

# Design e Prototipagem com Figma 3

## Aula 5

# Projeto Final e Compartilhamento

"Este guia é seu último passo no curso 'Design e Prototipagem com Figma'. Aqui, você transformará todo o conhecimento adquirido em um projeto final completo e aprenderá a compartilhar seu trabalho com o mundo. Prepare-se para consolidar suas habilidades e mostrar seu talento!"

# Apresentação da Aula: O Salto Final

## Objetivo: Consolidar seus Conhecimentos em Ação

O propósito desta última etapa é aplicar todos os fundamentos de UI/UX, as práticas de organização no Figma, e as técnicas de prototipagem que você dominou. Não se trata apenas de criar algo bonito, mas de construir uma solução funcional e bem estruturada.

### Prática de Design

Aplique os princípios de tipografia, cores e layout para garantir clareza visual.

### Organização Eficiente

Use auto-layout, componentes e nomeação lógica de camadas. Uma boa organização facilita a colaboração.

### Prototipagem Realista

Conecte telas de forma intuitiva, criando uma experiência de usuário fluida e testável.

# Introdução ao Projeto Final

## Sua Primeira Interface Completa

Sua missão agora é projetar uma interface simples, mas completa, que demonstre sua capacidade de ir do conceito à prototipagem. Lembre-se, o sucesso está na funcionalidade e na coerência, não na complexidade.

### Dicas de Escopo e Foco

- Escolha um projeto **pequeno, mas funcional**.
- Concentre-se em um fluxo chave (ex: cadastro de usuário, visualização de um item).
- Defina claramente o público-alvo antes de começar o design.

Seja realista com o tempo! Um projeto conciso e bem executado vale mais do que um projeto ambicioso e inacabado.

- 1 Aplicativo de Lista de Tarefas (To-Do List)
- 2 Tela de Login e Cadastro (Web ou App)
- 3 Cartão de Perfil de Produto em um E-commerce

# As 5 Etapas Cruciais do Projeto

Siga este processo linear para garantir que seu projeto final seja robusto e coerente, cobrindo todas as fases do design de produto.



## 1. Planejamento

Defina o objetivo, público-alvo e o escopo da sua interface.

## 2. Estruturação

Crie os frames e a hierarquia da informação (fluxo Home, Detalhes, Contato).

## 3. Design Visual

Aplique o Style Guide: Cores (use [#1B54DA](#) como principal!), tipografia e consistência de componentes.

## 4. Prototipagem

Conecte todos os elementos. Use transições como "Smart Animate" para um toque profissional.

## 5. Teste e Ajuste

Navegue pelo seu protótipo. Identifique e corrija falhas de usabilidade.

# Compartilhando o Projeto no Figma

## Colaboração e Apresentação

Um projeto de design só está completo quando pode ser visualizado e testado por outros. A função Share (Compartilhar) do Figma é fundamental para isso.



### Gere o Link

Clique no botão 'Share' no canto superior direito. Gere o link de visualização para enviar ao seu professor ou clientes.



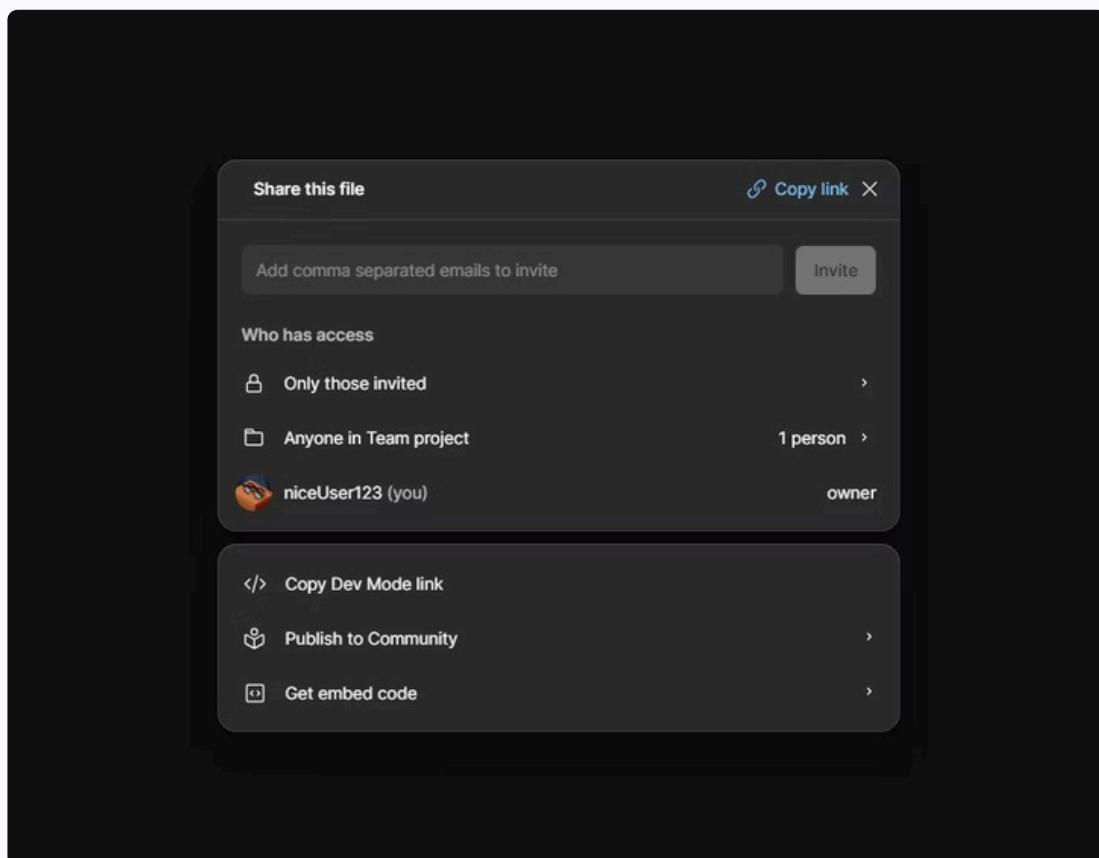
### Configurações de Permissão

Ajuste quem pode acessar o arquivo: "Can View" (Visualizar) para revisores ou "Can Edit" (Editar) para colaboradores próximos. Para a avaliação final, **Visualizar** é suficiente.



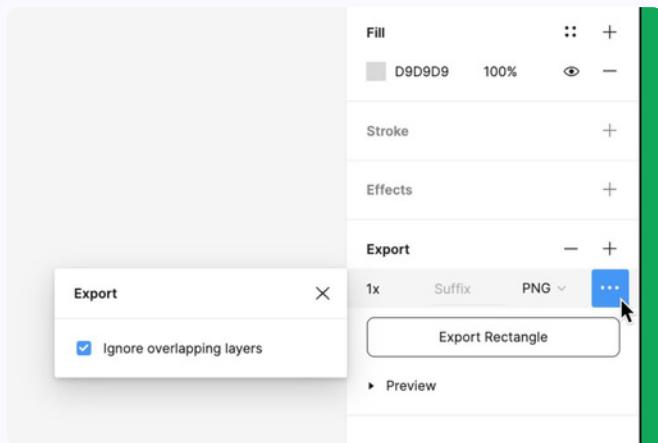
### Dica de Revisão

Use a opção "Can Comment" (Pode Comentar) para receber feedback específico sobre elementos do design, sem que o revisor altere seu trabalho.



# Exportando Arquivos e Entregáveis

Além do link do Figma, muitas vezes você precisará exportar elementos específicos do seu projeto. O Figma facilita a exportação de diversos formatos com alta qualidade.



## Passos para Exportação

- 1.Selecione o elemento ou frame que deseja exportar (ícone, imagem, tela completa).
- 2.No painel lateral direito, localize a seção **Export**.
- 3.Escolha o formato ideal (PNG, JPEG, SVG, ou PDF).
- 4.Clique em "Exportar" e salve o arquivo em um local organizado.

## Formatos Recomendados e Boas Práticas

- **PNG:** Para imagens com transparência (ex: ícones, logos).
- **SVG:** Para ícones e vetores. É leve e se adapta a qualquer tamanho.
- **PDF:** Para exportar o fluxo completo do seu protótipo para uma apresentação estática ou documentação.
- **JPEG:** Para fotos e imagens complexas sem transparência.

# A Arte de Apresentar Seu Protótipo

O design é apenas metade da batalha; a outra metade é saber apresentá-lo. Ao mostrar seu projeto, você deve guiar o espectador através da sua lógica de design.

## O Problema e a Solução

Comece explicando qual era o desafio inicial e como sua interface resolve esse problema para o usuário.

## Consistência Visual

Destaque seu uso de componentes (Masters) e a aplicação do seu Style Guide (cores e tipografia).

## O Fluxo de Navegação

Demonstre, clicando na ordem, a jornada do usuário. Mostre como ele chega de um ponto A a um ponto B.

Não apenas mostre o que você criou, explique o [porquê](#) de cada decisão de design.

# Parabéns! Revisando os Aprendizados

# Você Concluiu o Curso!

É hora de celebrar. Você partiu do zero, dominou o Figma e aplicou metodologias de design para criar sua primeira interface funcional. Reforce o que você conquistou:

**Fundamentos UI/UX**  
Compreensão de hierarquia, cor e usabilidade.

**Entrega e Colaboração**  
Compartilhamento, exportação e apresentação de projetos.



**Componentes do**

**Figma**

Criação e gerenciamento de sistemas de design (Auto-Layout, Componentes).

**Prototipagem**

**Profunda**

Criação de fluxos de navegação e interações complexas.



**MENTES  
DIGITAIS**

# O Caminho a Seguir

## Continue a Explorar e Crescer

O término deste curso é apenas o início de sua jornada no mundo do design. A prática contínua é a chave para a maestria. Nunca pare de aprender, de testar e de buscar inspiração.



- **Próximos Passos:** Explore novas ferramentas (como o FigJam para brainstorming), pratique o feedback construtivo e comece a montar seu portfólio com seu projeto final.

Parabéns por chegar até aqui! Este é apenas o começo da sua jornada no design digital. Nós da equipe Mentes Digitais queremos que você siga criando, testando e compartilhando suas ideias com o mundo.

[Começar Novo Projeto no Figma](#)