

alpha

<ed/tech>

UX / UI

Aula 02

<Módulo 05 />

UX / UI - FIGMA

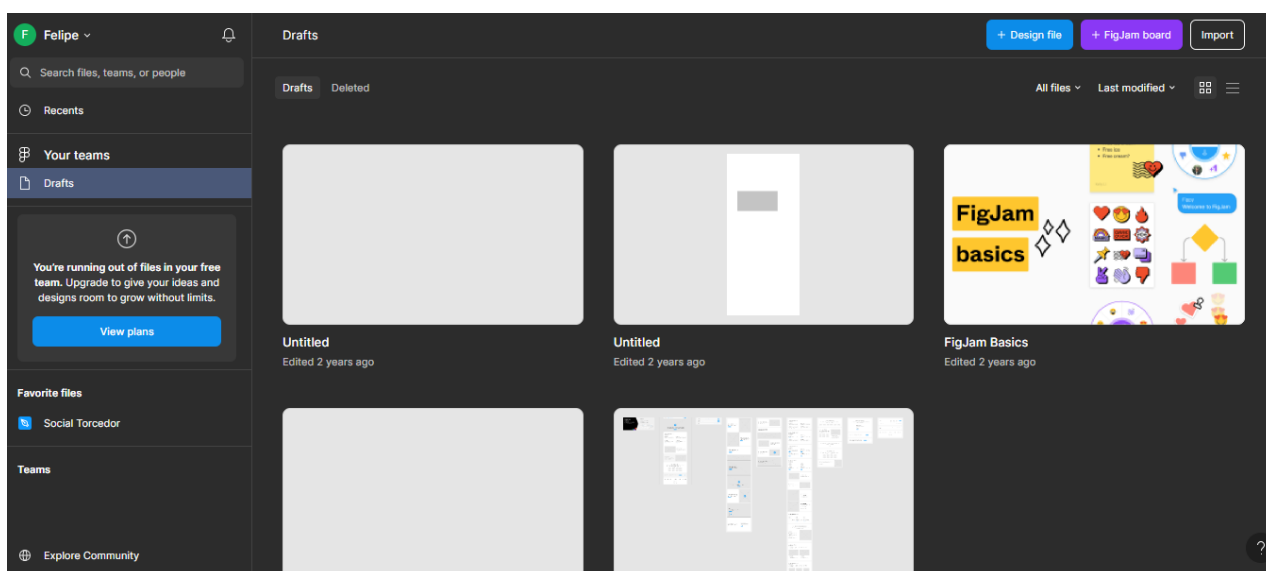
Introdução



Figma é uma ferramenta de design vetorial que roda no navegador onde você pode criar equipes, compartilhar projetos, trabalhar de forma simultânea no mesmo projeto com sua equipe, etc. É utilizado para modelagem e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web, com ferramentas offline adicionais para aplicações desktop para GNU/Linux, macOS e Windows.

Criando um novo projeto

Uma vez que você se cadastrou e entrou na sua conta do Figma, você poderá criar projetos e iniciar seu designer. Na tela principal você pode selecionar o botão azul na parte superior direita e criar um projeto em branco.



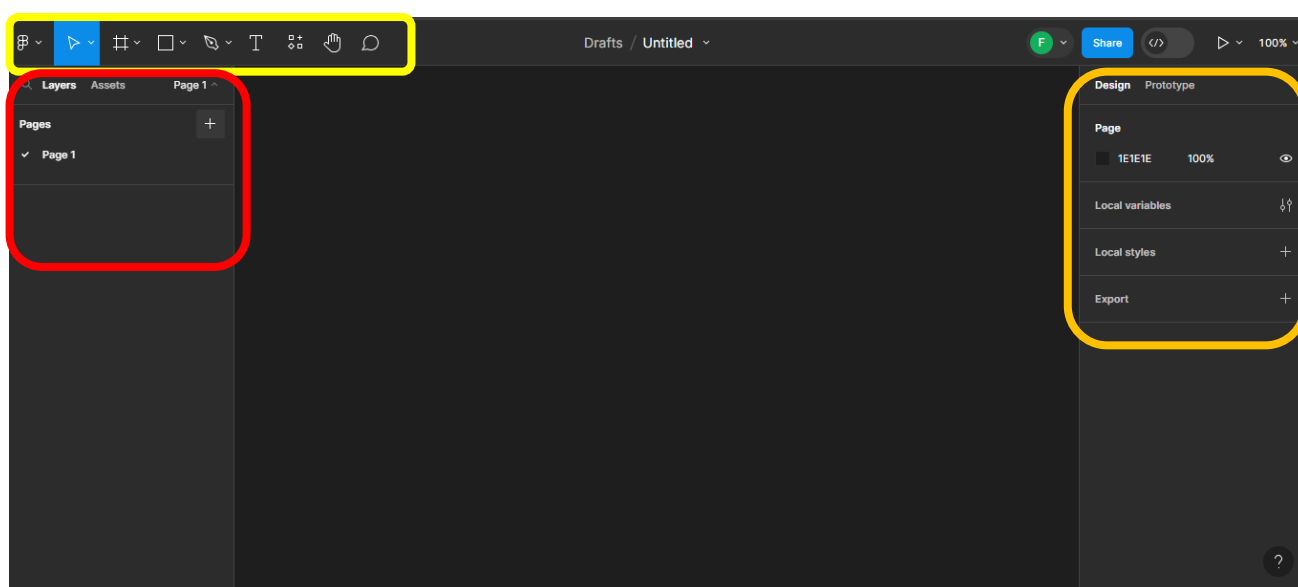
UX / UI - FIGMA

Ao criar um projeto em branco você verá a página conforme foto abaixo, e verá três partes importantes que são bastante utilizadas.

Barra de ferramentas (em amarelo), menu superior à esquerda onde você encontrará arquivos, grades, formas, pincéis, textos, ferramentas de mão e comentários.

Camadas e páginas (em vermelho), no menu lateral esquerdo, para ter acesso a hierarquia na criação dos objetos.

Barra de propriedades (em laranja) menu lateral direito, onde estarão informações de dimensões, tamanhos, opções de design, etc.

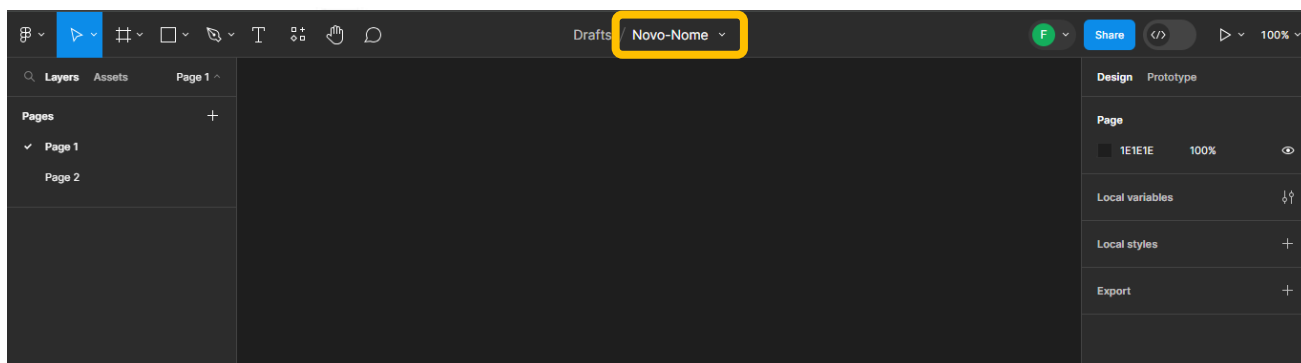


Note que no local das páginas destacado em vermelho na imagem acima tem um "+" onde você pode criar outras páginas de acordo com o necessário e na barra de propriedades temos uma opção para variáveis locais. Além das ferramentas, essas opções mencionadas também serão de muita importância na nossa modelagem / prototipagem.

UX / UI - FIGMA

Renomeando o projeto

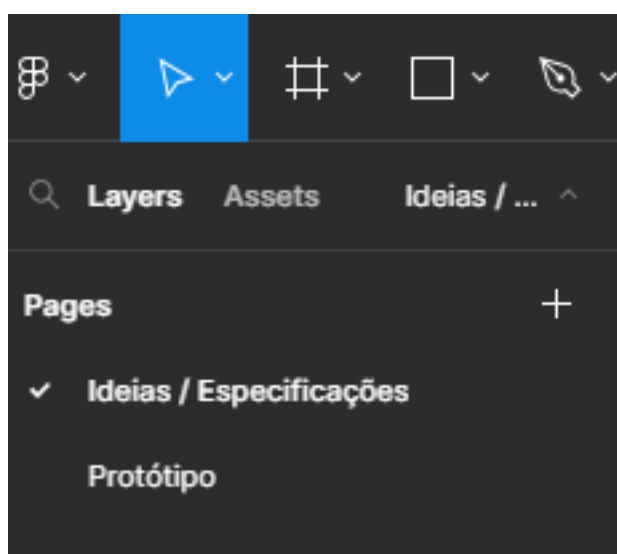
Dando continuidade ao que vimos na aula passada, além da barra de ferramentas, camadas e páginas e barra de propriedades, temos também como dar um nome ao nosso projeto clicando na área destacada em laranja e fazer a alteração conforme imagem abaixo.



Construindo ideias e especificações

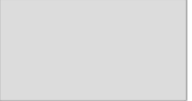

Existem vários modelos e estratégias na construção de um projeto, alguns com mais detalhes que outros, com menos ou mais especificações, etc. Então o ideal é seguirmos um modelo que seja que alguém criou ou seja criado por nós mesmo, que atenda nossa necessidade. Um exemplo que temos é o seguinte:

Criamos duas páginas no nosso projeto, onde na primeira tem as especificações e ideias, e na outra temos o protótipo em si.



UX / UI - FIGMA

Na página de ideias e especificações temos algumas informações como exemplos que inspiraram a criação daquele design, Requisitos para o sistema (Funções que o sistema deve ter, telas, equipes que vai trabalhar em cada frente, tecnologias que o projeto final usará, objetivos, requisitos, ferramentas utilizadas, etc.), cronograma de entrega, links úteis ao projeto, componentes utilizados, fontes e paleta de cores, etc. Exemplo de modelo abaixo.

Nome do projeto Nome da equipe			
Objetivo geral do projeto			
Integrantes da equipe: ...			
<p>Compor Componentes</p>  <p>Conteúdo: Qual mensagem vai ser passada? Combinação: Quais cores combinar entre si? Distribuição: 60-30-10 Cor para fundo, Botões/textos e Chamada para ação</p> <p>Especificar Especificações</p> <p>Paleta de cores:</p>  <p>Fontes utilizadas:</p> <p>Logo: Fonte</p> <p>Texto: Fonte</p>	<p>Ideias gerais</p>	<p>Requisitos</p> <p>FUNÇÕES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perfil ... • ... <p>TELAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Home • ... <p>SUB-EQUIPES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Front-end ... • Back-end ... • Infra ... <p>Tecnologias utilizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Front-end - VueJS + TypeScript • Back-End - NodeJS + Typescript • Protótipagem - Figma • Cronograma - Trello • Versionamento - Git • Outras ferramentas: VSCode, Inkscape, etc. • Outras tecnologias: Websockets, Docker, GitHub <p>Objetivo</p> <p>...</p> <p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ... <p>Outras ferramentas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://coolors.co • https://maketintsandshades.com • https://paginasnopratica.com.br/wp-content/uploads/2022/06/guia-significado-das-cores.png 	<p>Outras informações</p> <p>CRONOGRAMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ... <p>Links úteis:</p> <p>Trello: ...</p> <p>GitHub: ...</p> <p>Figma: ...</p>

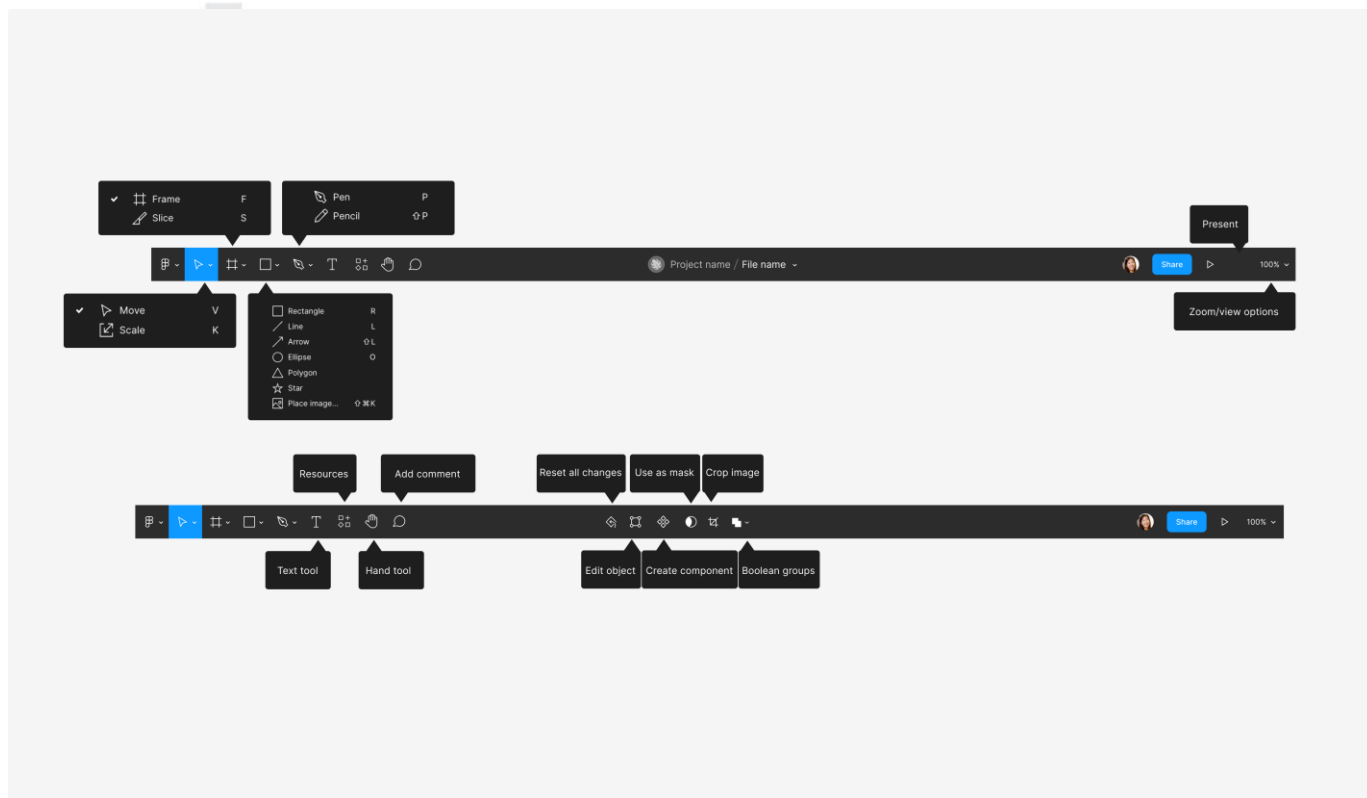
De forma geral duas partes importante são especificações (Paleta de cores + fontes) e componentes que é onde vai conter todos componentes reutilizáveis para criação do seu protótipo.

Especificações	Componentes
<p>Paleta de cores:</p>  <p>Fontes utilizadas:</p> <p>Logo: Fonte</p> <p>Texto: Fonte</p>	

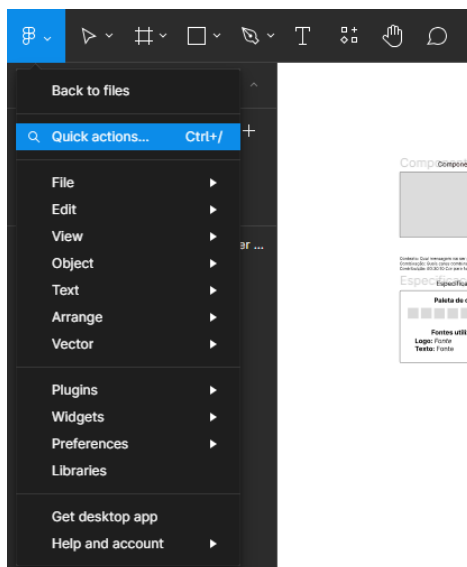
UX / UI - FIGMA

Barra de ferramentas

Temos várias ferramentas no figma onde em grande parte temos letras de atalho direto para a ferramenta como mostra a imagem abaixo.



Clique no ícone do menu para acessar o menu principal. O menu contém o recurso de pesquisa do Figma e várias outras funções organizadas no menu. O menu contém o recurso de pesquisa do Figma e várias outras funções organizadas no menu. Pesquise por nome ou navegue por seção geral (como arquivo, edição, visualização, etc.). Se houver um atalho de teclado para a função que você está tentando executar, o Figma irá listá-lo ao lado da configuração.



UX / UI - FIGMA

Back to Files: Abra o navegador de arquivos no local atual.

File: Execute permissões em nível de arquivo, incluindo importação e exportação.

Edit: Acesse funções de desfazer/refazer, copiar/colar e seleção avançada.

View: Controle as configurações de visualização para grades e régua de layout, execute funções de zoom e navegue dentro de um arquivo.

Object: Aplique funções em nível de objeto, como agrupamento, enquadramento, rotação e muito mais.

Text: Formate o texto com negrito ou itálico e defina tamanho, altura e espaçamento.

Arrange: Organize objetos com funções de alinhamento e distribuição.

Plugins: Visualize, gerencie e execute todos os plug-ins que você instalou.

Integrations: Visualize, gerencie e use todos os aplicativos que você conectou.

Preferences: Ajuste suas preferências.

Libraries: Abra o modal Biblioteca.

Detalhando algumas ferramentas

Ferramentas Mover e Dimensionar:



Quando você abre um arquivo de design, o Figma selecionará a ferramenta Mover (V) por padrão. A ferramenta Mover permite selecionar e reordenar camadas no painel Camadas ou mover objetos na tela. Clique na seta para baixo à direita da ferramenta Mover para acessar a ferramenta Escala (K). Isso permite redimensionar objetos ou camadas inteiras.

Ferramentas Frame (Moldura/quadro) e Slice (Fatia):

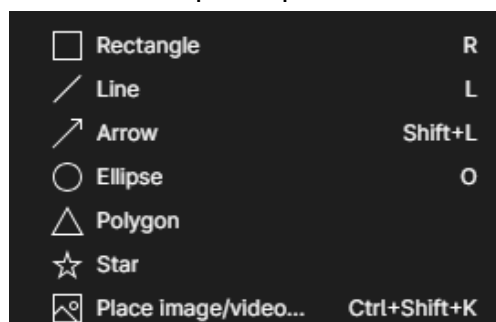


Se você já usou ferramentas de design antes, estará familiarizado com pranchetas. Assim como as pranchetas, os frames permitem que você escolha uma área da tela para criar seus designs. Use os atalhos do teclado "A" ou "F" para selecionar a ferramenta frame. Crie uma frame com suas próprias dimensões na tela ou selecione um tamanho de frame nas predefinições do Figma no painel direito. Clique na seta ao lado da ferramenta frame para acessar a ferramenta Slice. A ferramenta Slice permite especificar uma região da tela que deseja. Use o atalho do teclado "S" para selecionar a ferramenta Slice.

Ferramentas de forma:

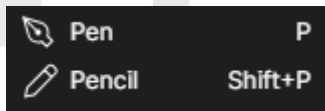
Além de desenhar suas próprias formas usando a ferramenta Caneta, há várias formas padrão que você pode usar no Figma. Clique no menu suspenso para escolher:

- Retângulo (R)
- Linha (L)
- Seta (Shift L)
- Elipse (O)
- Polígono
- Estrela
- Colocar imagem (Ctrl Shift K)



UX / UI - FIGMA

Ferramentas caneta e lápis:



A ferramenta Caneta permite criar formas e ícones personalizados. Construa redes vetoriais complexas usando caminhos vetoriais, pontos de ancoragem e curvas Bézier.

A ferramenta Lápis permite adicionar desenhos ou anotações à mão livre aos seus arquivos de design.

Ferramenta de texto:



O texto é um dos componentes cruciais do design de interface. Tudo, desde a colocação e disposição do texto até a escolha da fonte, tem um papel a desempenhar. Selecione a ferramenta Texto na barra de ferramentas ou pressione "T" para adicionar camadas de texto ao seu arquivo. Clique uma vez na tela para adicionar uma camada de texto que cresce horizontalmente. Clique e arraste para criar uma camada de texto com tamanho.

Ferramenta de mão:



A ferramenta Mão permite que você clique em um arquivo sem ativar acidentalmente contornos suspensos, fazer seleções ou mover objetos.

Se você estiver usando o Figma em um dispositivo com tela sensível ao toque, a ferramenta Mão permite mover um arquivo usando os dedos.

Pressione e segure a "Space" para ativar a ferramenta Mão.

Ferramenta de comentário:



A ferramenta de comentários permite trocar ideias rapidamente com os colaboradores. Use comentários para responder aos comentários, ajustar seus designs e iterar com mais rapidez - tudo a partir do arquivo de design original. Os comentários podem ser acessados por qualquer pessoa com permissão de visualização ou edição do arquivo.

UX / UI - FIGMA

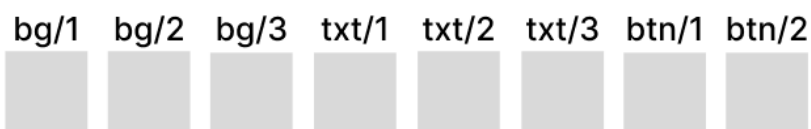
Criando paleta de cores

A paleta de cores pode ser criada de várias formas, uma delas é o modelo mostrado na imagem abaixo onde você pode observar do lado esquerdo que foi criado um frame chamado Especificações e dentro dele existem três grupos de elementos (*para criar um grupo você pode selecionar todos elemento que edseja e precionar Ctrl + G ou botão direito e seleciona Group Selection*) sendo ele Paleta de cores, Fontes e Model. Isso facilita a organizar os elementos do seu projeto e deixar tudo em ordem. Dentro de paleta de cores por exemplo, existem mais outros grupos representando cada cor, onde cada um desses outros grupos tem um texto e um quadrado que será preenchido com a cor a ser representada. No exemplo foi utilizado o padrão de colocar as "bg/" para representar cores que serão de fundo, "txt/" representando cores para texto e "btn/" representando cores para botões e chamada para ação. De forma semelhante o grupo de fontes agrupa as fontes e o Model é opcional, nesse caso dentro dele contém somente estilos personalizados para preencher por exemplo o plano de fundo do frame de Especificações, mas isso pode ser feito diretamente no frame.



Especificações

Paleta de cores:



Fontes utilizadas:

Logo: Fonte

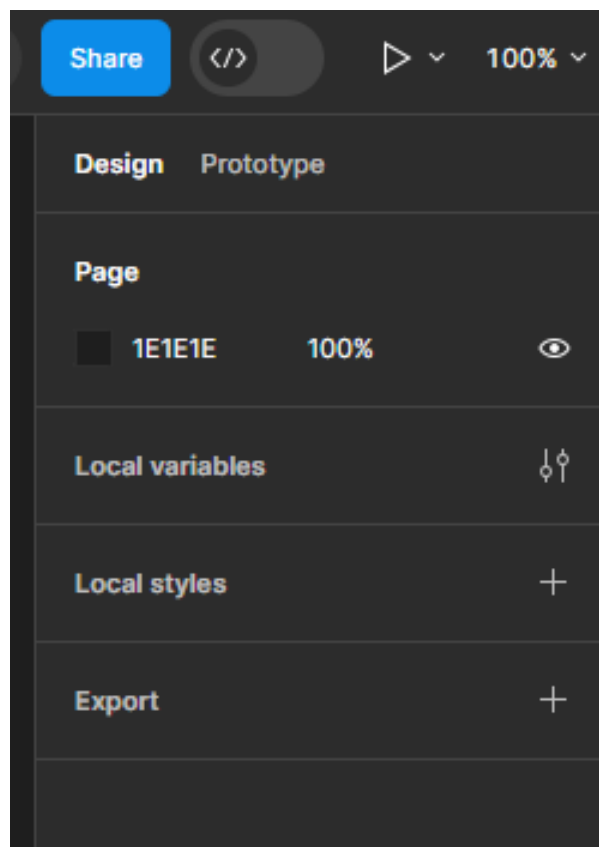
Texto: Fonte

Note que o grupo Model acima está com o cadeado lateral ativado, isso pode ser feito clicando no cadeado para travar ou destravar o elemento ou o grupo de elementos, deixando assim de uma forma que se você acidentalmente arrastar algum elemento ou grupo, estando travado ele não vai sofrer nenhuma alteração, vai ficar não editável.

UX / UI - FIGMA

Criando cores padrão

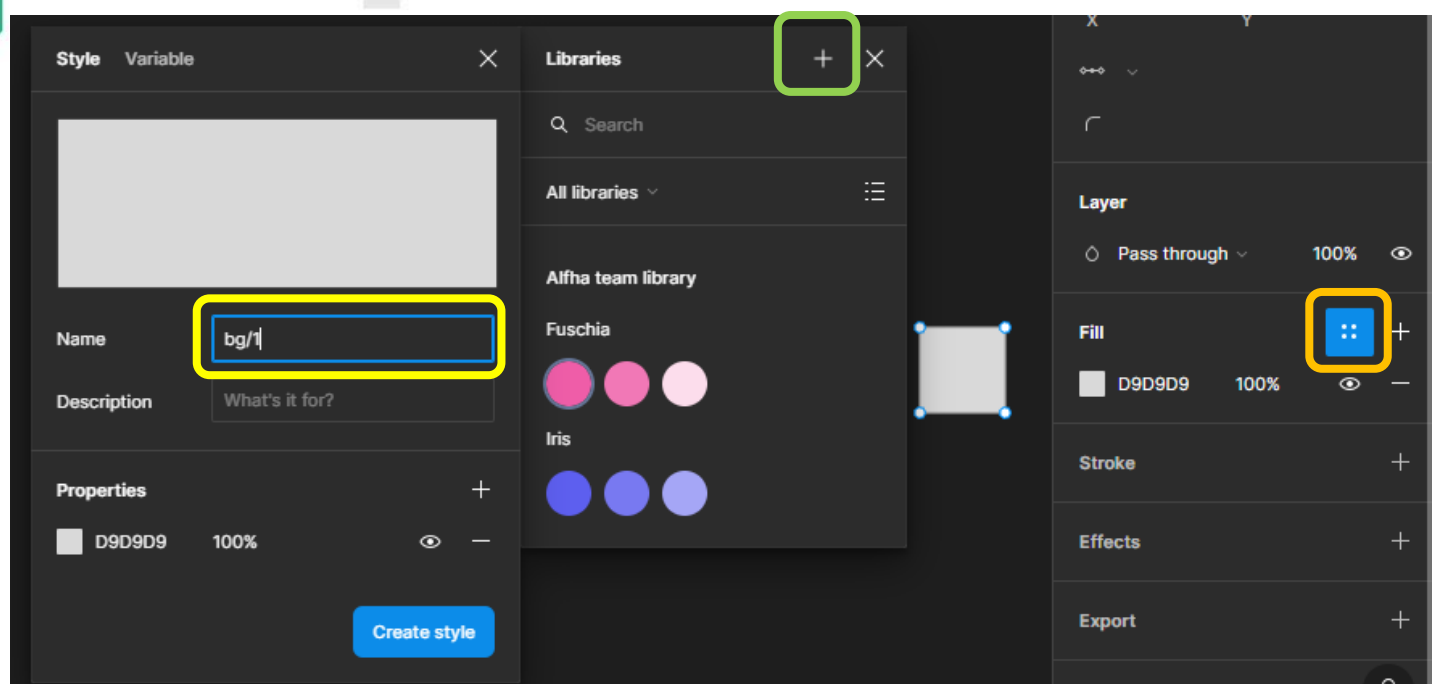
A imagem abaixo mostra a parte lateral direita do figma quando não tem nenhum elemento selecionado. Ela mostra a parte de designer onde você pode alterar a cor de fundo da página em "Page", Variáveis locais onde você pode por exemplo criar uma variável que vai servir de contador para a quantidade de produtos em um carrinho de compras e mudar conforme o usuário interage com um botão por exemplo, tem também Estilos locais que é onde vamos inserir as cores padrão do nosso projeto, e temos também como usar o "Export" para exportar vetores ou imagens do nosso protótipo e até mesmo usar no nosso projeto final. Na aba de Prototype do lado direito de Design podemos também adicionar as interações para quando por exemplo clicar em um botão a página ser alterada, etc. (Vale a pena ler a documentação completa do figma).



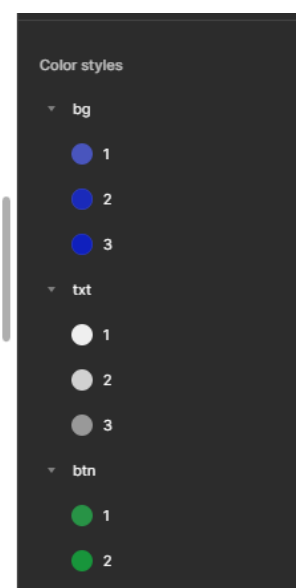
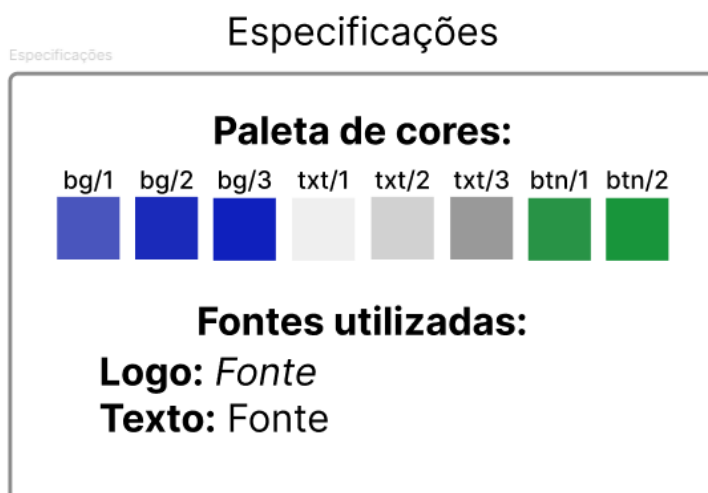
O objetivo da criação de cores padrão no seu projeto, semelhante a uma variável, é que você pode definir a cor de cada um dos seus elementos como sendo uma das cores padrão que você criou, e se você precisar fazer algum teste de mudança de cores e ver como ficaria o seu projeto que já está com grande parte criada ou até mesmo já finalizado, você altera apenas o valor da sua variável de cor e automaticamente as cores de todos elementos que utiliza essa cor padrão também será alterada.

UX / UI - FIGMA

Conforme imagem abaixo, para criar uma cor padrão uma das formas é clicar na forma que representa a cor e clicar no botão de estilos destacado em laranja, em seguida clicar no "+" destacado em verde e depois inserir o nome da cor e criar o estilo. É recomendado que siga o padrão de nome "finalidade/cor" como no exemplo pois já será criado um grupo de cores chamado "finalidade" e será inserido nele a cor "1", no caso do exemplo o grupo é "bg" representando que será cor de fundo e o nome da cor é "1".



No final você terá algo parecido com a imagem abaixo, onde agora você pode criar qualquer componente e escolher a cor do mesmo apenas selecionando uma das variáveis de cores do seu padrão criado.



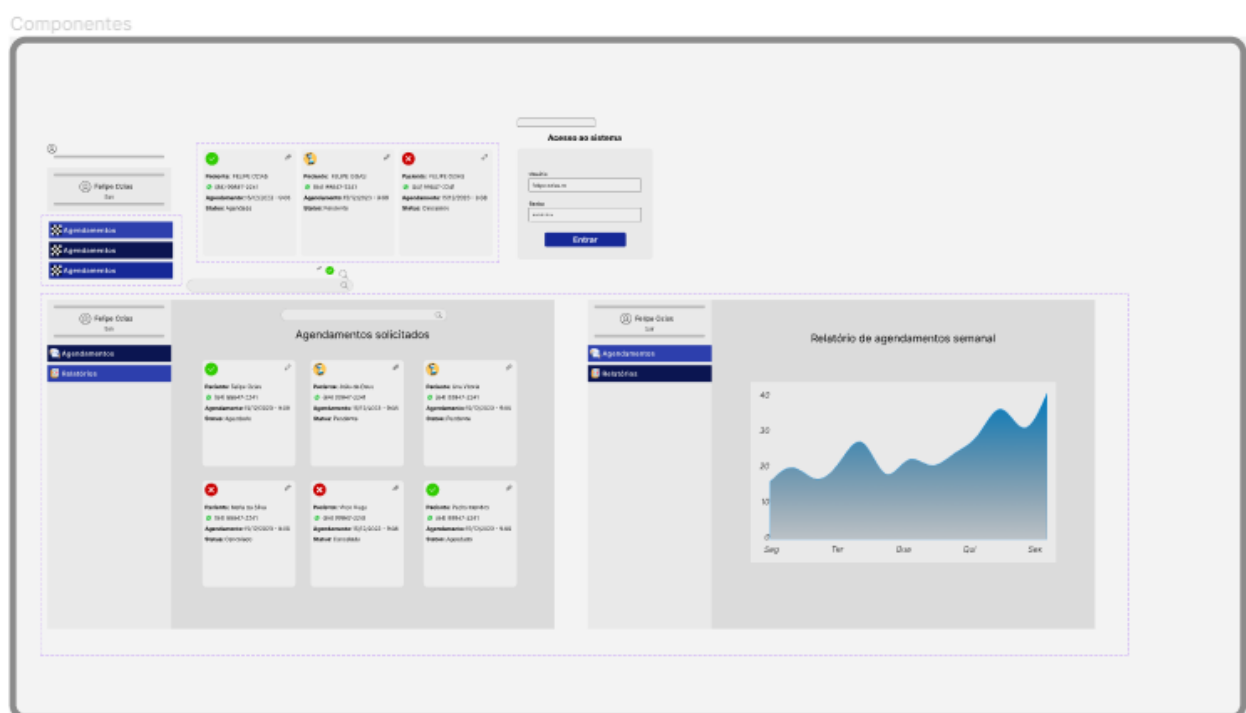
UX / UI - FIGMA

Criando componentes

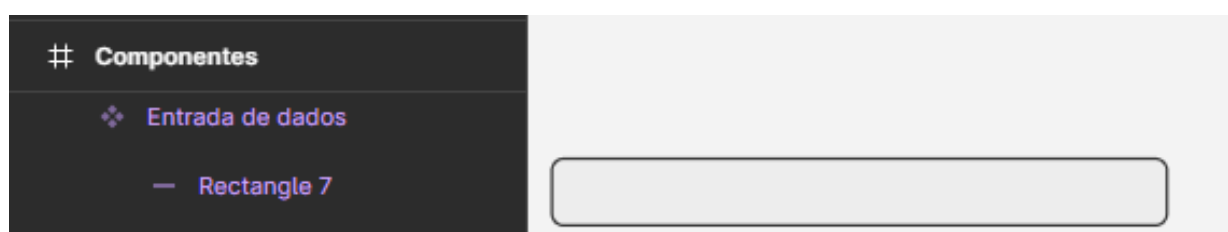
Componentes são elementos que você pode reutilizar em seus designs. Eles ajudam a criar e gerenciar designs consistentes em todos os projetos. Já imaginou você tendo um protótipo que tem 30 botões iguais espalhado dentro de sua aplicação e você precisa alterar a cor de fundo de todos eles? Nesse caso tendo apenas um componente você coloca nas suas páginas apenas a cópia (Ctrl C e Ctrl V) do componente, e então tudo que você fizer no componente será refletido para todas as cópias.

De forma semelhante às especificações, você pode criar um frame para inserir os componentes ou somente um grupo contendo seus componentes, como exemplo temos o frame de componentes na imagem abaixo.

Componentes

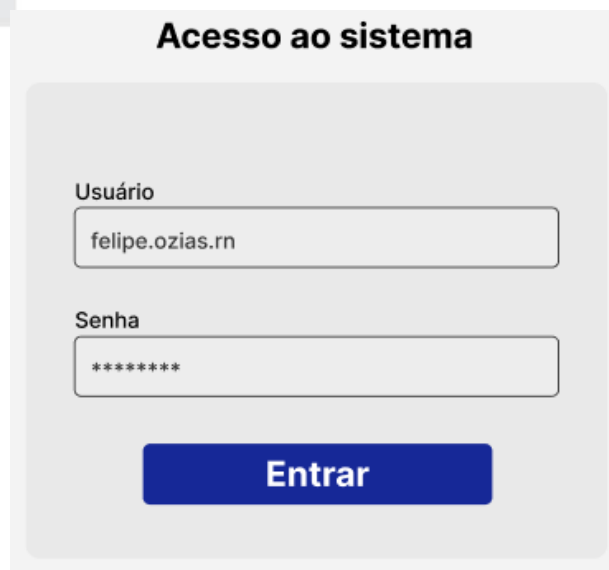


Para criar um componente basta selecionar os elementos e clicar com botão direito depois em Create component ou pressionar Ctrl + Alt + K, deixando o componente conforme exemplo de input abaixo.

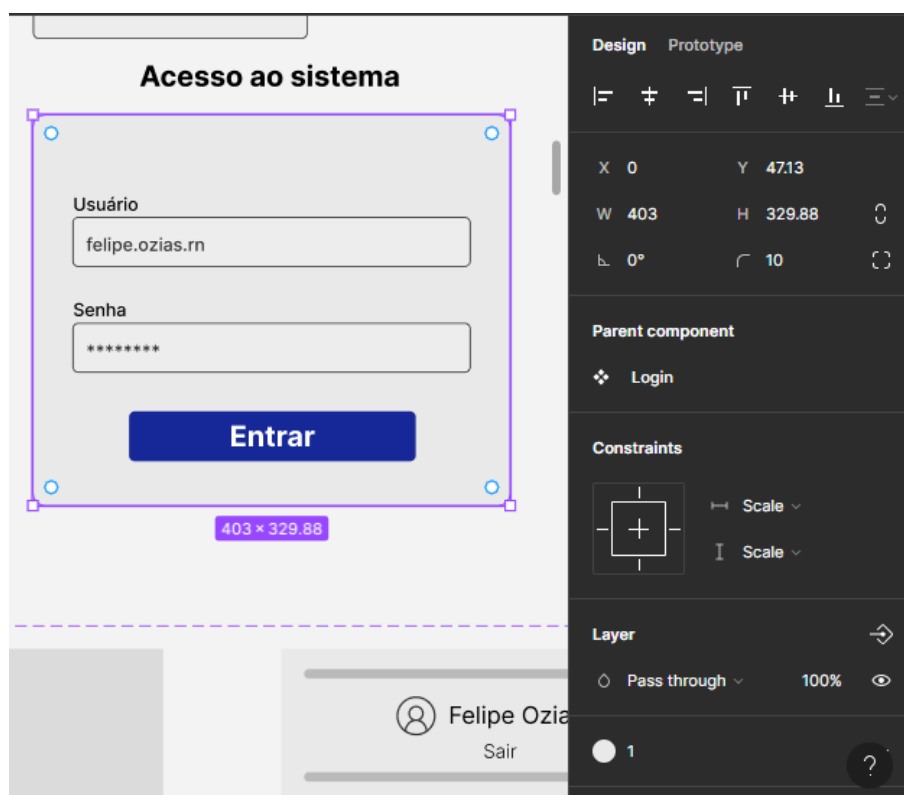


UX / UI - FIGMA

Uma vez o componente criado, você pode copiar o mesmo e criar outros componente composto por componentes como a tela de login abaixo que também é um componente. Faça uma breve busca na documentação ou outros materiais sobre criação de variantes de componente, que é uma forma de você adicionar mais de uma versão do seu componente para variar de acordo com o projetado como no caso de um menu que quando está selecionado fica mais escuro.



É importante lembrar que sempre que um elemento estiver selecionado, você terá acesso às propriedades gerais do mesmo na parte direita da tela como mostra a foto abaixo.



UX / UI - FIGMA

Prototipagem

Use a guia Protótipo para começar a construir protótipos. Selecione qualquer objeto para começar. Então, na guia Protótipo:

A- Adicione um ponto de partida de fluxo Um fluxo é um caminho que os usuários percorrem pela rede de quadros conectados que compõem seu protótipo.

Adicione um ponto de partida para escolher o primeiro quadro da jornada.

B- Adicionar uma interação

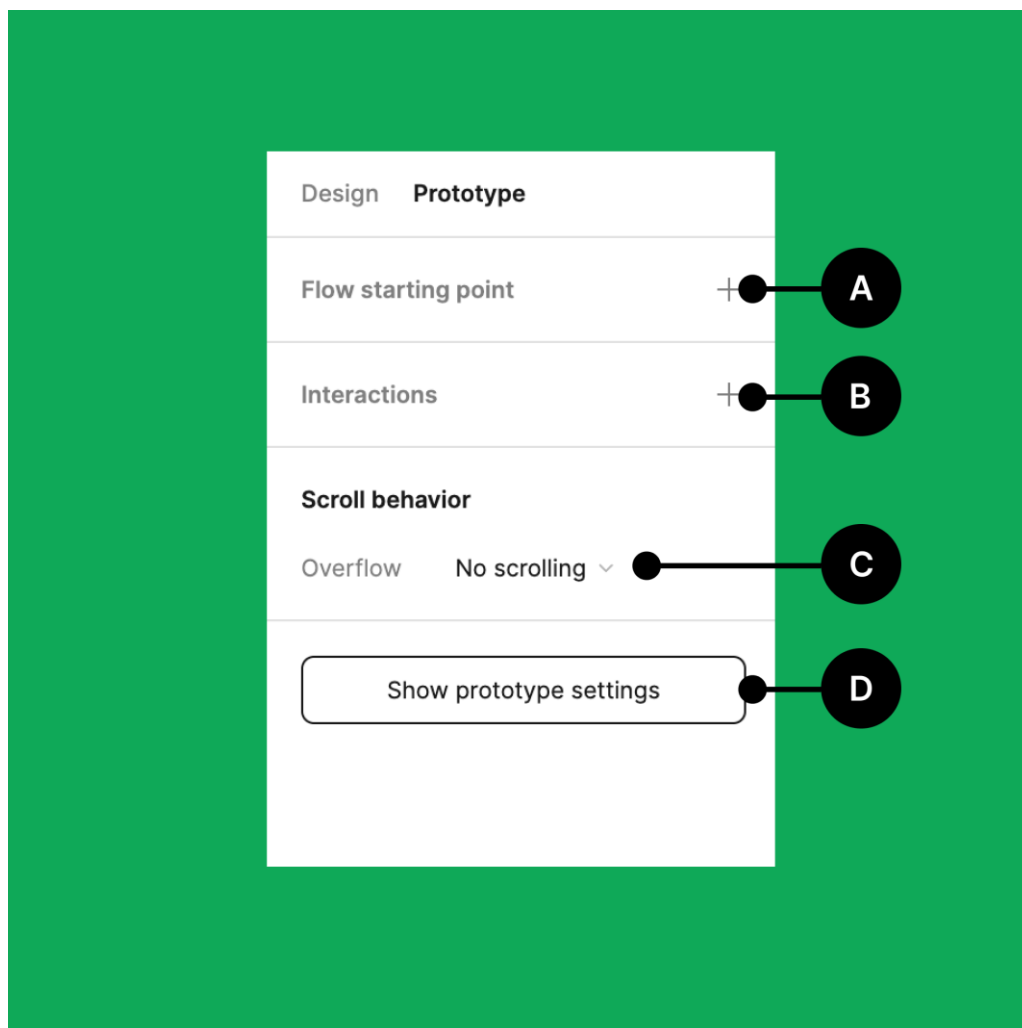
Abra o modal Detalhes da interação , onde você pode definir o gatilho, a ação e quaisquer animações para a interação.

C- Definir comportamento de rolagem

Selecione como o protótipo responde à rolagem.

D- Mostrar configurações do protótipo

Permite ajustar o dispositivo e o plano de fundo do seu protótipo.



UX / UI - FIGMA

Fluxos e pontos de partida

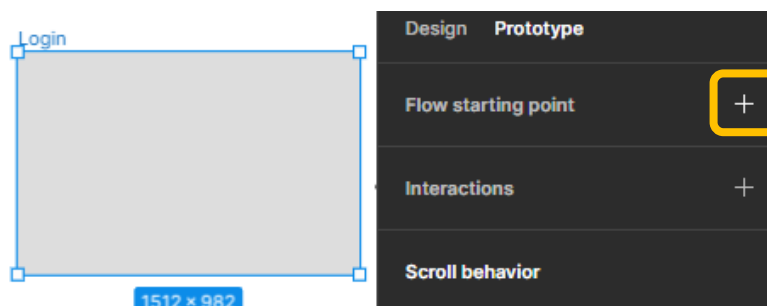
Com a prototipagem no Figma, você pode criar vários fluxos para seu protótipo em uma página para visualizar a jornada e experiência completa do usuário por meio de seus designs.

Um fluxo é a rede de frames e conexões em uma única página. Um protótipo pode mapear toda a jornada de um usuário através do seu aplicativo ou site, ou pode se concentrar em um segmento específico dele por meio de seu próprio fluxo.

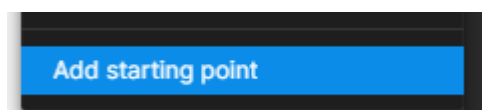
Por exemplo: seu protótipo cobre todas as interações possíveis em um site de comércio eletrônico. Dentro do protótipo, você tem fluxos para criar uma conta, adicionar itens ao carrinho e finalizar a compra.

O Figma cria um ponto de partida de fluxo quando você adiciona sua primeira conexão entre dois quadros. Existem algumas outras maneiras de adicionar um ponto de partida de fluxo ao seu protótipo:

Com o quadro inicial selecionado, clique em “+” na seção Ponto inicial do fluxo da barra lateral direita.



Clique com o botão direito no quadro e clique em Adicionar ponto inicial.

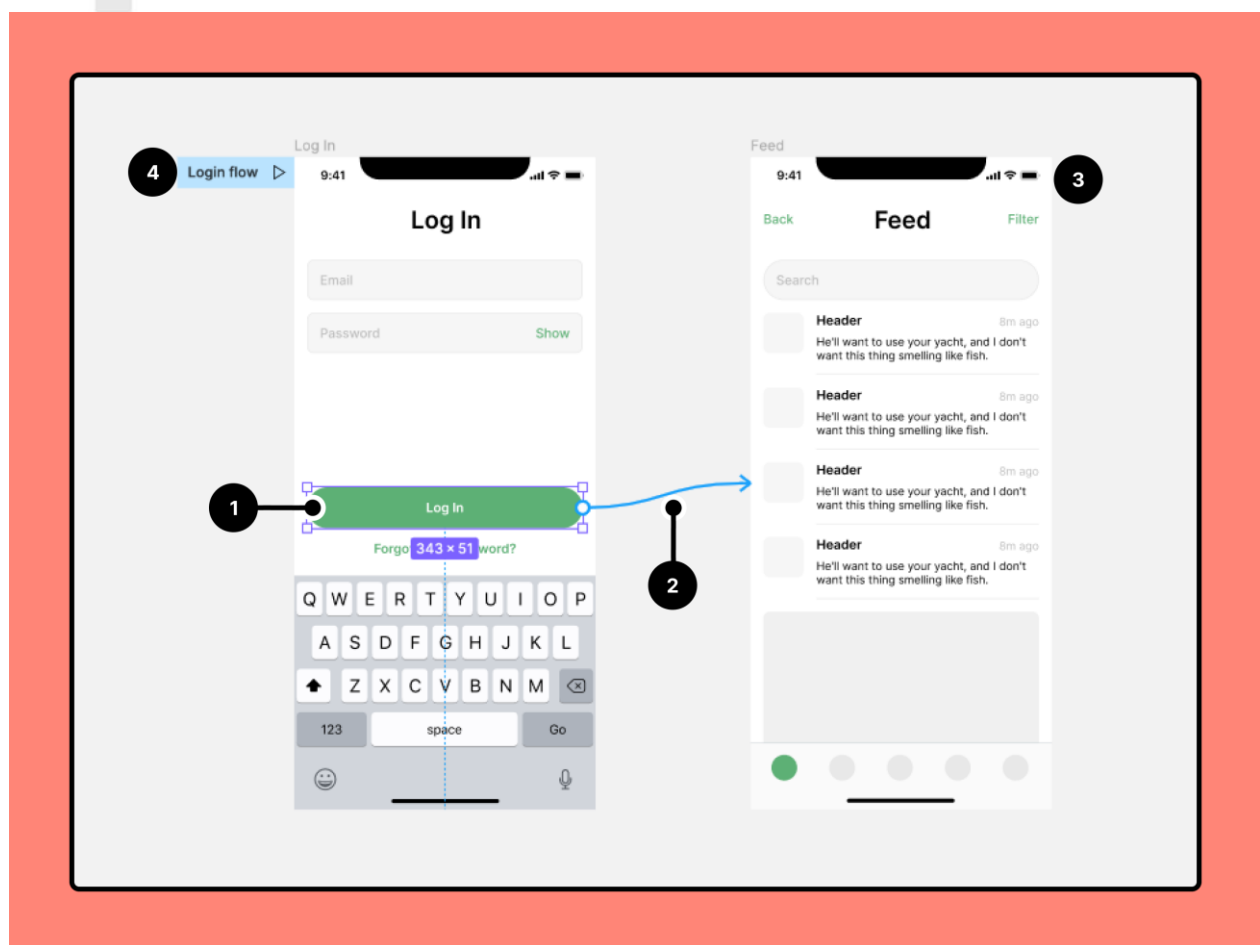


Duplique um quadro com um ponto inicial existente.

UX / UI - FIGMA

Criar conexões

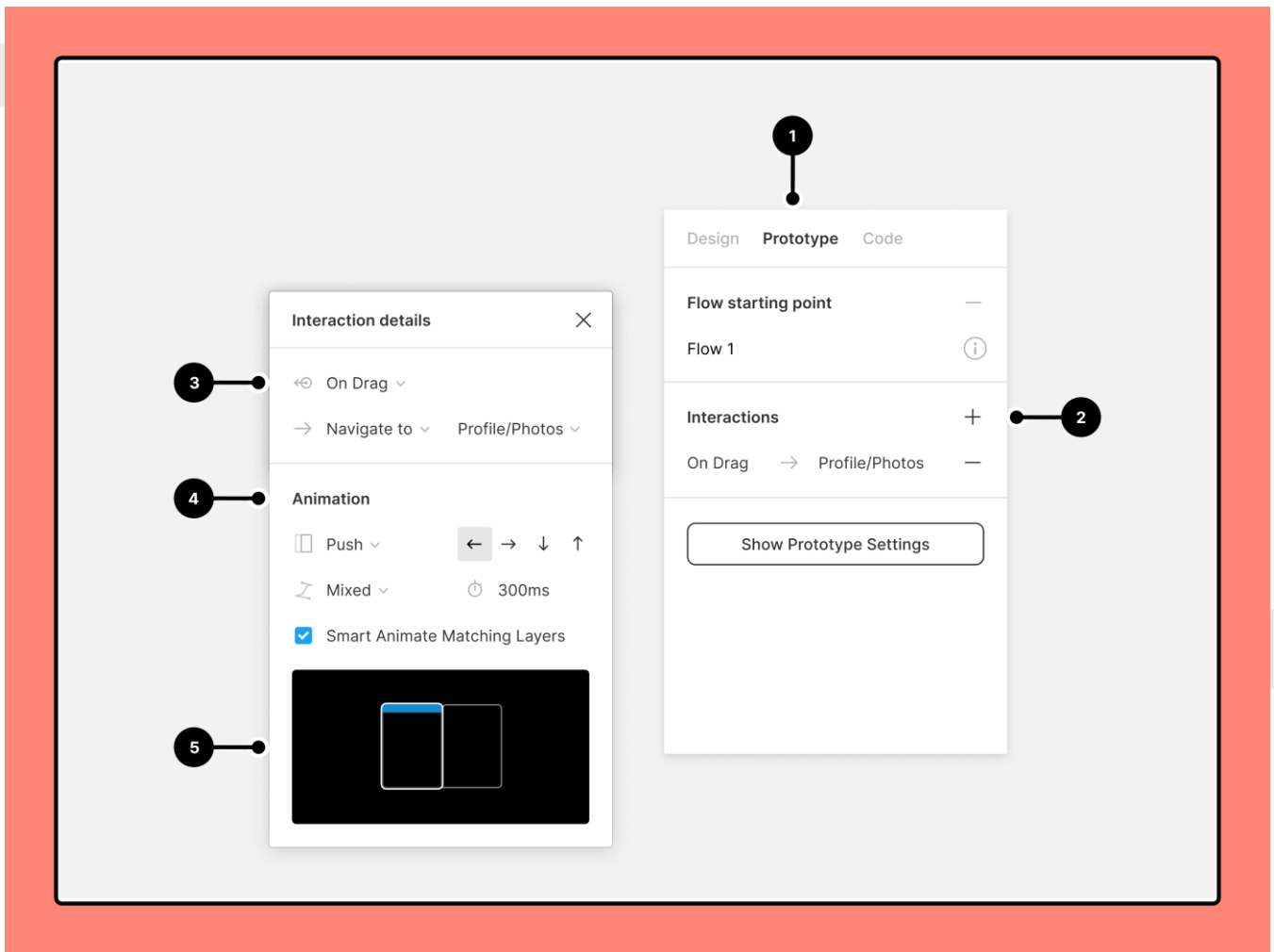
- 1- Selecione o ponto de acesso para a conexão.
- 2- Clique no "+" para criar a conexão.
- 3- Arraste-o para o destino.
- 4- Se não houver conexões existentes, o Figma fará do primeiro quadro um ponto de partida.



Crie interações e animações

- 1- Abra a guia Protótipo na barra lateral direita
- 2- Adicionar interações
- 3- Definir detalhes de interação
- 4- Aplicar uma animação
- 5- Visualize sua animação

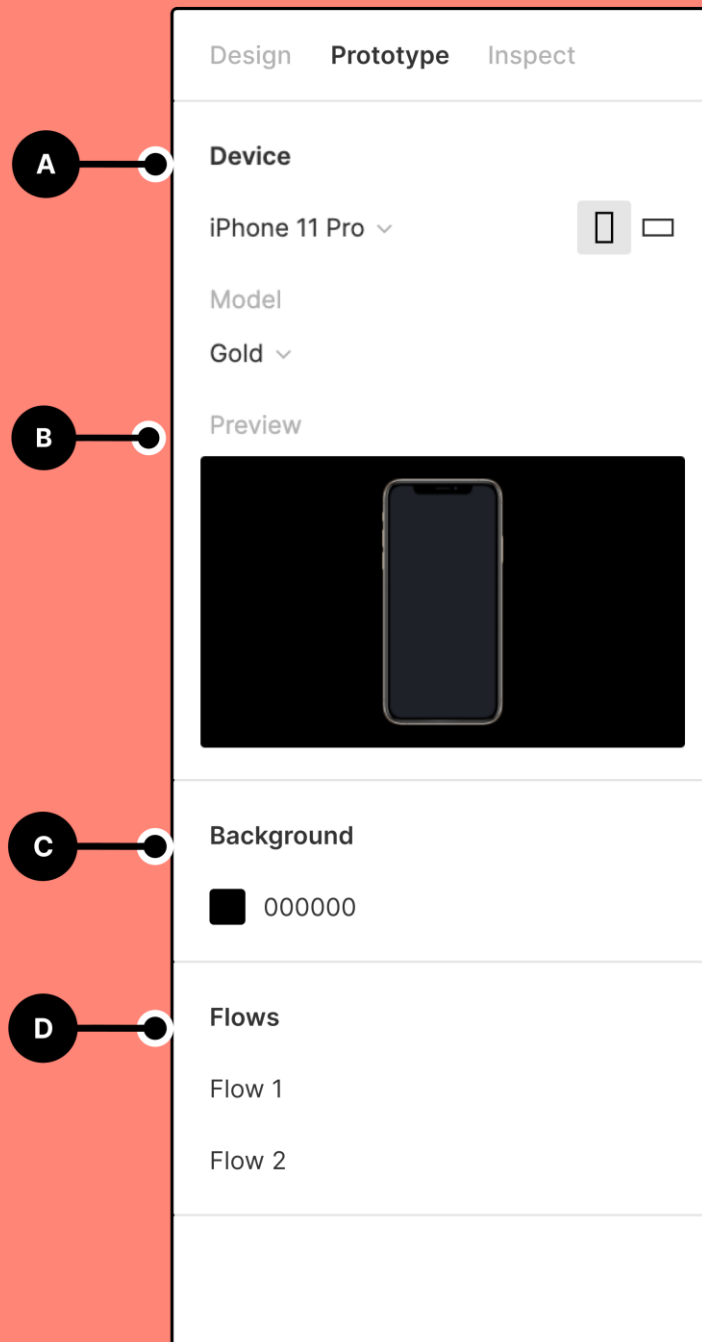
UX / UI - FIGMA



Ajustar as configurações do protótipo

- A- Selecione um dispositivo e modelo
- B- Visualize seu protótipo
- C- Selecione a cor de fundo
- D- Defina o quadro inicial do protótipo

UX / UI - FIGMA



UX / UI - FIGMA

Dessa forma vamos construindo o nosso protótipo que represente da melhor forma e mais fiel possível nossa aplicação final. No final teremos algo parecido com o projeto abaixo.

