

Design e

Prototipagem com Figma

Aula 1: Introdução ao Design Digital e Primeiros Passos no Figma

Seja bem-vindo(a) ao seu primeiro passo no mundo do design digital com Figma! Este e-book foi criado para ser seu guia didático, organizado e visualmente agradável, perfeito para iniciantes.



Adobe XD



Adobe Illustrator



Adobe After Effects



Sketch



Maya



InVision



GIMP



Pencil2D



Interaction Design Foundation



MENTES
DIGITAIS

Apresentação da Aula: A Importância do Design Digital

O design digital é a ponte entre a tecnologia e a experiência humana.

Nesta primeira aula, vamos desvendar por que o design digital se tornou fundamental no desenvolvimento de qualquer produto, seja um site, um aplicativo móvel ou até mesmo um sistema interno complexo. Nosso objetivo é apresentar os pilares de UI (Interface do Usuário) e UX (Experiência do Usuário) e prepará-lo para a prática com o Figma.

O Foco em UI/UX

Entender como os usuários interagem com produtos digitais é crucial. UI/UX não são apenas "boniteza", mas sim funcionalidade e satisfação.

Mão na Massa com Figma

Aprenderemos a configurar sua conta e a navegar pela interface do Figma, transformando ideias em protótipos interativos.

O que é UI/UX? Desvendando os Conceitos

Embora andem de mãos dadas, Interface do Usuário(UI) e Experiência do Usuário(UX) são conceitos distintos. É essencial que todo designer iniciante saiba diferenciá-los.

1. User Interface (UI) - A Aparência

- **O que é?** É tudo o que o usuário vê e toca. A parte visual e interativa.
- **Foco:** Estética, cores, tipografia, botões, ícones e layout.
- **Exemplo:** A cor e o formato do botão "Comprar Agora".



2. User Experience (UX) - A Sensação

- **O que é?** É como o usuário se sente ao interagir com o produto. A jornada completa.
- **Foco:** Usabilidade, acessibilidade, fluidez, navegação e emoção.
- **Exemplo:** A facilidade e rapidez em completar a compra após clicar no botão.

Figma: A Ferramenta Essencial para Designers

O Figma é uma ferramenta de design de interface e prototipagem baseada em nuvem. Seu sucesso se deve à sua natureza colaborativa e acessível.



Online e na Nuvem

Não precisa instalar softwares pesados! Funciona diretamente no seu navegador, salvando seu trabalho automaticamente.



Colaboração em Tempo Real

Múltiplos designers podem trabalhar no mesmo arquivo simultaneamente, vendo as alterações uns dos outros.



Acessível (Versão Gratuita)

O plano gratuito é robusto e perfeito para iniciantes e estudantes. Uma das suas maiores vantagens!

- ❑ O Figma é usado para criar layouts de aplicativos, sites, ícones, ilustrações e, principalmente, protótipos interativos que simulam o produto final.

Criando sua Conta no Figma

Vamos ao primeiro passo prático: criar sua conta. O processo é simples e rápido. Você pode optar pela versão web (ideal para começar) ou baixar o aplicativo desktop, que tem desempenho ligeiramente melhor.



Acessar o Site Oficial

Vá para figma.com e clique em "Get started for free" (Começar gratuitamente).



Opções de Cadastro

Recomendamos usar sua conta Google para agilizar o processo, mas você pode usar qualquer e-mail.



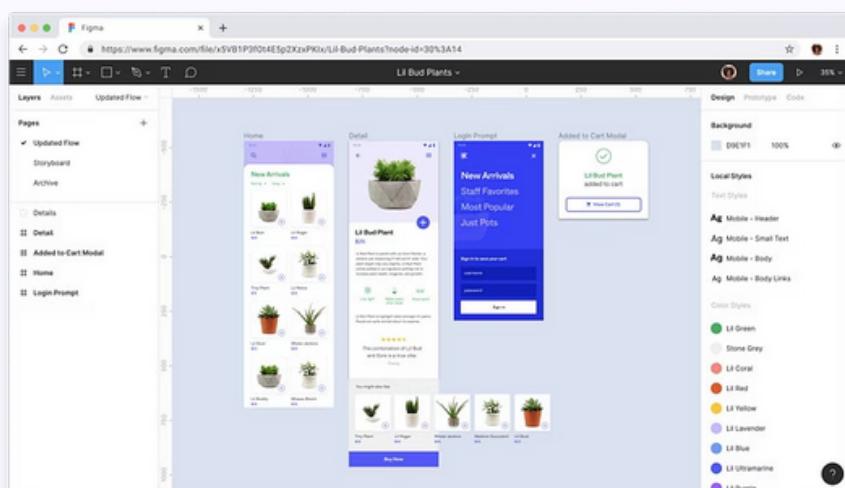
Configuração Inicial

O Figma fará algumas perguntas sobre como você planeja usá-lo. Preencha e escolha o plano "Starter" (gratuito).



Pronto para Começar!

Você será redirecionado para a tela inicial (Dashboard). Sua jornada no design acaba de começar!



Conhecendo a Interface Principal do Figma

Ao abrir o Figmapela primeira vez, vocêverá o Dashboard(Painel Inicial)e, ao abrir um arquivo,a Interface de Edição. Vamos focar nos principais componentes da Interface de Edição.

A interface é dividida em três colunas principais: Layers (Esquerda), Canvas (Centro) e Propriedades (Direita).



Painel da Esquerda (Layers)

É onde você vê a estrutura hierárquica do seu design (camadas, frames, grupos, componentes). É o seu mapa do arquivo.



Canvas (Centro)

A área de trabalho principal. É aqui que você cria e visualiza seu design.



Painel da Direita (Propriedades)

O painel de ajustes. Altere cores, tamanhos, fontes, sombras e todas as propriedades visuais do elemento selecionado.

Barra de Ferramentas: Seus Principais Comandos

A barra superior contém as ferramentas mais importantes para a criação no Figma. Familiarize-se com elas para otimizar seu fluxo de trabalho.

Move/Scale (V)	Seleção e Transformação	Move objetos (V) ou redimensiona (K).
Frame (F)	Criação de Telas	Define as dimensões da sua tela (Celular, Tablet, Desktop, etc.). É a base do seu design.
Shape Tools	Desenho	Cria formas básicas como Retângulos (R), Elipses (O), Linhas (L) e Polígonos.
Text (T)	Texto	Adiciona blocos de texto (T). As propriedades são ajustadas no painel da direita.
Hand Tool (H)	Navegação	Move-se pelo Canvas (segure H ou a barra de espaço).

Atividade Prática: Criando Seu Primeiro Frame

Vamos aplicar o que aprendemos e criar um pequeno artefato digital. Este exercício simples cimentará sua compreensão da interface básica do Figma.



Criar Novo Arquivo

No Dashboard, clique em "Design file" (Arquivo de Design).



Inserir um Frame

Selecione a ferramenta Frame (F) e escolha, por exemplo, "iPhone 14" no painel da direita.



Adicionar Título

Use a ferramenta Texto (T) para digitar "Meu Primeiro Frame Figma". Ajuste a fonte e o tamanho no painel da direita.



Inserir uma Forma

Use a ferramenta Retângulo (R) e desenhe um quadrado abaixo do texto. Mude sua cor de preenchimento (Fill).

Lembre-se: o Figma salva automaticamente! O nome do arquivo pode ser alterado clicando sobre o título "Untitled" na barra superior.

Resumo da Aula 1: Os Pilares Fundamentais

Parabéns! Você concluiu a primeira aula e estabelece uma base sólida. Aqui estão os pontos-chave que você deve levar consigo:

UI vs. UX
UI é a parte visual (o botão). UX é a usabilidade e o sentimento (a facilidade em usar o botão).

Interface do Figma
Organizada em Layers (Esquerda), Canvas (Centro) e Propriedades (Direita).

Vantagens do Figma

É online, gratuito (plano Starter), colaborativo e o padrão de mercado para prototipagem.

Frames são a Base

Um Frame (F) é a "tela" do seu design (ex: um smartphone) onde todos os elementos se encaixam.

Próximos Passos: Preparando-se para a Próxima Aula

Não Pare de Praticar!

O melhor jeito de aprender Figma é usando-o. Antes da próxima aula, tente criar mais dois Frames e experimente as ferramentas de texto e forma, mudando suas propriedades no painel da direita.

Na próxima aula, vamos aprofundar nas ferramentas mais poderosas do Figma, que acelerarão seu processo de design e o ajudarão a criar layouts mais complexos com precisão e eficiência.

Aula 2: Ferramentas Essenciais do Figma: Auto Layout e Componentes

Prepare-se para aprender como criar designs que se ajustam automaticamente e elementos reutilizáveis para manter a consistência e a velocidade.

- Entender o poder do **Auto Layout**.
- Criar **Componentes** e suas variantes.
- Organizar o trabalho com **Páginas e Seções**.

