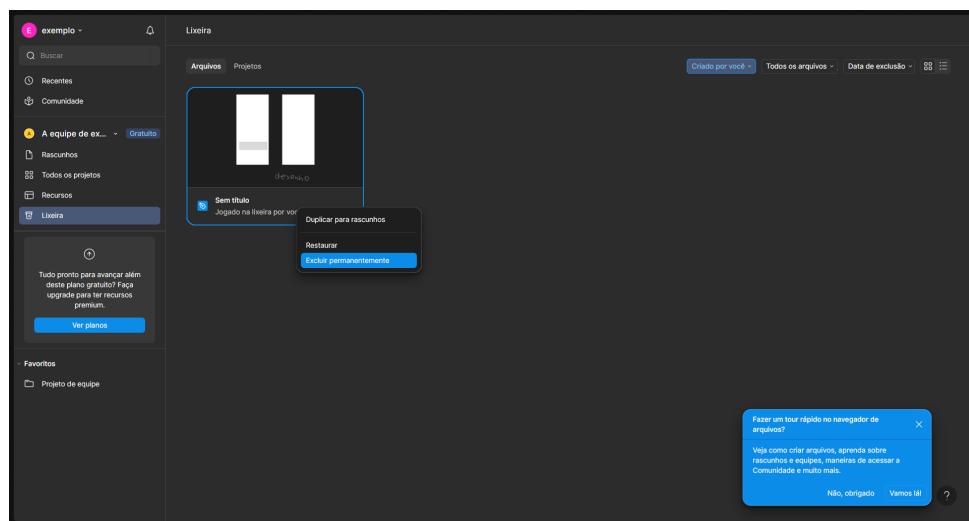


Figura 26: Opções na lixeira