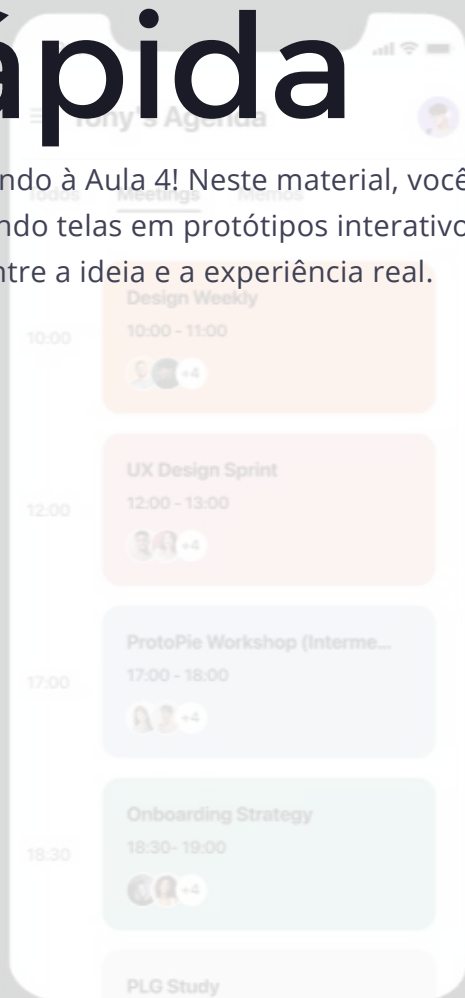


Aula 4: Prototipagem Rápida

Seja bem-vindo à Aula 4! Neste material, você aprenderá a dar vida aos seus designs estáticos, transformando telas em protótipos interativos e funcionais no Figma. A prototipagem é a ponte essencial entre a ideia e a experiência real.



Apresentação da Aula: Transformando Estático em Interativo

O principal objetivo desta aula é capacitá-lo a sair das telas estáticas e mergulhar na criação de fluxos de usuário dinâmicos. Entender a importância da prototipagem não é apenas uma habilidade técnica, mas uma mudança de mentalidade no processo de design.



Definir o Objetivo

Saber qual fluxo de usuário será testado.



Criar Interações

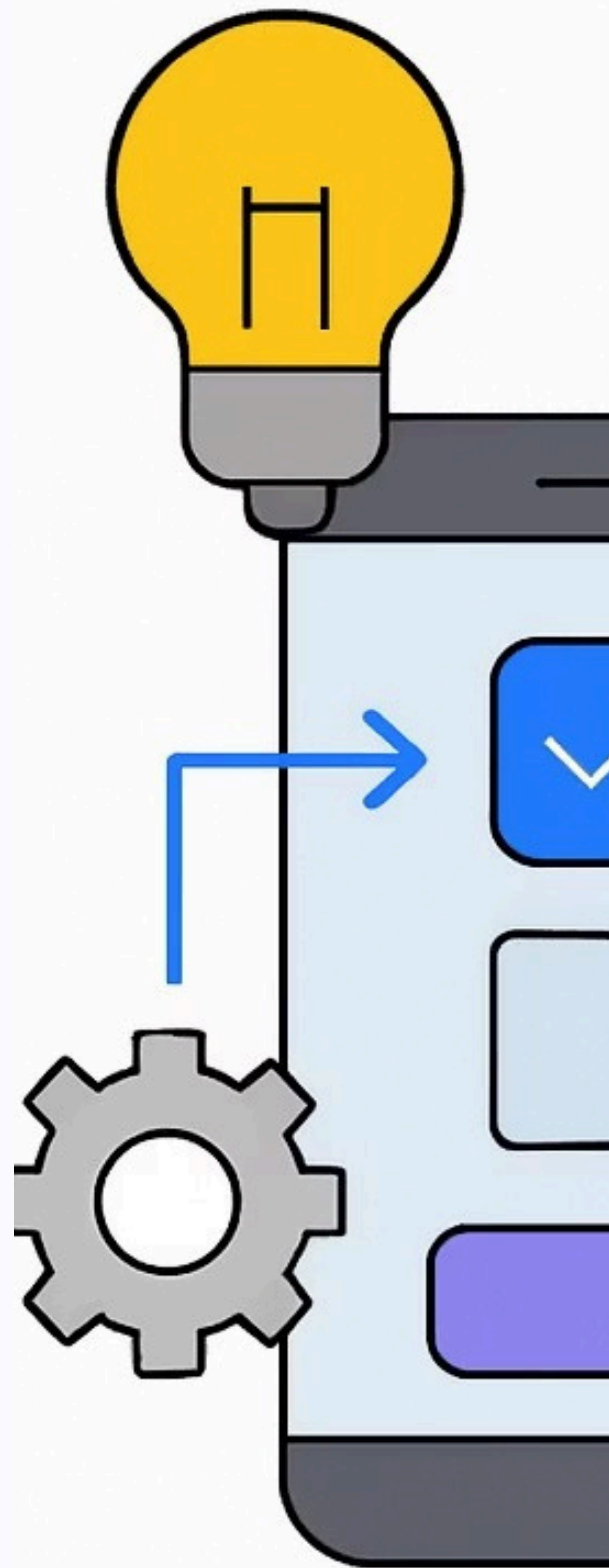
Conectar elementos e telas com gatilhos.



Testar e Validar

Simular a experiência real do usuário.

Prototipar permite testar a usabilidade, identificar gargalos e comunicar a funcionalidade do produto de forma clara para desenvolvedores e stakeholders, economizando tempo e recursos no desenvolvimento.



**MENTES
DIGITAIS**

O Conceito de Prototipagem: Da Ideia à Simulação

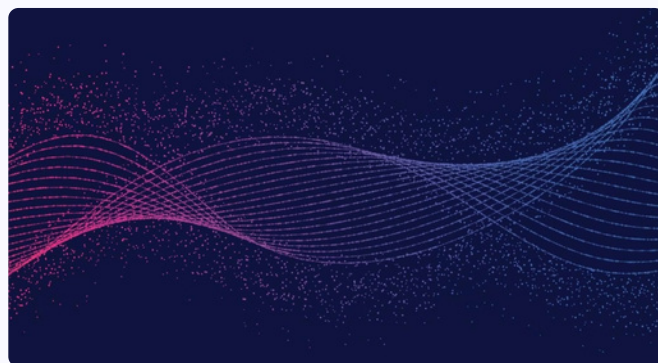
Antes de mergulharmos no Figma, vamos entender o que realmente significa prototipar no contexto do design digital.

O que é Prototipagem?

É a criação de um modelo navegável da sua solução final. Não é o produto final, mas sim uma simulação interativa que imita a experiência do usuário. Serve para testar hipóteses rapidamente.

Estático vs. Interativo

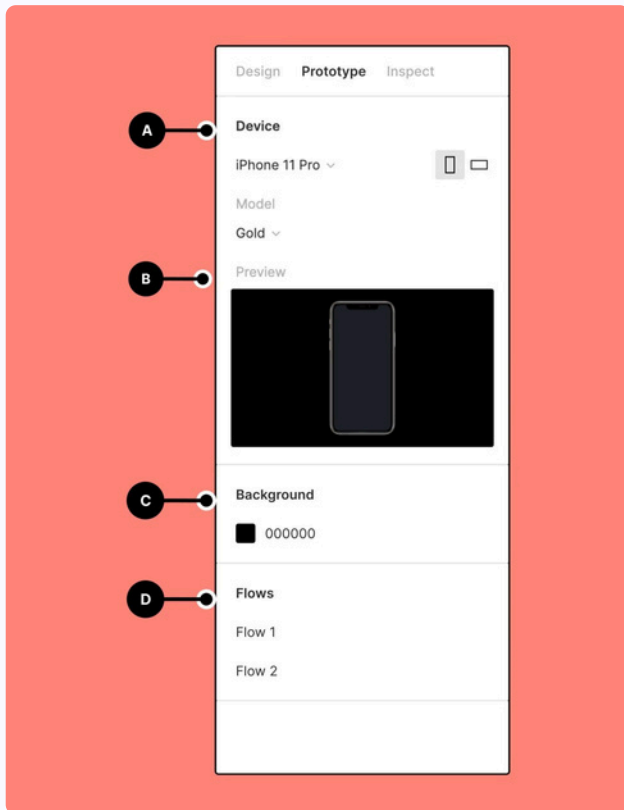
- **Protótipo Estático:** Imagens ou telas fixas. Permite ver a estética, mas não a funcionalidade (Ex: JPEGs, PNGs).
- **Protótipo Interativo:** Adiciona 'vida' ao design. Permite cliques, navegação e simulação de estados (Ex: Figma Prototype).



A prototipagem é a ferramenta mais eficaz para descobrir falhas de usabilidade antes que elas se tornem custosos erros de desenvolvimento.

Dominando o Modo Prototype do Figma

O Figma separa a fase de design (Design Mode) da fase de interação (Prototype Mode). Para começar a prototipar, você precisa alternar para o modo Prototype.



O modo Prototype é acessível no painel lateral direito, ao lado do painel "Design". Ao ativá-lo, a interface muda, e novas opções de [conexão de fluxos](#) se tornam visíveis, prontas para transformar seus frames em experiências navegáveis.



Ativar

Clique na aba "Prototype" no painel direito.



Interações

Arraste a "bolinha" de conexão de um elemento para outro frame.



Apresentar

Clique no ícone de "Play" para visualizar o protótipo.



**MENTES
DIGITAIS**

Criando Interações Essenciais: Conectando Telas

A base da prototipagem é a conexão lógica entre os frames. Qualquer elemento (botão, imagem, texto) pode ser um ponto de partida para uma interação.



Gatilho (Trigger)

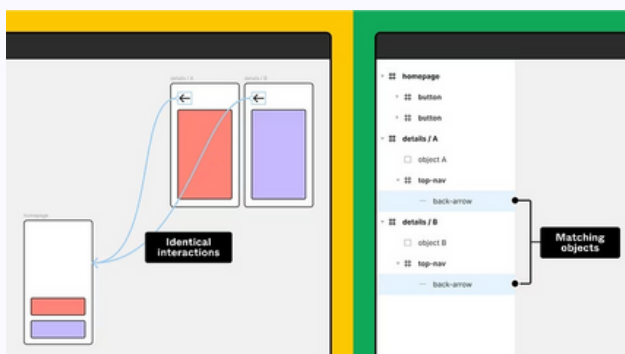
O que inicia a ação? O mais comum é o "On Click" (Ao clicar), mas existem outros como "While Hovering" (Ao passar o mouse) e "After Delay" (Após um tempo).

Ação (Action)

O que acontece? Geralmente é "Navigate To" (Navegar para), mas pode ser "Open Overlay" (Abrir Sobreposição).

Destino

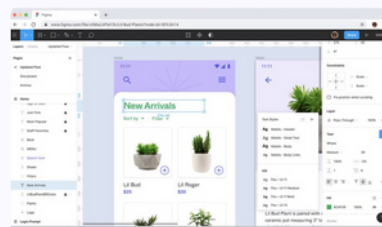
Qual frame será exibido na sequência da interação?



- ❏ **Boas Práticas:** Sempre nomeie seus frames e componentes de forma clara. Nomes como "Tela 1" e "Tela 2" dificultam a manutenção e a navegação em projetos grandes.

Adicionando Fluidez com Transições e Animações

Animações definem como o Figma se move de um frame para o outro. Animações bem escolhidas tornam a experiência mais realista e agradável para o usuário.



Dissolve (Dissolver)

Suaviza a transição, fazendo a tela anterior desaparecer gradualmente enquanto a nova aparece.

Move In/Move Out

A tela nova entra de uma direção (ex: de baixo) e a antiga pode sair na direção oposta, simulando a navegação em apps.

Smart Animate

A joia da coroa. Anima automaticamente elementos com o mesmo nome em frames diferentes, criando transformações complexas e fluidas.


A duração e a curva da animação (easing) são cruciais. Use durações curtas (200ms - 400ms) e curvas de aceleração/desaceleração consistentes para manter a sensação de velocidade e polimento.

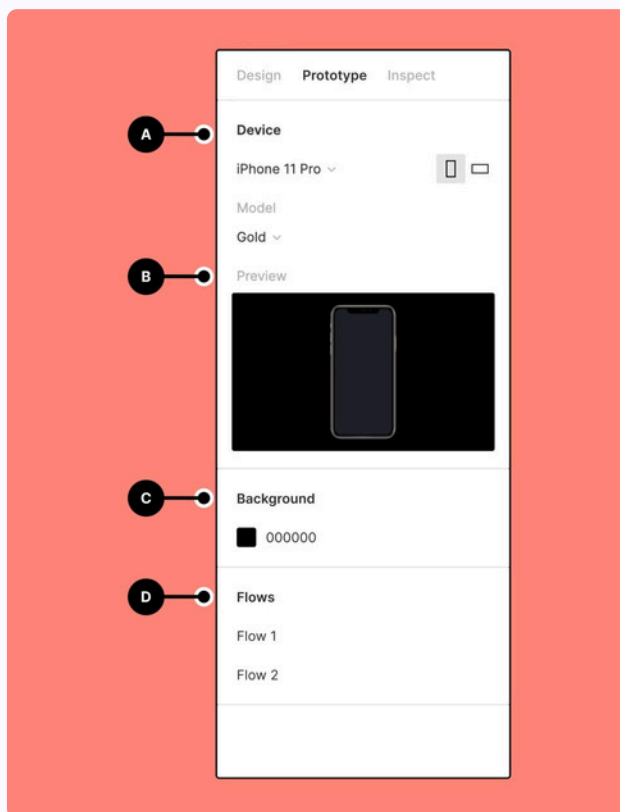
Modo de Apresentação: Teste em Tempo Real

Uma vez que todas as interações estão configuradas, é hora de testar seu protótipo. O Modo de Apresentação (Play Mode) simula a experiência do usuário final.

Como Acessar e Ajustar

- Clique no ícone de "Play" no canto superior direito da sua tela do Figma.
- O protótipo abrirá em uma nova aba do navegador.
- No painel lateral direito dessa aba, você pode ajustar as configurações de visualização (View Settings).

 **Simulação de Dispositivo:** Use a opção "Device" para enquadrar seu protótipo em um modelo de celular ou tablet real. Isso é essencial para testes de usabilidade realistas!



Peça a amigos ou futuros usuários para interagirem com o protótipo. Observe onde eles clicam, onde hesitam e se o fluxo faz sentido. Isso é o cerne do Teste de Usabilidade.

Atividade Prática: Colocando em Ação

A melhor forma de aprender é fazendo. Siga esta atividade para solidificar seu conhecimento em prototipagem.



Criar os Frames

Crie três frames baseados em um fluxo de e-commerce simples: **Home** (com um produto em destaque), **Página do Produto**, e **Página de Contato**.



Definir os Pontos de Conexão

Adicione um botão na Home ("Ver Detalhes") e conecte-o à Página do Produto. Adicione um link ou botão de "Voltar" na Página do Produto.



Aplicar Transições

Na conexão Home → Produto, use a transição **Move In**. Para a volta, use **Move Out** para dar sensação de recuo. Mantenha a duração em 300ms.



Testar e Iterar

Visualize no Modo de Apresentação. O clique funciona? A animação é suave? Se não for, volte e ajuste!

Resumo da Aula: O Poder do Protótipo

Nesta aula, desvendamos as etapas para transformar seus designs estáticos em protótipos funcionais. O domínio dessas técnicas é o que separa um bom designer de um designer completo.



Parabéns! Você já consegue criar fluxos de usuário completos e realistas.

Próximos Passos: Colaboração e Projeto Final

A prototipagem é apenas uma parte do fluxo de trabalho completo no Figma. Na próxima e última aula, exploraremos como levar seu projeto para o próximo nível:

Aula 5: Colaboração e Entrega para o Desenvolvimento

Colaboração em Equipe

Como compartilhar arquivos, gerenciar acessos e trabalhar em tempo real com outros designers e stakeholders.

Modo Dev (Developer Mode)

Preparando seus protótipos para o desenvolvimento, extraíndo especificações, CSS e métricas de forma eficiente.

Projeto Final

Aplicando todas as habilidades (design, componentes e prototipagem) em um projeto completo do início ao fim.

A habilidade de colaborar e entregar um design de forma organizada é tão valiosa quanto a criatividade. Nos vemos na próxima aula!