

PROTOTYPING

QUEM VÊ

INTERFACE,

VÊ CORAÇÃO

GIOVANNA ROMANI MONACO



08

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo do conceito de Gestalt na prática .....	5
Figura 2 – Exemplo da lei de semelhança .....	5
Figura 3 – Exemplo da lei de proximidade .....	6
Figura 4 – Exemplo da lei de continuidade .....	6
Figura 5 – Exemplo da lei de pregnância .....	7
Figura 6 – Exemplo da lei de fechamento .....	7
Figura 7 – Tela inicial da plataforma .....	11
Figura 8 – Recorte da tela na parte de menu .....	12
Figura 9 – Tela de visualização do arquivo .....	13
Figura 10 – Recorte do cabeçalho da tela.....	13
Figura 11 – Tela de visualização do arquivo .....	14
Figura 12 – Recorte do cabeçalho da tela.....	15
Figura 13 – Tela com ferramenta de inserção de frame selecionada.....	16
Figura 14 – Tela com frame inserido.....	16
Figura 15 – Recorte da área de layers com item em modo edição .....	17
Figura 16 – Recorte da ferramenta de inserção de elementos ativa .....	18
Figura 17 – Tela exibindo retângulo inserido no frame .....	19
Figura 18 – Recorte da área de propriedades editáveis dos elementos .....	19
Figura 19 – Recorte do frame com retângulo reposicionado.....	20
Figura 20 – Recorte do cabeçalho da tela com ferramenta de texto selecionada .....	21
Figura 21 – Recorte do frame com texto inserido.....	21
Figura 22 – Recorte da área de propriedades de edição de texto.....	22
Figura 23 – Recorte do frame com texto reposicionado.....	23
Figura 24 – Recorte da área de layers com elementos criados .....	23
Figura 25 – Recorte da área de alinhamento .....	24
Figura 26 – Recorte do menu expandido .....	25
Figura 27 – Recorte da área de layers com componente criado.....	25
Figura 28 – Recorte da área de assets com componente listado.....	26
Figura 29 – Recorte do frame com novos elementos criados .....	27
Figura 30 – Recorte da área de layers com componentes listados.....	28
Figura 31 – Recorte do frame com componente da coluna de ações adicionada .....	28
Figura 32 – Recorte da área de layers com novo componente criado .....	29
Figura 33 – Recorte do frame com componente replicado duas vezes.....	30
Figura 34 – Recorte do frame com componente replicado duas vezes.....	31
Figura 35 – Recorte do frame com componentes dos ícones replicados .....	31
Figura 36 – Recorte da área de <i>Constraints</i> com limitações definidas.....	32
Figura 37 – Recorte da área de <i>Constraints</i> com limitações definidas.....	33
Figura 38 – Recorte do elemento <i>header</i> redimensionado .....	33
Figura 39 – Visualização dos frames criados nas demais resoluções .....	35
Figura 40 – Recorte da área de cabeçalho com botão destaque no botão “Present” .....	35

## SUMÁRIO

1 QUEM VÊ INTERFACE, VÊ CORAÇÃO.....	4
1.1 Chegamos ao esperado Design de Interfaces! .....	4
1.2 Ge o quê? Gestalt! .....	4
1.2.1 Semelhança .....	5
1.2.2 Proximidade .....	6
1.2.3 Continuidade .....	6
1.2.4 Pregnância .....	7
1.2.5 Fechamento .....	7
1.2.6 Conclusão .....	7
1.3 Responsivo, adaptativo e versão mobile: qual escolher?.....	8
2 MÃOS À OBRA! .....	10
2.1 Criar um novo arquivo .....	10
2.2 Estrutura da ferramenta .....	14
2.3 Inserir um frame .....	15
2.4 Inserir e ajustar elementos .....	17
2.5 Componentes .....	24
3 CRIAR A TELA.....	27
3.1 Componentes replicados .....	29
3.2 Elementos responsivos .....	32
3.3 Ver no protótipo .....	35
REFERÊNCIAS.....	36

# 1 QUEM VÊ INTERFACE, VÊ CORAÇÃO

## 1.1 Chegamos ao esperado Design de Interfaces!

Como vimos no capítulo anterior, o design de interfaces faz parte da *User Experience* e trata da criação das telas e componentes de um produto digital, com foco em seu visual e estilo. O profissional de UI, ou *User Interface*, geralmente tem *background* de design gráfico.

Vamos passar por alguns conceitos básicos de design, as diferenças entre responsivo, adaptativo e versão mobile e montar nossa primeira tela do protótipo para nosso projeto Fintech.

## 1.2 Ge o quê? Gestalt!

Antes de começarmos a falar das boas práticas específicas para criar uma ótima interface digital, vamos voltar um pouco e tratar de alguns conceitos básicos de design gráfico.

Mas o que isso tem a ver?

É importante que você entenda os fundamentos de uma composição para que tenha mais controle sobre a hierarquia e organização dos elementos visuais da tela e, assim, melhore a forma como sua mensagem e produto serão transmitidos aos seus usuários.

Gestalt é uma palavra de origem germânica que significa "forma" ou "figura", mas o termo em si teve seu significado ampliado para o "todo unificado". Trata-se da percepção da unidade de vários elementos, ou seja: o inteiro é interpretado diferente que a soma de suas partes. Calma que a gente vai exemplificar.



Figura 1 – Exemplo do conceito de Gestalt na prática  
Fonte: Medium (2014)

### 1.2.1 SEMELHANÇA

A lei da semelhança faz com que nossa mente identifique elementos semelhantes e os agrupe entre si.

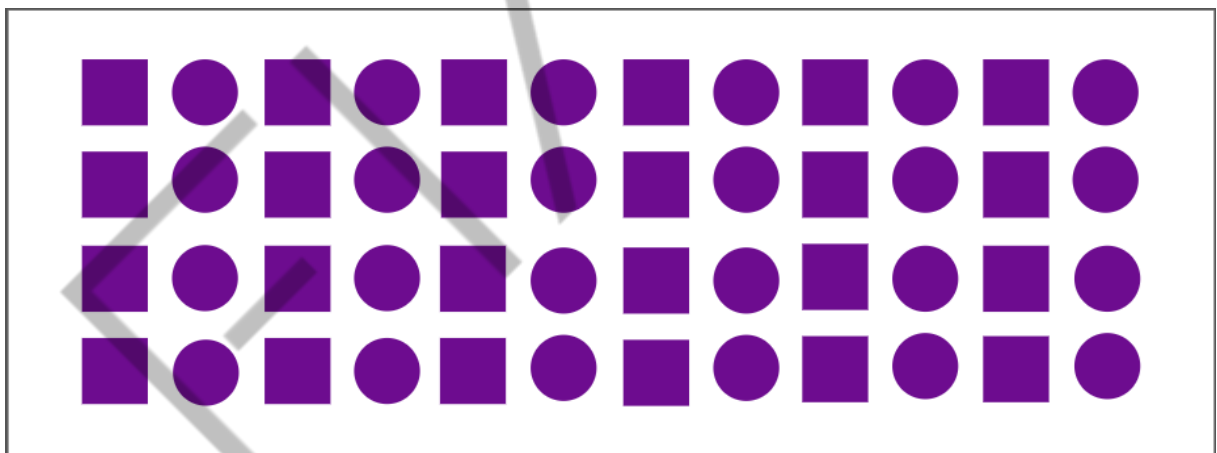


Figura 2 – Exemplo da lei de semelhança  
Fonte: Medium (2014)

O que você vê primeiro? Fileiras de quadrados e fileiras de bolinhas ou linhas de quadrados e bolinhas intercaladas? Se foi a primeira opção, então você já entendeu do que se trata a lei da semelhança.

### 1.2.2 PROXIMIDADE

Mesma coisa: aqui a gente vê 4 grupos de círculos, né? Isso acontece porque eles estão mais próximos entre si. Essa é a lei da proximidade.



Figura 3 – Exemplo da lei de proximidade  
Fonte: Medium (2014)

### 1.2.3 CONTINUIDADE

De acordo com a lei de continuidade, nossa mente vê os pontos conectados por uma linha reta ou curva como uma linha só. Concorde?

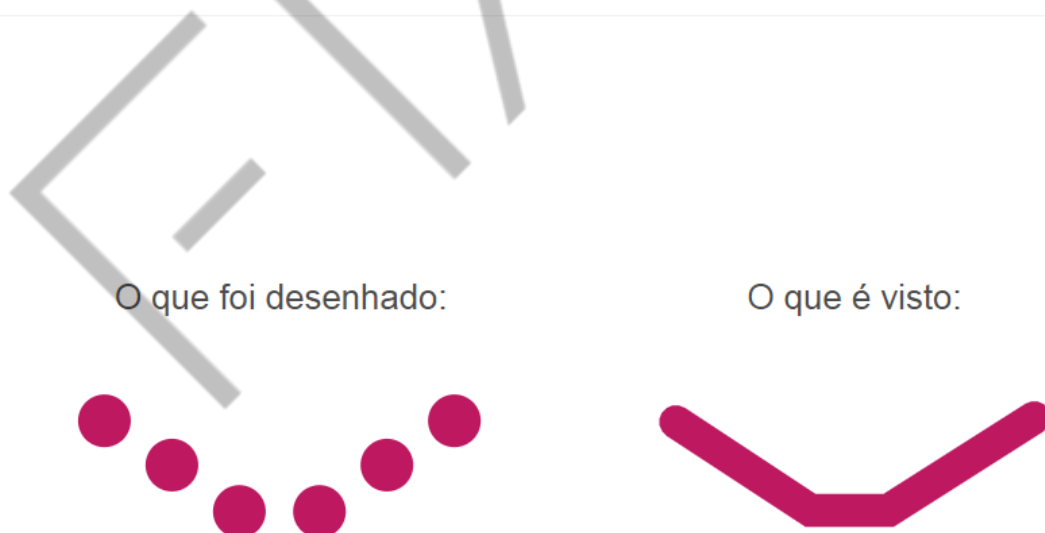


Figura 4 – Exemplo da lei de continuidade  
Fonte: Medium (2014)

### 1.2.4 PREGNÂNCIA

Na lei da simplicidade ou pregnância, como também é chamada, assimilamos os objetos da forma mais simples possível. Dá uma olhada no desenho abaixo:

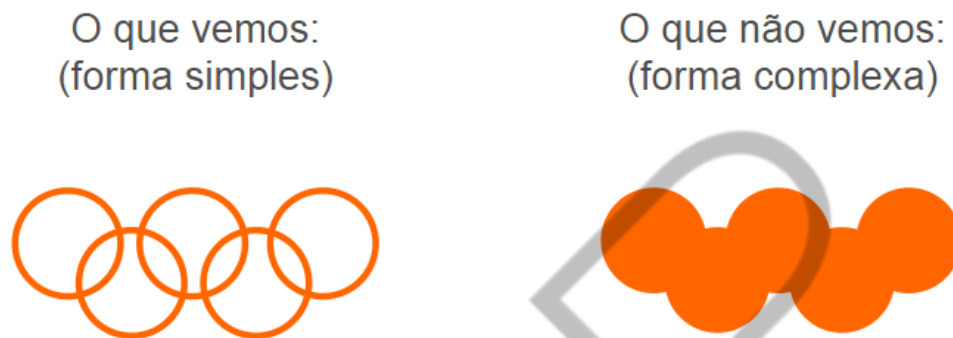


Figura 5 – Exemplo da lei de pregnância  
Fonte: Medium (2014)

### 1.2.5 FECHAMENTO

De acordo com essa lei, vemos um objeto completo mesmo quando não há um:

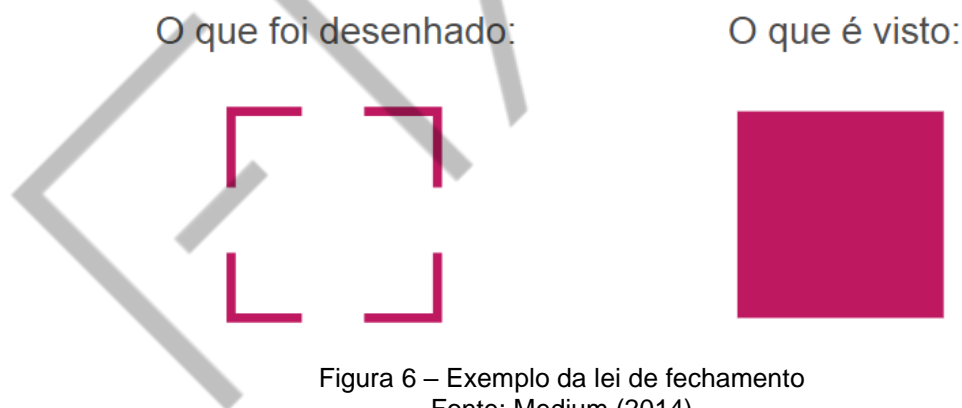


Figura 6 – Exemplo da lei de fechamento  
Fonte: Medium (2014)

### 1.2.6 CONCLUSÃO

Os nomes parecem ser complexos, mas na verdade os conceitos são simples, né? Essas regrinhas básicas vão fazer toda a diferença na hora de desenvolver sua interface.

Considere o foco de atenção que deve ser dado naquela determinada interface ou área do seu produto: alinhamento e hierarquia são seus aliados nesse momento!

Cores, contraste, textos em *bold* e itálico. Tudo isso o ajudará a guiar o olhar do usuário para onde você deseja. Mas cuidado para não perder o design minimalista e direto ao ponto: lembra que falamos sobre isso no capítulo anterior?

### 1.3 Responsivo, adaptativo e versão mobile: qual escolher?

Ao criarmos uma interface web, é essencial que seja definida logo no início a abordagem a ser seguida, desde o layout estático até a construção dos elementos em código. As três principais formas descritas a seguir possuem vantagens e pontos de atenção, então é importante entender bem o que diferencia uma da outra.

O **design responsivo** é o mais fluido, pois o conteúdo **responde** ao tamanho de tela atual. Geralmente, os designers começam pelo design do mobile (mobile-first) no centro da tela e vão definindo comportamentos de elementos específicos quando em resoluções maiores ou menores. Se você redimensionar o tamanho do navegador, automaticamente os elementos da interface se moverão para se encaixarem dinamicamente ao formato escolhido.

Essa abordagem é a mais fácil e a que exige menos tempo de implementação, além de trazer benefícios para o SEO do site. Por outro lado, possibilita menos controle sobre o design da sua página e imagens fixas, como banners e afins. Além de que, dependendo da resolução, o tempo de carregamento da página mobile pode sofrer um pouco.

Já o **design adaptativo detecta tamanhos** de tela predefinidos (os mais comuns são 320, 480, 760, 960, 1200 e 1600 pixels de largura) e então demonstra o layout criado especificamente para a dimensão atual. Essa forma possibilita um controle maior sobre o design do seu produto digital e, na teoria, uma experiência melhor para cada resolução definida, pois cada resolução possui uma composição de elementos personalizada e mais relevante ao contexto de uso.

Os pontos de atenção aqui giram em torno do esforço de design necessário para elaborar cada versão e na otimização do SEO da página, pois os mecanismos de busca identificam conteúdos duplicados no código.



Existe também a possibilidade de criar uma **versão específica para o *mobile***, que pode ser acessada por uma url diferente (geralmente `m.urldoseusite.com`). Apesar de trazer benefícios ao tempo de carregamento da página, essa abordagem acabou caindo em desuso pelo fato de exigir maior manutenção, afinal você precisaria alterar pelo menos dois códigos diferentes caso seu site sofresse uma alteração: uma alteração na versão desktop e outra na versão mobile.

EMANUELO

## 2 MÃOS À OBRA!

Vamos começar nossa primeira tela do projeto Fintech no Figma. Existem outras plataformas com estruturas bem semelhantes, como por exemplo o Sketch e o Adobe XD. Escolhemos o Figma para este exercício por ser totalmente on-line e possibilitar compartilhamento com outros usuários, o que facilita bastante ao trabalharmos num projeto em equipe.

A abordagem responsiva será a nossa aliada ao criarmos as telas e vamos começar primeiro pelo layout mobile, para então aumentar as resoluções maiores, seguindo o conceito de mobile-first.

### 2.1 CRIAR UM NOVO ARQUIVO

Depois de criar sua conta grátis no Figma, a primeira coisa a fazer é criar um novo arquivo e nomeá-lo.

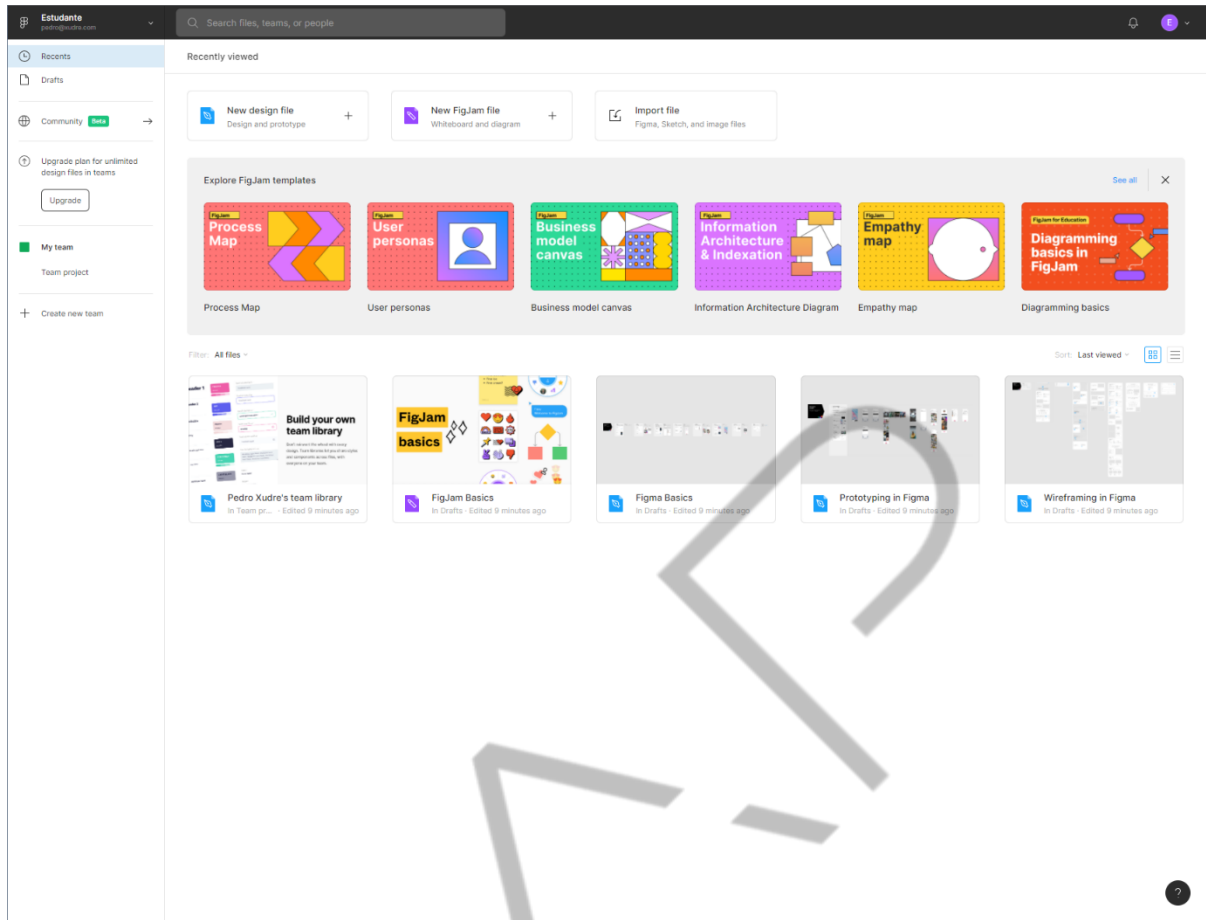


Figura 7 – Tela inicial da plataforma  
Fonte: Figma (2022)

Na tela inicial, vá até o menu lateral e clique no ícone de adicionar um novo arquivo, botão de mais junto à Drafts ou no botão “New design file”.

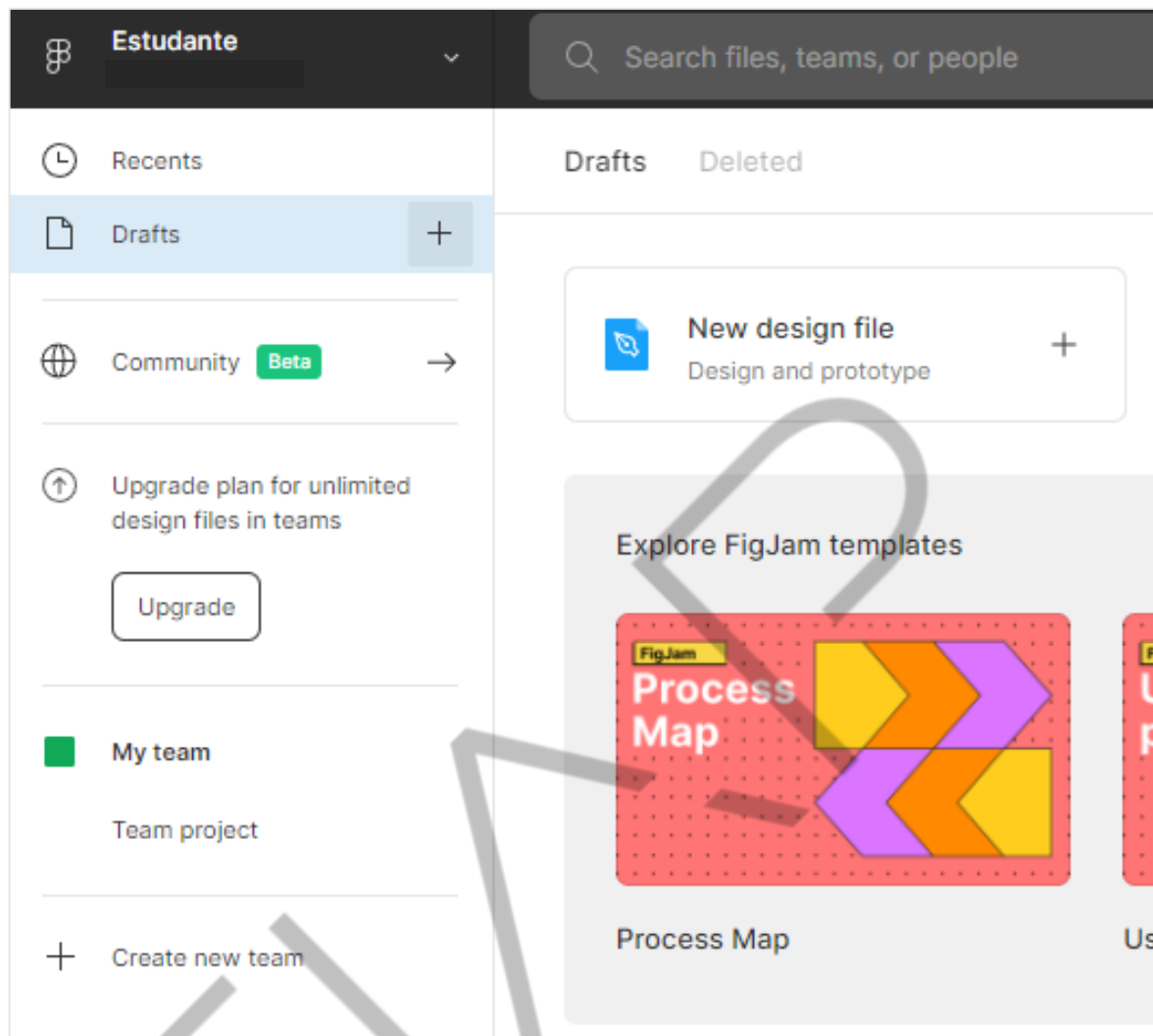


Figura 8 – Recorte da tela na parte de menu  
Fonte: Figma (2022)

Você será direcionado à área de edição de telas e páginas do arquivo.

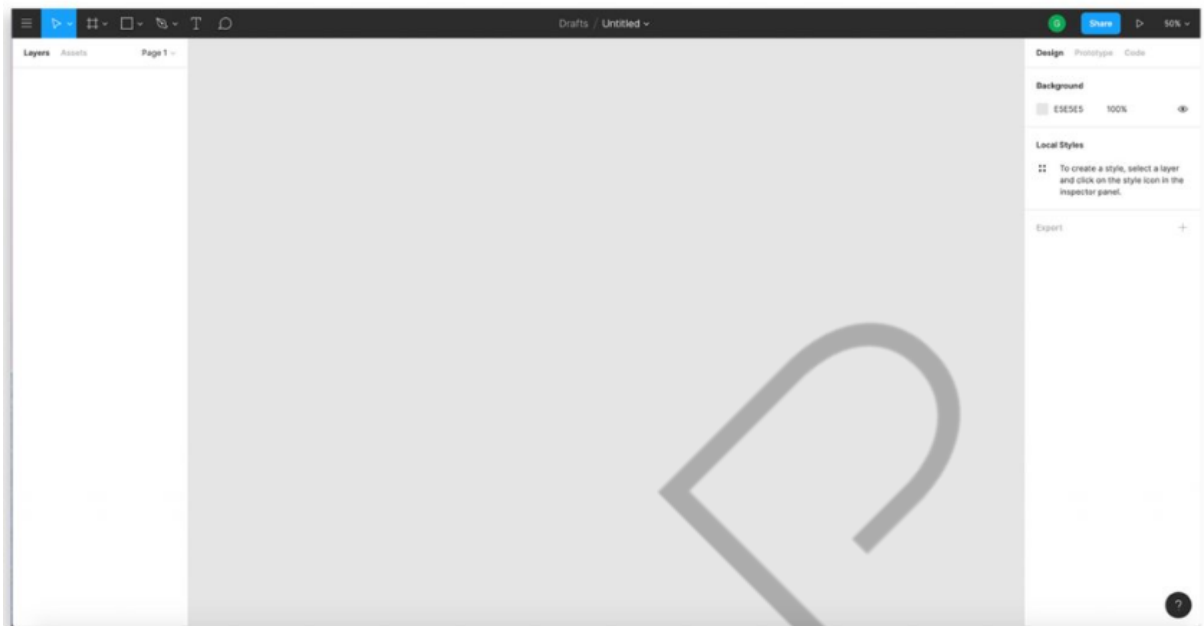


Figura 9 – Tela de visualização do arquivo  
Fonte: Figma (2020)

Clique no título do arquivo, que agora aparece como "*Untitled*" (ou "Sem título", em português), e renomeie para "Fintech".

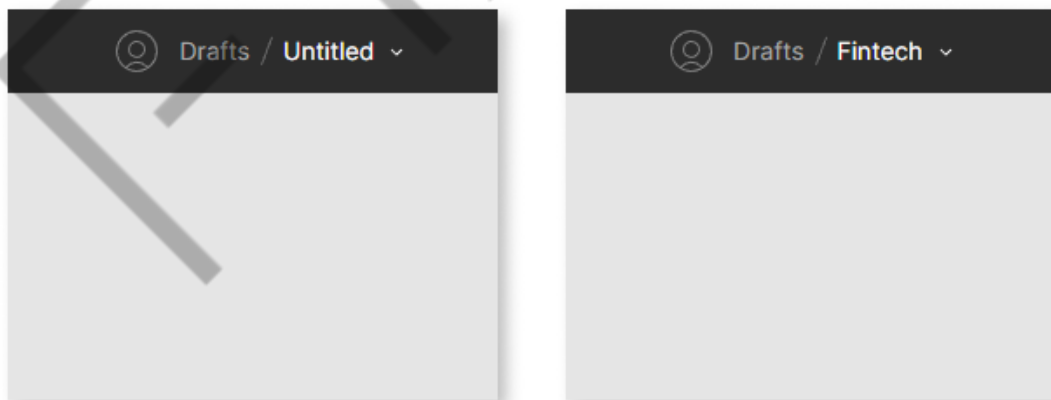


Figura 10 – Recorte do cabeçalho da tela  
Fonte: Figma (2022)

## 2.2 ESTRUTURA DA FERRAMENTA

Pronto, agora que já temos nosso primeiro arquivo a ser trabalhado, vamos dar uma olhada na estrutura das principais ferramentas do software.

Na barra superior, à esquerda, você encontra o acesso ao menu do site, ferramentas para criar e inserir elementos às suas telas e a possibilidade de inserir comentários nas telas já criadas (funcionalidade interessante ao lidarmos com um projeto em equipe ou para fazer anotações pessoais, por exemplo).

Já no lado direito do cabeçalho, você consegue ver quem está visualizando o arquivo naquele momento e compartilhar o arquivo completo ou uma tela específica com alguém. Consegue também ver suas criações em forma de protótipo ao clicar no ícone "Play" da barra e, por fim, alterar o zoom da tela.

Na coluna esquerda aparecem listadas as camadas e componentes criados por você. No centro ficam as telas do app ou site e a coluna da direita demonstra os atributos que você pode alterar nos elementos, assim como configurações de prototipação e o inspetor de códigos CSS, criados automaticamente pelo Figma.

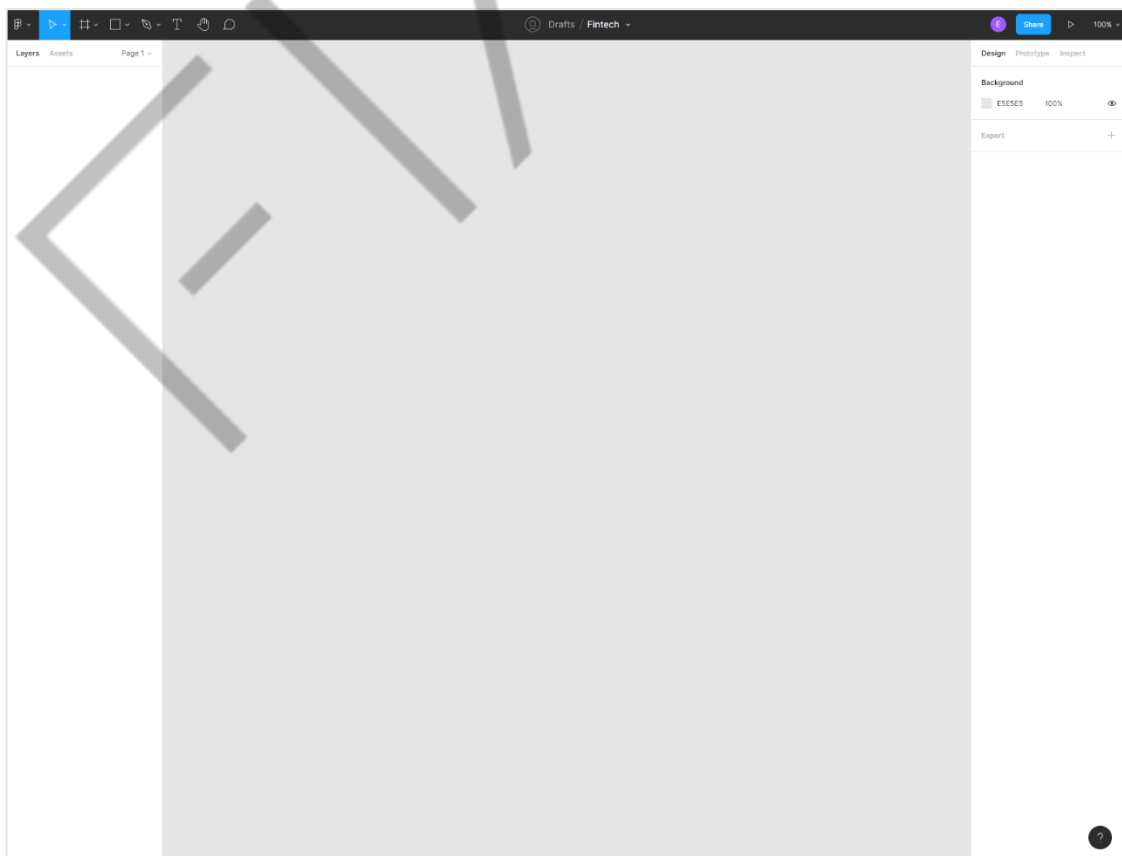


Figura 11 – Tela de visualização do arquivo  
Fonte: Figma (2022)

## 2.3 INSERIR UM FRAME

Vamos começar a criar sua primeira tela do wireframe, então? Lá na barra de ferramentas, selecione a opção de inserir um frame.

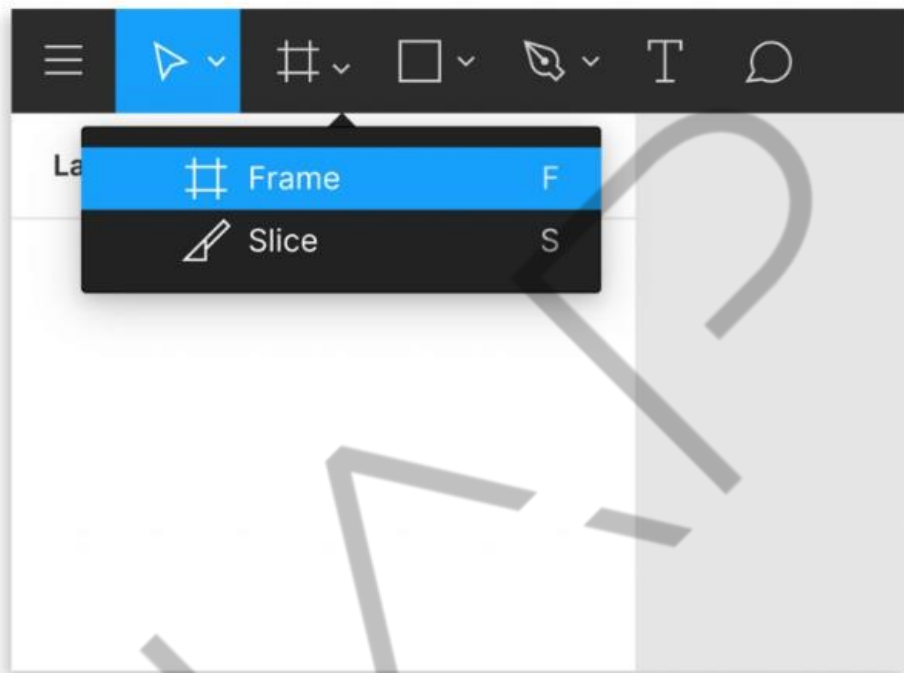


Figura 12 – Recorte do cabeçalho da tela  
Fonte: Figma (2020)

Na coluna da direita, vão aparecer diversas opções de tamanhos de tela, referentes a dispositivos existentes no mercado.

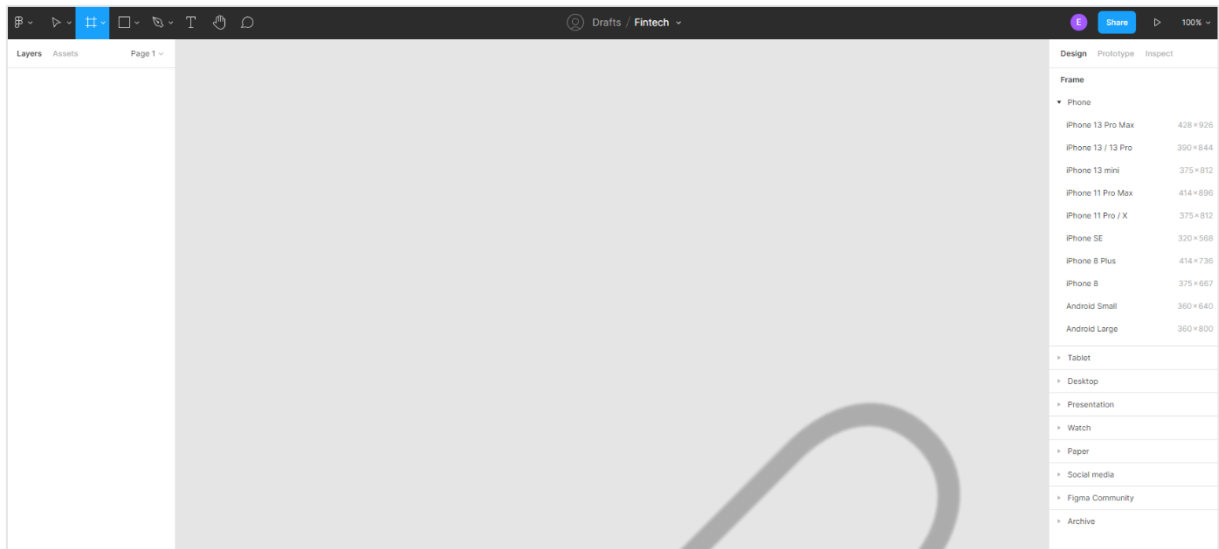


Figura 13 – Tela com ferramenta de inserção de frame selecionada  
Fonte: Figma (2022)

Selecione o tamanho do iPhone SE, que possui 320 pixels de largura. Lembre os tamanhos mais comuns que falamos quando tratamos das diferentes abordagens?

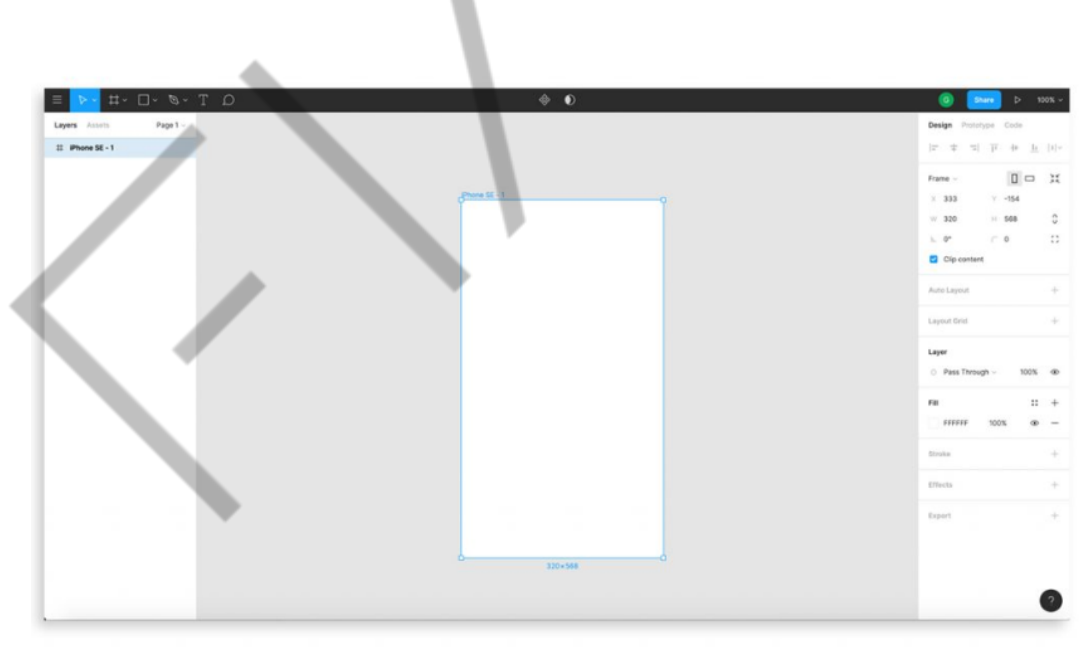


Figura 14 – Tela com frame inserido  
Fonte: Figma (2020)

Para renomear o frame, basta clicar sobre o item na lista de *layers* (camadas) da coluna esquerda.



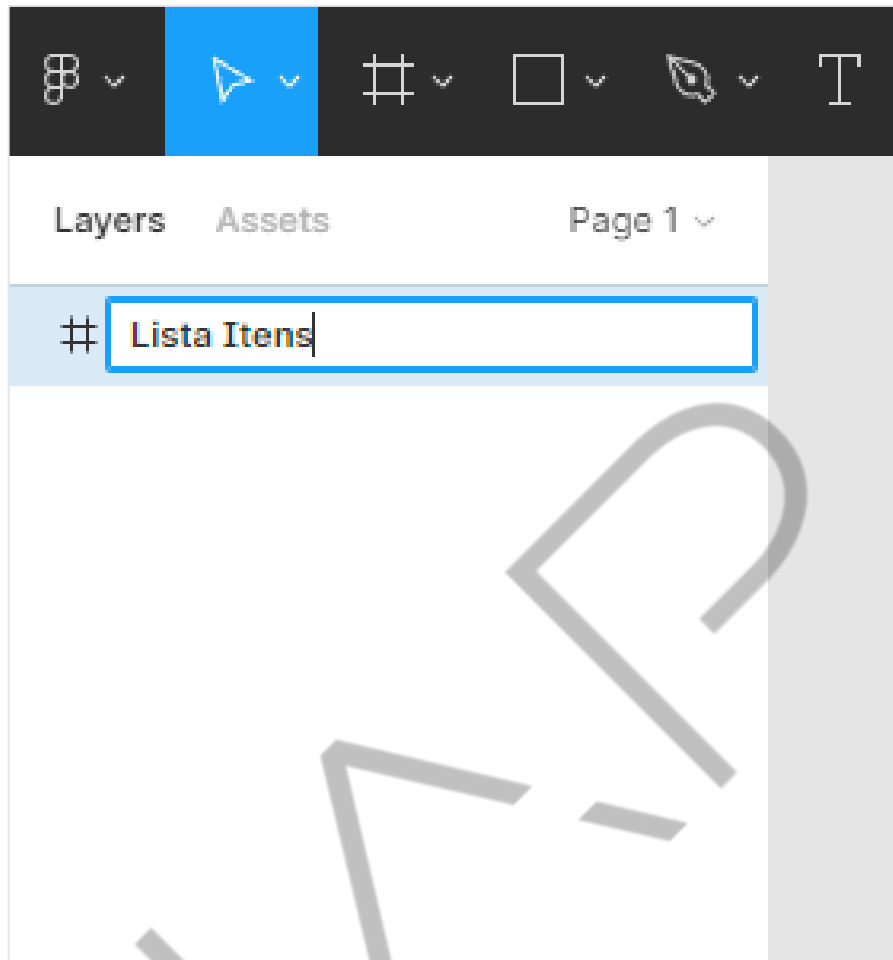


Figura 15 – Recorte da área de layers com item em modo edição  
Fonte: Figma (2022)

## 2.4 INSERIR E AJUSTAR ELEMENTOS

Clique no ícone quadrado da barra superior de ferramentas. Ali, você encontra várias opções de elementos para inserir em sua tela.

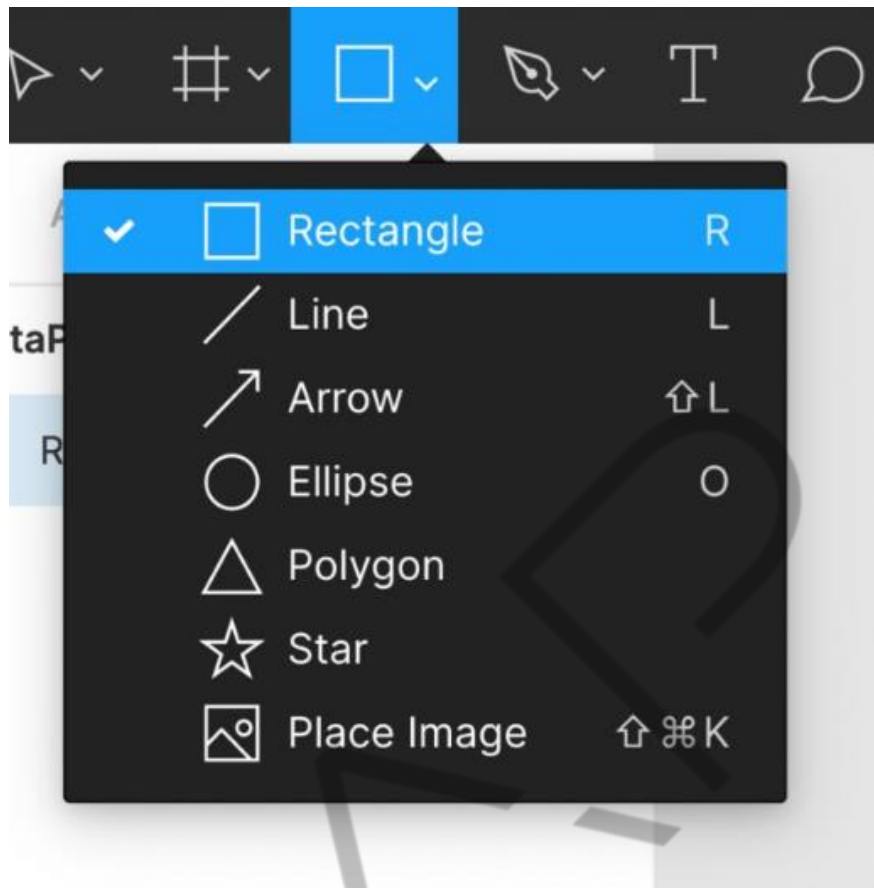


Figura 16 – Recorte da ferramenta de inserção de elementos ativa  
Fonte: Figma (2020)

Selecione a opção de retângulo e crie um no seu frame. Não se preocupe em deixar o tamanho perfeito, você vai ajustar isso em seguida.

Com o retângulo selecionado, na coluna da direita aparecerão atributos que você pode alterar no elemento. Para certificar-se de que o tamanho ficará exatamente como queremos, insira no campo W (de *width*, ou largura, em inglês) o número 320. Já no campo H (de *height*, ou altura, em inglês), insira 64.

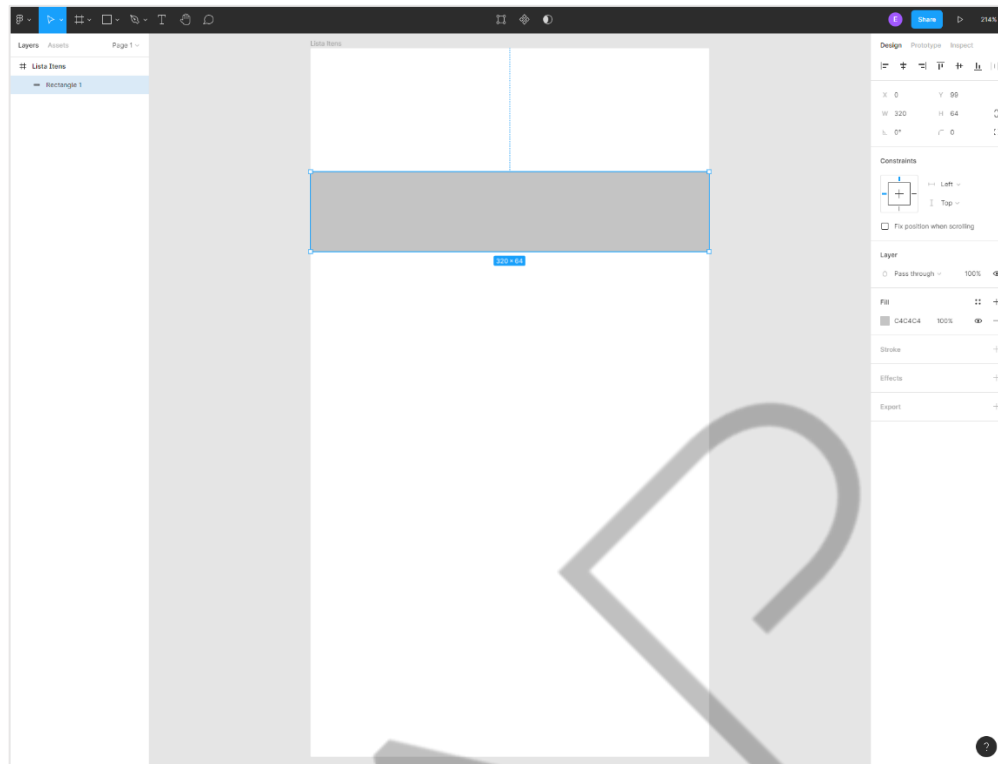


Figura 17 – Tela exibindo retângulo inserido no frame  
Fonte: Figma (2022)

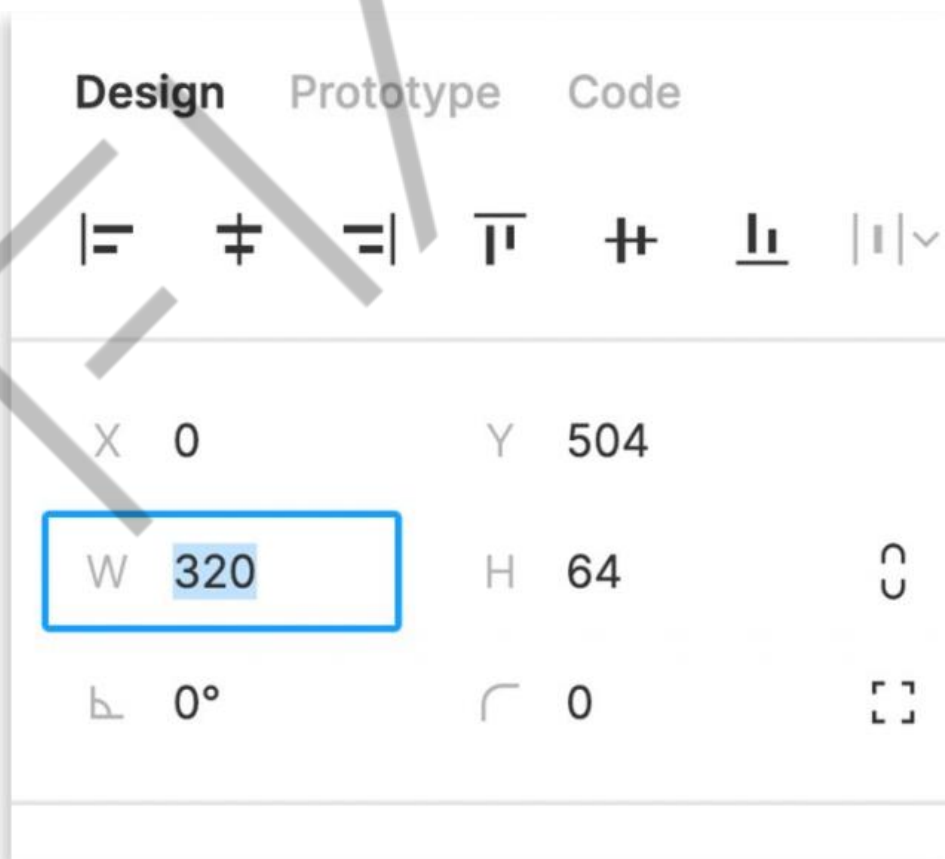


Figura 18 – Recorte da área de propriedades editáveis dos elementos  
Fonte: Figma (2020)

No campo X, insira o número 0. Percebeu que o retângulo mudou de posição no eixo horizontal? Nos campos X e Y você consegue alterar a posição do elemento em seus eixos horizontal e vertical.

Com a tecla SHIFT do seu teclado pressionada, arraste o retângulo até a parte inferior do frame, como demonstrado abaixo.

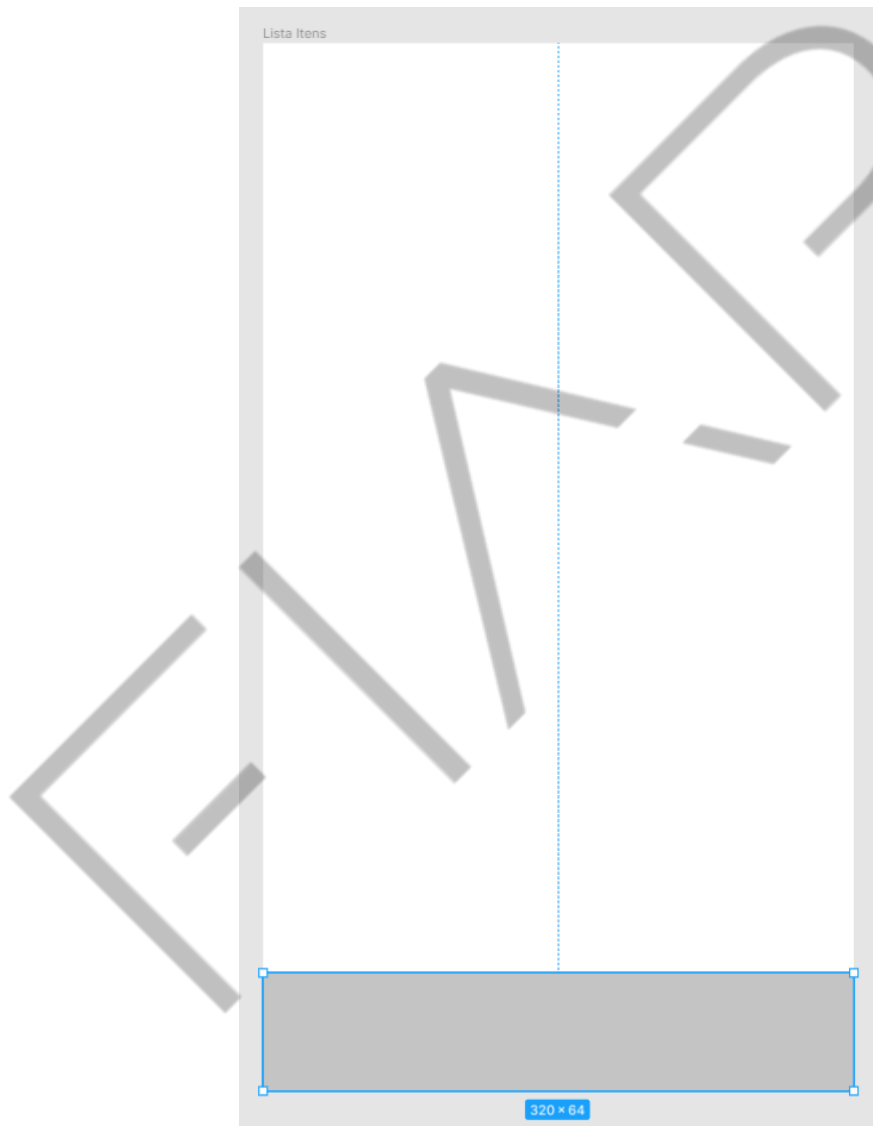


Figura 19 – Recorte do frame com retângulo reposicionado  
Fonte: Figma (2022)

Agora vamos inserir um texto e tudo vai começar a fazer mais sentido. Selecione a ferramenta que possui a letra T como ícone, clique em qualquer lugar do seu frame e digite "Adicionar Peso".

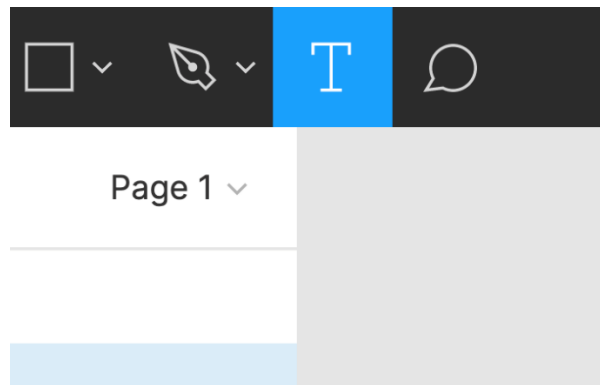


Figura 20 – Recorte do cabeçalho da tela com ferramenta de texto selecionada  
Fonte: Figma (2020)

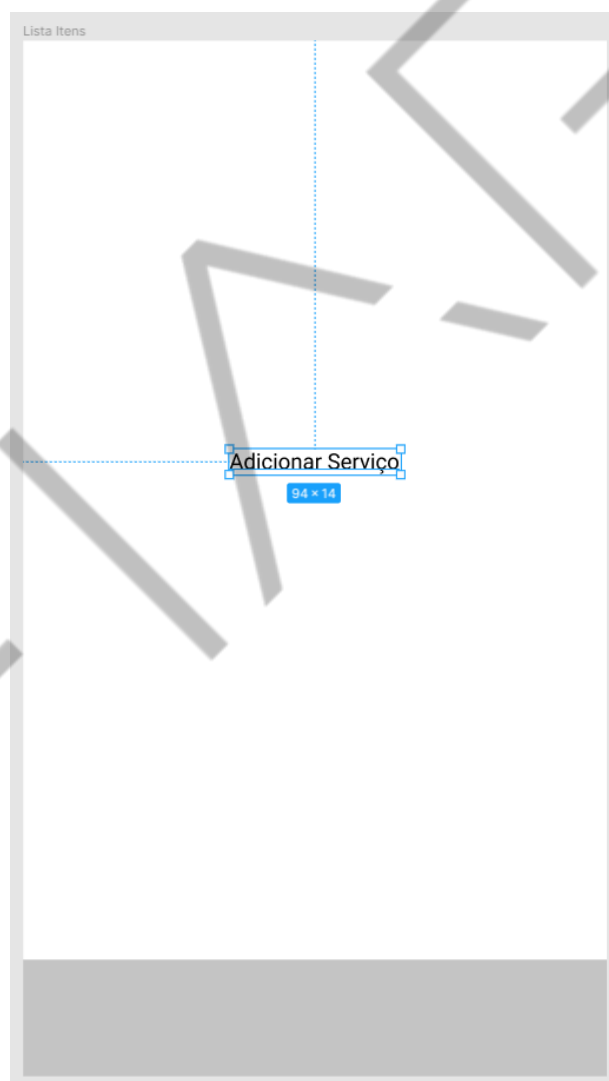


Figura 21 – Recorte do frame com texto inserido  
Fonte: Figma (2022)

Nas configurações que aparecerão na coluna da direita, altere o tamanho do texto para 20 pontos e deixe-o centralizado.

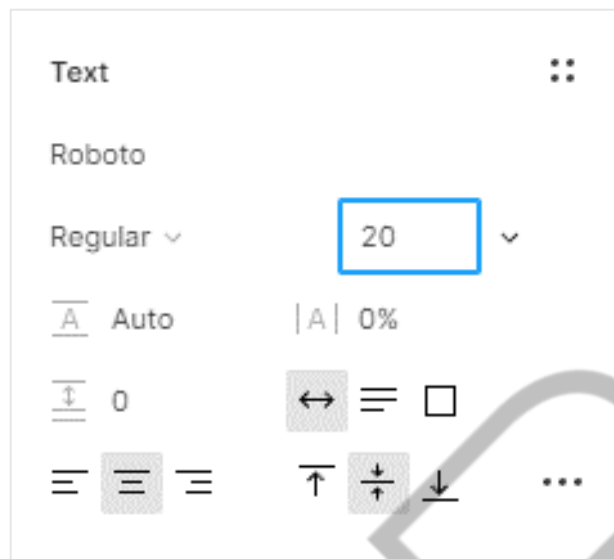


Figura 22 – Recorte da área de propriedades de edição de texto  
Fonte: Figma (2022)

Arraste o texto para cima do retângulo, de forma que ele fique centralizado tanto vertical quanto horizontalmente. Atenção: verifique se a camada do texto está em cima da camada do retângulo, na lista de *layers* da coluna esquerda. Caso contrário, o texto vai desaparecer da tela.



Figura 23 – Recorte do frame com texto reposicionado  
Fonte: Figma (2022)

Se quiser ter certeza de que os elementos estão alinhados, selecione as duas camadas na coluna esquerda e clique nas opções de alinhamento localizadas na coluna da direita.

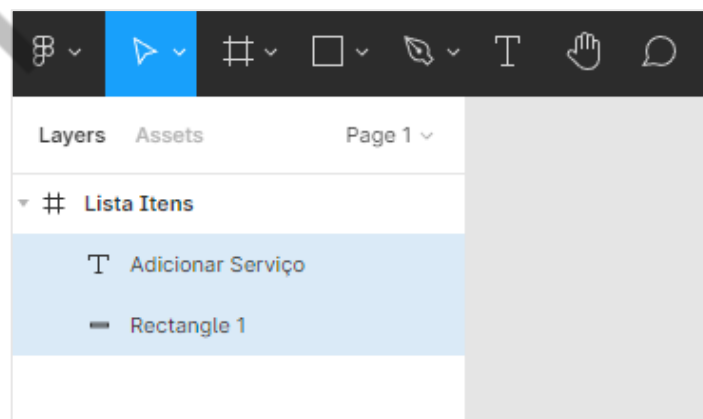


Figura 24 – Recorte da área de layers com elementos criados  
Fonte: Figma (2022)



Figura 25 – Recorte da área de alinhamento  
Fonte: Figma (2022)

## 2.5 COMPONENTES

O Figma e seus softwares semelhantes possuem uma funcionalidade muito prática: a componentização. Basicamente, é a possibilidade de criar um elemento padrão a ser replicado em locais diferentes e de forma inteligente: se você alterar em um lugar, todas as áreas que contêm aquele componente sofrerão a mesma alteração e você não precisa se preocupar.

Selecione as duas layers criadas: o texto "Adicionar Serviço" e o retângulo. Em seguida, navegue até o ícone do menu principal, acesse o submenu *Object* e clique em *Create Component*. Você vai perceber que na coluna esquerda, as duas layers que você havia selecionado mudaram para a cor roxa e foram unificadas em uma só. Pronto, componente criado!



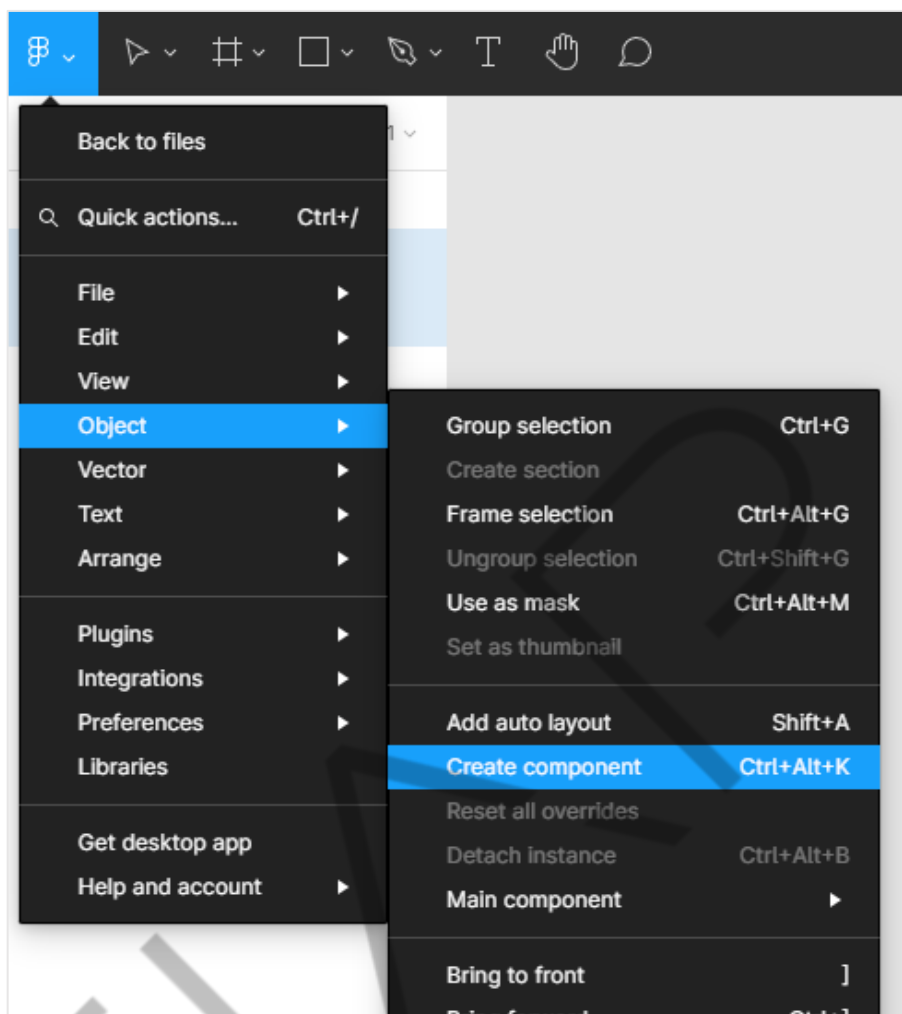


Figura 26 – Recorte do menu expandido  
Fonte: Figma (2022)

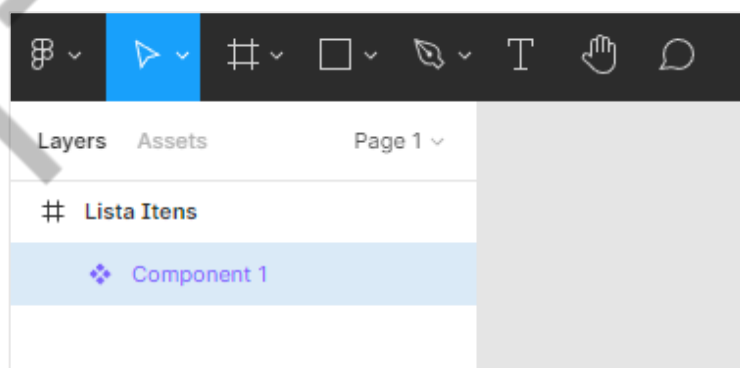


Figura 27 – Recorte da área de layers com componente criado  
Fonte: Figma (2022)

Ele vai ficar listado sempre na coluna esquerda, na aba "Assets" (ativos, em inglês). Para todas as próximas telas que você quiser que tenham o botão de adição de serviço, basta arrastar o item da lista e inseri-lo onde desejar.

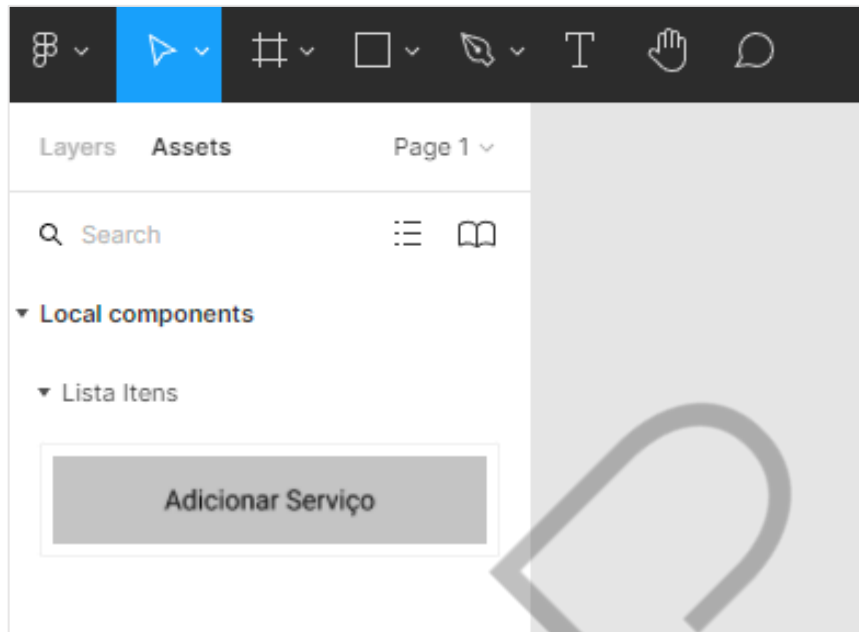


Figura 28 – Recorte da área de *assets* com componente listado  
 Fonte: Figma (2022)

### 3 CRIAR A TELA

Legal! Você já entendeu como criar e configurar novos elementos e transformá-los em componentes reutilizáveis. Vamos criar o restante dos itens da tela? Lembrando que agora a ideia é criar o wireframe da página de listagem de serviços do projeto Fintech.

Criamos o header da página com o ícone de menu e um item da lista de serviços contratados pelo usuário e os transformamos em componentes.

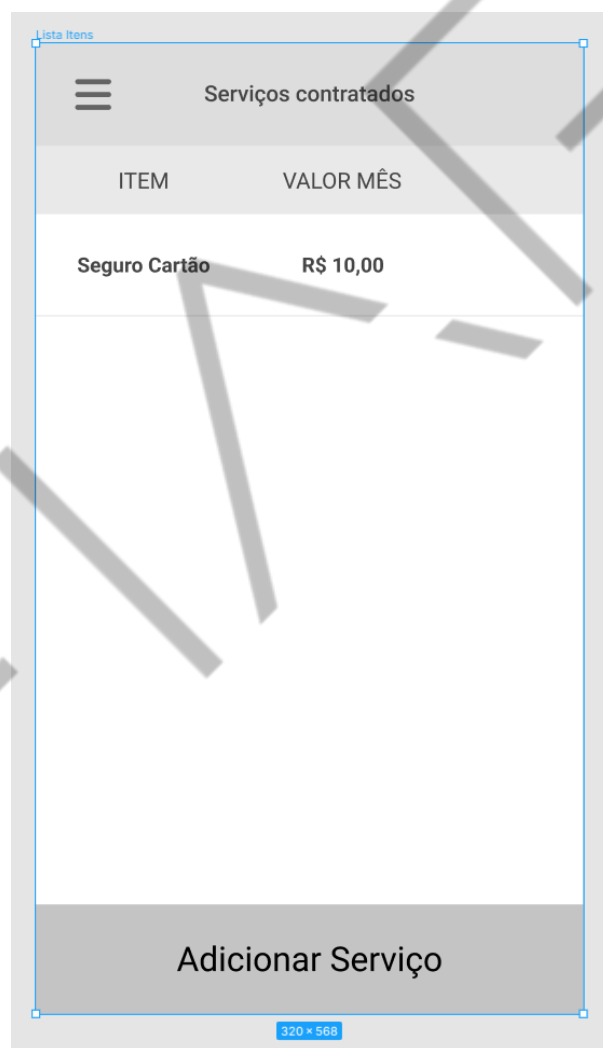


Figura 29 – Recorte do frame com novos elementos criados  
Fonte: Figma (2022)

A lista de componentes ficou assim:



Figura 30 – Recorte da área de *layers* com componentes listados  
Fonte: Figma (2022)

A próxima etapa, agora, é criar uma coluna de ação para a tela, com ícone de informação. Vamos separar esse componente do restante do conteúdo, pois daqui a pouco definiremos o comportamento do posicionamento em diferentes resoluções.



Figura 31 – Recorte do frame com componente da coluna de ações adicionada  
Fonte: Figma (2022)

Nesse componente, há um detalhe: você pode criar específicos para cada ícone e inseri-los no componente principal das ações. Isso mesmo, um dentro do outro! Você vai notar que, ao fazer isso, automaticamente o Figma vai deixar os componentes internos originais fora do frame e, dentro, eles aparecerão como replicados. Percebe que os losangos de dentro do componente “Ações” agora aparecem sem preenchimento?



Figura 32 – Recorte da área de *layers* com novo componente criado  
Fonte: Figma (2022)

### 3.1 COMPONENTES REPLICADOS

Com os componentes, você consegue não apenas replicá-los e evitar retrabalho em caso de alterações, como também editar conteúdos e estilo de itens replicados, como texto, cor e estilo de texto.

Se você fizer uma alteração em um componente inserido a partir do original, essa mudança ficará visível apenas onde você a fizer. Mas, se o ajuste ocorrer no elemento original, a alteração será replicada em todos os demais. Assim,

conseguimos adaptar o mesmo componente de acordo com o contexto sem precisar criar vários diferentes.

Selecione o componente do item da lista que criamos anteriormente, copie e cole duas vezes. Em seguida, posicione um item abaixo do outro. Ficarão assim:



Figura 33 – Recorte do frame com componente replicado duas vezes  
Fonte: Figma (2022)

Para alterar o texto dos componentes replicados, basta clicar duas vezes sobre o texto a ser editado.



Figura 34 – Recorte do frame com componente replicado duas vezes  
Fonte: Figma (2022)

Agora que já temos nossa lista de pesos adicionados e com seus textos devidamente alterados, falta apenas replicar também o ícone de ação, certo? Assim como fez com os itens da lista, copie e cole o componente de ícone (que está dentro do componente principal de ações), posicionando-os alinhados às novas linhas criadas. Assim:



Figura 35 – Recorte do frame com componentes dos ícones replicados  
Fonte: Figma (2022)

Nossa tela está completa! A próxima etapa, agora, é configurar os elementos para se comportarem da forma correta quando criarmos os frames das resoluções maiores.

### 3.2 ELEMENTOS RESPONSIVOS

Com todos os elementos criados e transformados em componentes, a próxima etapa é configurá-los para responderem da forma correta quando estiverem em resoluções maiores. Para isso, o Figma disponibiliza a ferramenta *Constraints*, ou restrições, em inglês.

Basicamente, ela funciona com base em eixos de posição, considerando vertical e horizontal. Assim, como o próprio nome já indica, você define limites de posicionamento para aquele elemento e por onde seu eixo deverá se guiar. Ele opera com os mesmos princípios do atributo *Position*, da linguagem CSS. Vamos exemplificar:

Selecione a *layer* de texto “Serviços contratados” do seu componente *header*. Em seguida, vá até a área de *Constraints*, localizada na coluna direita da tela, e insira as seguintes marcações:

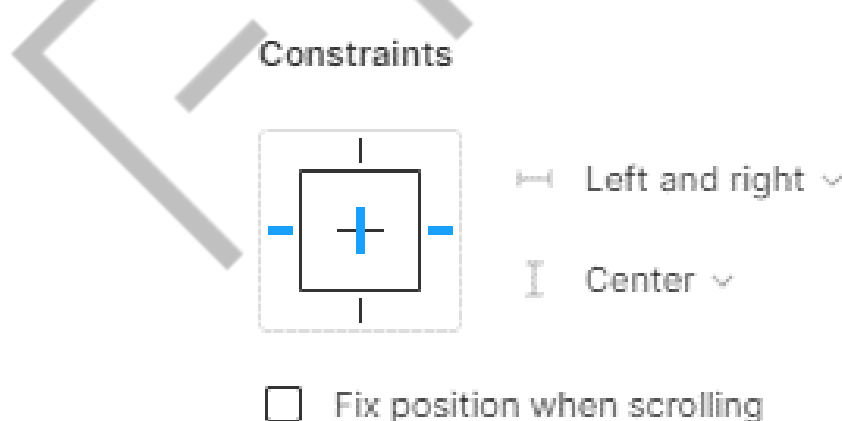


Figura 36 – Recorte da área de *Constraints* com limitações definidas  
Fonte: Figma (2022)

Agora, selecione o ícone de menu que você criou para o mesmo componente e faça o mesmo:



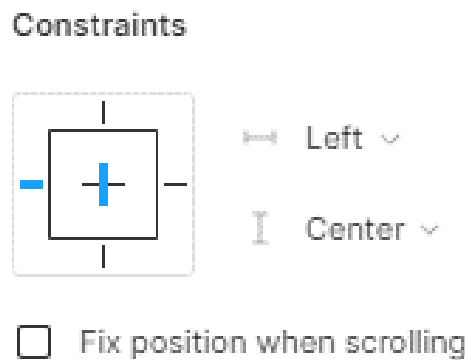


Figura 37 – Recorte da área de *Constraints* com limitações definidas  
Fonte: Figma (2022)

Faça o teste: selecione o frame todo da tela e aumente seu tamanho. Os elementos do *header* se comportarão da forma correta, com o ícone de menu permanecendo do mesmo tamanho, na lateral esquerda, e o título da página ficará centralizado de acordo com o centro do componente. Já os demais elementos da tela aparecerão distorcidos.

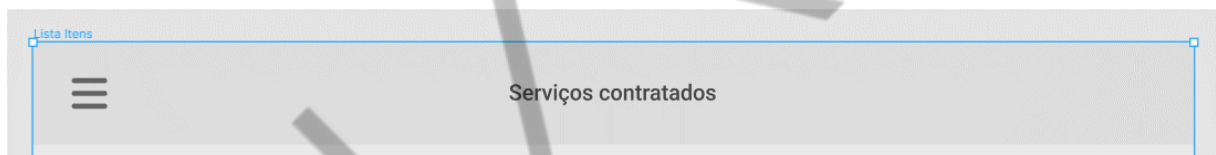


Figura 38 – Recorte do elemento *header* redimensionado  
Fonte: Figma (2022)

Você pode definir essas limitações para os componentes principais, para terem como referência o frame da tela, e para os elementos dentro dos componentes, que têm o componente principal como referência.

Vamos fazer isso com os demais componentes? Altere as configurações da seguinte forma:

Componente “Títulos Colunas”:

O componente deve permanecer com o eixo horizontal alinhado para *Left & Right*, o que vai fazer com que suas laterais acompanhem os cantos esquerdo e direito do frame da tela. Já o eixo vertical deve ficar alinhado ao topo, com a marcação de *Top*;

As *layers* de texto (“ITEM” e “Data”) devem permanecer com o eixo horizontal em *Scale*, para escalarem proporcionalmente ao tamanho do componente principal, e o eixo vertical em *Center*, para acompanharem seu centro;

A *layer* do retângulo dos títulos deve ficar com os dois eixos em *Scale*;

Componente “Serviço Adicionado”:

O componente deve ter as mesmas especificações do anterior: eixo horizontal em *Left & Right* e vertical em *Top*;

As *layers* de texto (“item” e “valor”) fica com seu eixo horizontal em *Scale* e o vertical em *Center*;

Componente “Acoes”:

O componente deve ser escalável proporcionalmente e fixo no topo, com seu eixo horizontal em *Scale* e o vertical em *Top*;

A *layer* de texto “INFO” fica com ambos os eixos em *Scale*;

Os componentes dos ícones de editar e excluir devem ter o eixo horizontal em *Center* e o vertical em *Top*, para acompanharem o centro do componente principal “Ações” e permanecerem alinhados ao topo.

Componente “Botao / Adicionar”:

O componente principal deve ter seu eixo horizontal alinhado em *Left & Right* e o vertical em *Bottom*, para que sua largura acompanhe as laterais do frame e permaneça fixo no rodapé.

Teste o comportamento dos elementos ao redimensionar o frame. Vê que o comportamento agora ficou diferente em relação à primeira vez? Se quiser, mude algumas *constraints* para entender um pouco melhor como funcionam.

Estamos quase acabando nossa primeira tela! Agora que já temos todos os elementos criados e devidamente configurados, falta só replicar o frame para os demais tamanhos. Não esqueça de renomear os frames, indicando a quais resoluções se referem:

- 480 x 730;
- 780 x 1024;

- 1280 x 720;
- 1600 x 1000.

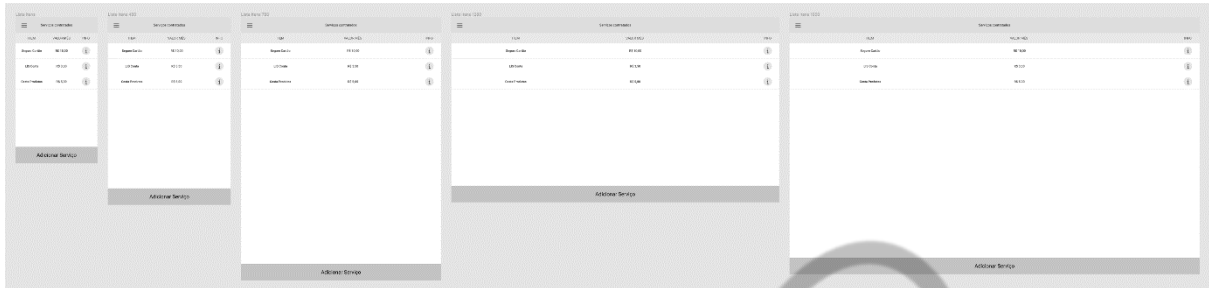


Figura 39 – Visualização dos frames criados nas demais resoluções  
Fonte: Figma (2022)

### 3.3 VER NO PROTÓTIPO

Pronto! Nossa primeira tela já está criada e replicada. Temos um comportamento responsivo e mobile-first. Vamos visualizar em forma de protótipo? Basta você selecionar o frame desejado e clicar no ícone de “Play”, o botão “Present”, localizado no canto superior direito do cabeçalho. Uma nova aba será aberta em modo protótipo e, quando você tiver as próximas telas, é por lá que conseguirá vê-lo de forma navegável.

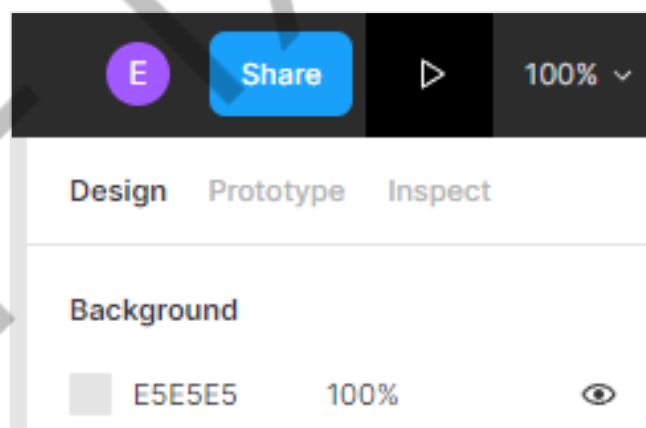


Figura 40 – Recorte da área de cabeçalho com botão destaque no botão “Present”  
Fonte: Figma (2022)

## REFERÊNCIAS

FIGMA. **About Figma**. Disponível em: <https://www.figma.com/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

SOEGAARD, Mads. **O que é Gestalt?** 2014. Disponível em: <https://medium.com/chocoladesign/o-que-e-gestalt-f3beb4a6af4a>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

\_\_\_\_\_. **Adaptive vs. Responsive Design**. 2019. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/article/adaptive-vs-responsive-design>>. Acesso em: 20 dez. 2019.