



**INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA E TECNOLOGIAS
LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA**

Pedro Sungo Rozinho João
20220519 | EINF5 – M2

Interação Homem-Máquina

**Ferramenta de Prototipagem Figma
- Manual de utilizador**

O Professor

Bongo Cahisso

Luanda, Maio de 2025

ÍNDICE

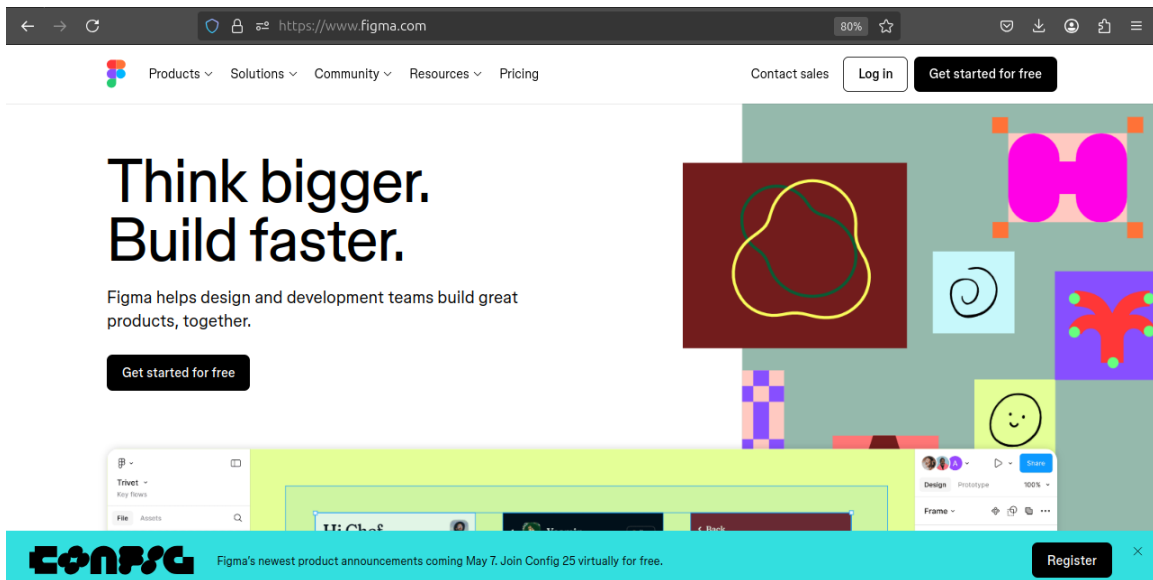
1. Introdução	3
2. Acesso e Criação de Conta	4
3. Conhecendo a Interface.....	5
3.1 Secção lateral à esquerda	6
3.1.1 Aba File(Ficheiro).....	6
3.1.2 Aba Assets (Recursos)	7
3.1.3 Alternar entre as abas	9
3.2 Secção lateral à direita	9
3.2.1 Nada Selecionado (Canvas vazio)	9
3.2.2 Frame ou Grupo Selecionado.....	10
3.2.3 Elemento Individual Selecionado (Ex: Texto, Ícone, Botão)	11
3.2.4 Modo Prototipagem Ativado.....	13
3.3 Secção de Barra de ferramentas rápidas flutuante	14
4. Criando um Protótipo – Passo a Passo.....	15
5. Compartilhamento e Integração	22
6. Casos de Uso e Aplicações Reais	23
7. Licenciamento.....	24
8. Comparação com Outras Ferramentas	25
9. Fluxo de Trabalho Ágil.....	26
10. Conclusão.....	27

1. INTRODUÇÃO

O Figma é uma ferramenta de design de interface e prototipagem baseada na nuvem que permite colaboração em tempo real entre designers, desenvolvedores e outros stakeholders. É amplamente utilizado no desenvolvimento de interfaces de usuário para aplicativos móveis, sites e sistemas web.

2. ACESSO E CRIAÇÃO DE CONTA

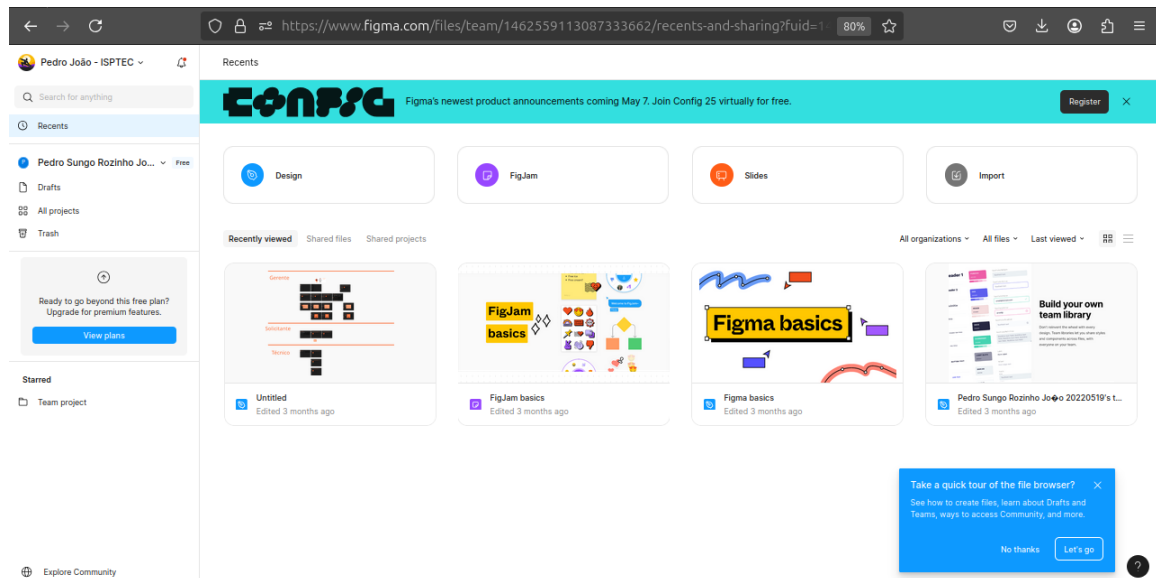
Para começar a usar o Figma, basta criar uma conta gratuita com e-mail ou autenticação via Google clicando [aqui](#) ou acessando www.figma.com. O plano gratuito é ideal para estudantes e projetos pessoais, enquanto os planos pagos oferecem funcionalidades avançadas.



1. Página inicial do Figma

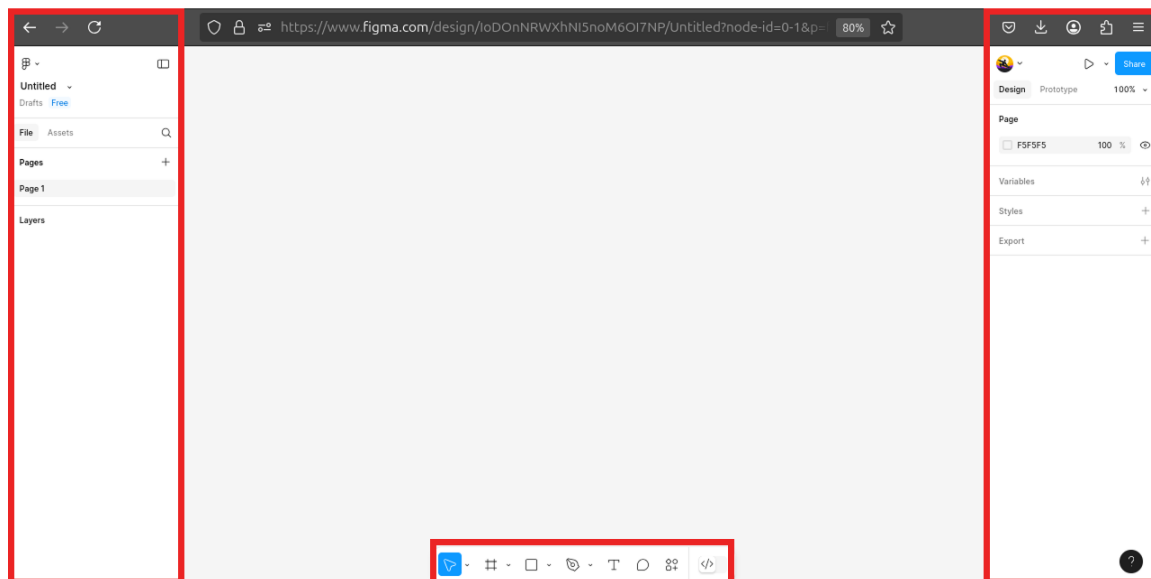
3. CONHECENDO A INTERFACE

Após criar uma conta e fazer o login, ser-lhe-á apresentada a interface principal. A secção no lado direito contém as informações da conta como projectos, rascunhos, lixeira; a secção principal contém os links para criar um novo protótipo baseado nos modelos já existentes ou não, bem como a grelha de trabalhos já feitos.



2. Página inicial após o Login

Para qualquer modelo que escolher para criar um protótipo, a interface de trabalho é única e está composto por secções, como ilustrado abaixo na figura



2. Página inicial após o iniciar um novo projecto

3.1 SECÇÃO LATERAL À ESQUERDA

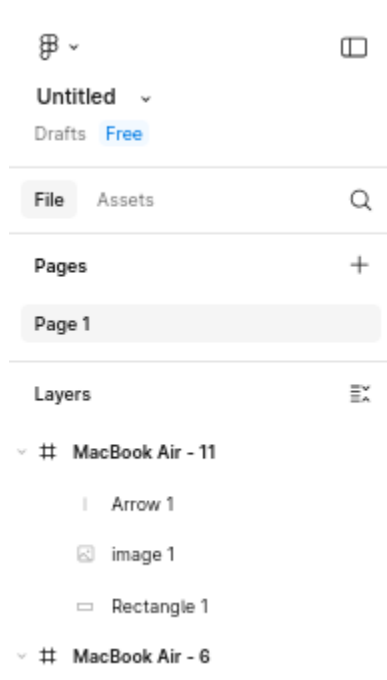
A **secção lateral esquerda** do Figma é uma parte essencial da interface e tem como objetivo organizar os elementos do projeto e facilitar o acesso a recursos reutilizáveis. Ela é dividida em duas abas principais: **File(ficheiro)** e **Assets(Recursos)**.

3.1.1 ABA FILE(FICHEIRO)

A aba **File** exibe todos os elementos que compõem o seu design organizados em uma estrutura hierárquica, muito semelhante a uma árvore de diretórios, bem como tudo quanto compõe o ficheiro de trabalho. É aqui que você gerencia a organização visual e estrutural do seu projeto.

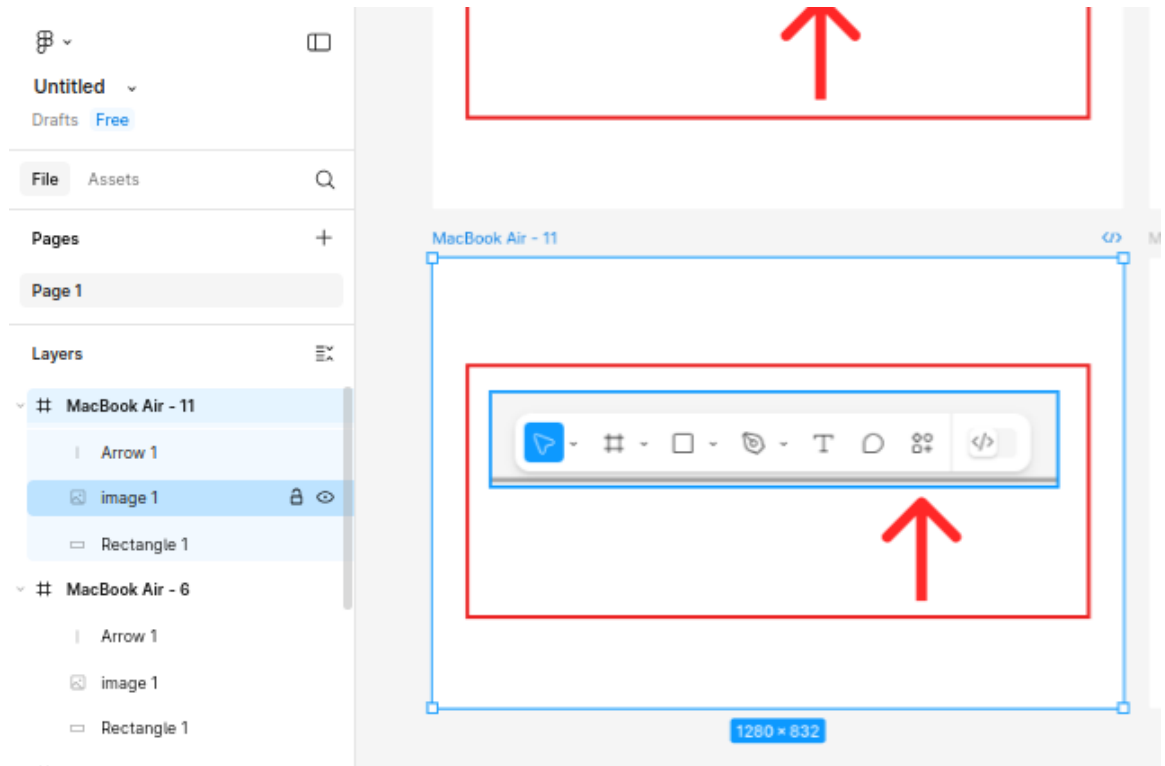
Principais funcionalidades da aba File:

- **Hierarquia visual:** Mostra como os elementos estão aninhados dentro de frames, grupos ou componentes. Por exemplo, um botão pode estar dentro de um frame de página, que por sua vez está dentro de um layout de aplicativo.



3. Hierarquia visual

- **Seleção rápida:** Clicar em um item na lista e selecionar esse mesmo elemento na área de trabalho.



4. Seleção de um componente apartir da aba File

- **Renomear elementos:** Clique duas vezes no nome para editar. Bons nomes ajudam na organização e manutenção.
- **Mostrar/ocultar elementos:** Ícone de olho ao lado de cada camada permite ocultar ou mostrar elementos visualmente no projeto.
- **Bloquear elementos:** Ícone de cadeado bloqueia a camada para evitar alterações acidentais.

3.1.2 ABA ASSETS (RECURSOS)

A aba **Assets** permite acessar e reutilizar componentes e bibliotecas. Componentes são elementos de design criados para serem reutilizados em vários lugares do projeto, como botões, cards, menus, etc.



5. Aba Assets

Principais funcionalidades da aba Assets:

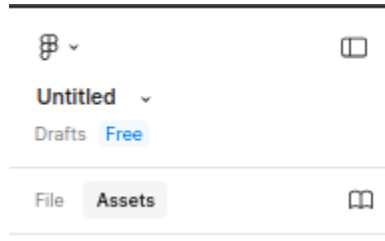
- **Componentes reutilizáveis:** Você pode arrastar e soltar componentes prontos no seu layout, garantindo consistência visual.
- **Bibliotecas compartilhadas:** Se o seu projeto estiver conectado a bibliotecas externas (ex: design system da equipe), elas aparecerão aqui.
- **Pesquisa de componentes:** Campo de busca para localizar rapidamente um componente específico por nome.
- **Estilos:** A aba também pode mostrar estilos de texto, cores e efeitos (quando definidos na biblioteca).

Benefícios da aba Assets:

- Promove **padronização visual**.
- Reduz retrabalho, pois evita a criação do mesmo componente várias vezes.
- Facilita a **colaboração entre membros da equipe**.

3.1.3 ALTERNAR ENTRE AS ABAS

No topo da seção lateral esquerda, você encontrará os botões para alternar entre as abas **Layers** e **Assets**. Essa alternância rápida é útil quando você está projetando e precisa alternar entre **organizar o layout** (Layers) e **inserir componentes reutilizáveis** (Assets).



6. Alternância das abas

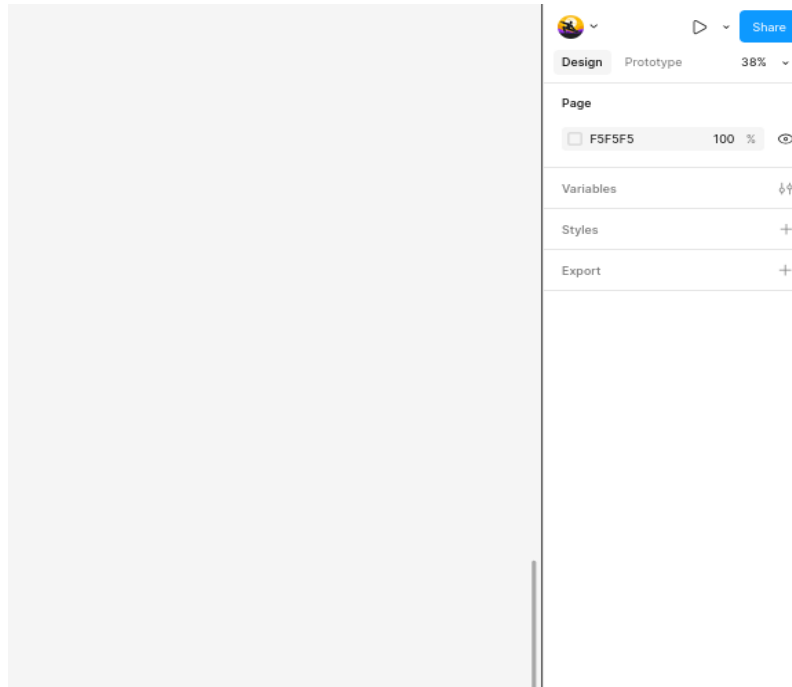
3.2 SECÇÃO LATERAL À DIREITA

Este painel exibe todas as propriedades editáveis do item selecionado, como: textos, formas, quadros, grupos, imagens, componentes, entre outros. Ele é essencial para ajustar o visual e o comportamento dos elementos no seu design.

3.2.1 NADA SELECIONADO (CANVAS VAZIO)

Quando nenhum elemento está selecionado:

- **O painel mostra informações gerais do arquivo, como:**
 - **Tamanho da página**
 - **Cor de fundo do canvas (Background)**
 - **Grade de layout (Layout Grid)**
 - **Regras de Snap**
 - **Opções de prototipagem gerais**



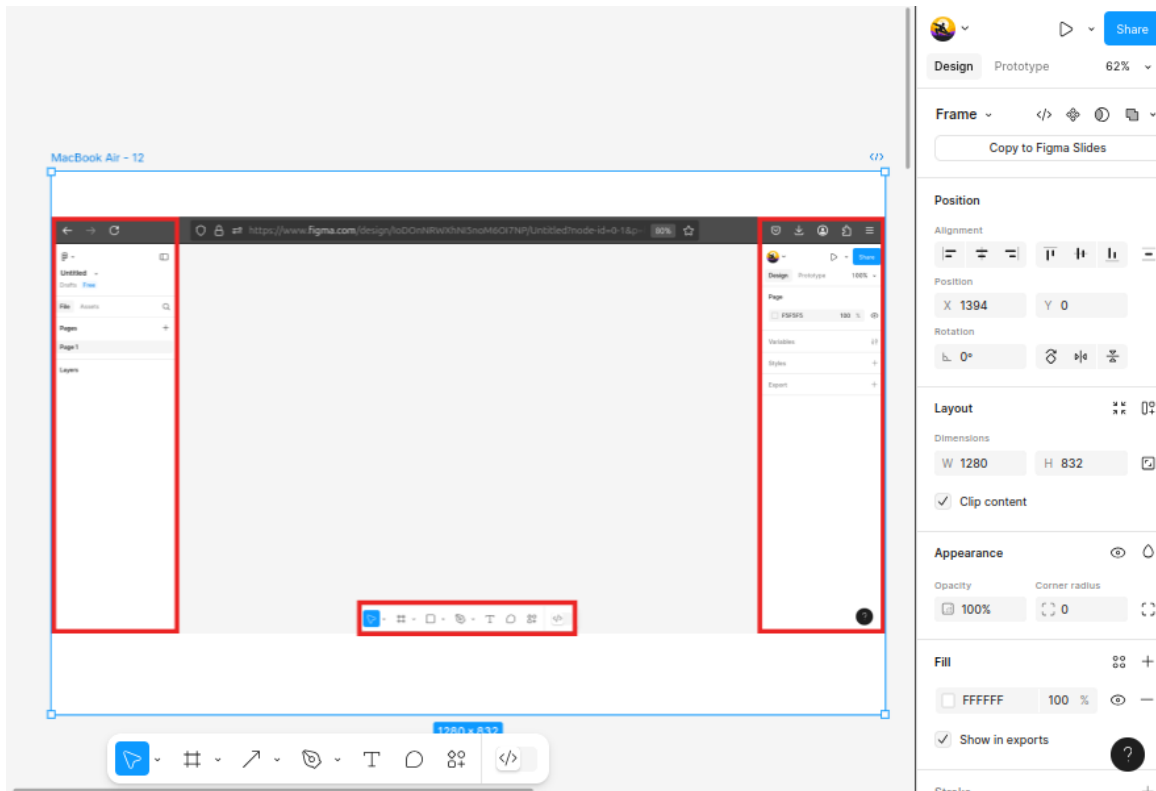
7. Secção lateral à direita

3.2.2 FRAME OU GRUPO SELECIONADO

Ao seleccionar um frame (ex: tela “Home”) ou grupo de elementos:

Seções Visíveis:

- **Name (Nome):** Campo para renomear o elemento.
- **X / Y:** Posição do elemento no canvas.
- **W / H (Largura e Altura):** Dimensões.
- **Constraints (Restrições):** Define como o elemento se comporta ao redimensionar o frame.
- **Layout Grid (Grade de Layout):** Adicionar colunas, linhas ou grades para alinhamento.
- **Auto Layout (se ativado):** Para organizar elementos automaticamente dentro do frame.
- **Fill (Preenchimento):** Cor ou imagem de fundo.
- **Stroke (Borda):** Cor, espessura e estilo da borda.
- **Effects:** Sombra, desfoque, etc.
- **Export:** Exportar como PNG, JPG, SVG ou PDF.



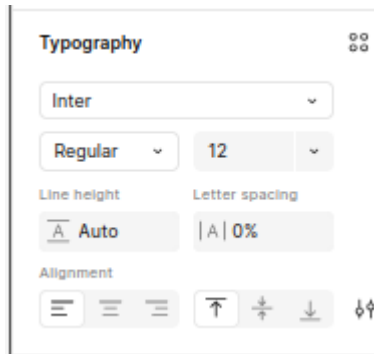
8. Secção lateral à direita detalhado ao selecionar um frame

3.2.3 ELEMENTO INDIVIDUAL SELECIONADO (EX: TEXTO, ÍCONE, BOTÃO)

As opções se ajustam conforme o tipo de elemento:

Texto:

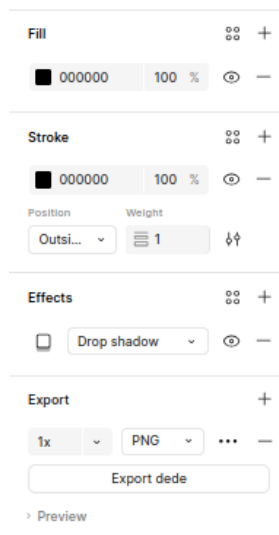
- **Fonte (tipo, tamanho, peso)**
- **Estilo de texto (negrito, itálico, sublinhado)**
- **Alinhamento (esquerda, centro, direita)**
- **Espaçamento entre linhas e letras**
- **Cor do texto**
- **Auto width / height (ajuste automático do tamanho da caixa de texto)**



9. Secção lateral à direita - Formatação de texto

Formas / Ícones:

- **Fill:** Cor ou imagem
- **Stroke:** Cor da borda
- **Effects:** Sombras, desfoques
- **Corner Radius:** Arredondamento dos cantos
- **Export**



10. Secção lateral à direita - Formas / Ícones

Componentes:

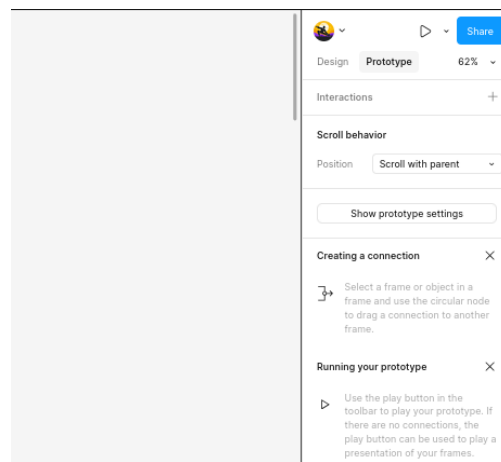
- **Component:** Informações se o elemento é um componente.
- **Instance:** Se é uma instância, permite:
 - **Trocar para outro componente**
 - **Substituir conteúdo de forma personalizada**
 - **Sobrescrever estilos locais**

- **Variants:** Exibe as variações disponíveis.

3.2.4 MODO PROTOTIPAGEM ATIVADO

Ao mudar para a aba Prototype (no topo do painel), surgem opções de interação:

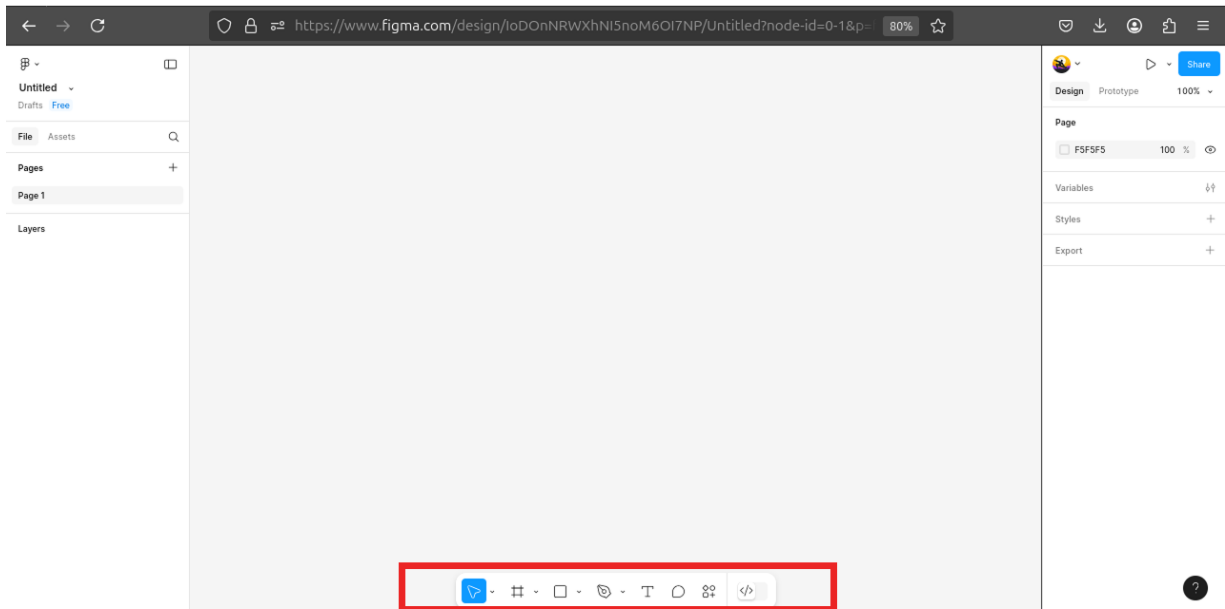
- **Interaction:** “On Click”, “While Hovering”, etc.
- **Navigation:** Para onde leva (página, overlay, back).
- **Animation:** Estilo de transição (Dissolve, Move In, Push, etc.).
- **Smart Animate:** Animação automática entre frames com elementos semelhantes.
- **Overflow Behavior:** Comportamento de rolagem dentro de frames.



10. Secção lateral à direita - Aba de Prototype

3.3 SECÇÃO DE BARRA DE FERRAMENTAS RÁPIDAS FLUTUANTE

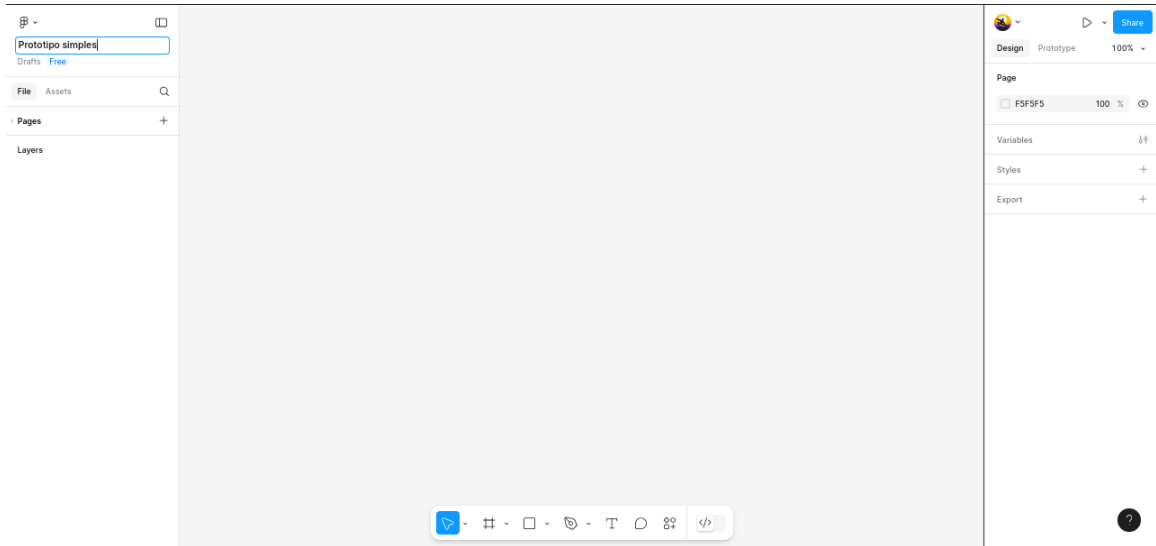
Esta barra flutuante permite ao utilizador acessar rapidamente as ações mais comuns e frequentemente utilizadas sem precisar ir até a barra lateral ou menus superiores. Ela aumenta a produtividade ao manter os comandos essenciais sempre à mão.



11. Menu flutuante de acção rápida

4. CRIANDO UM PROTÓTIPO – PASSO A PASSO

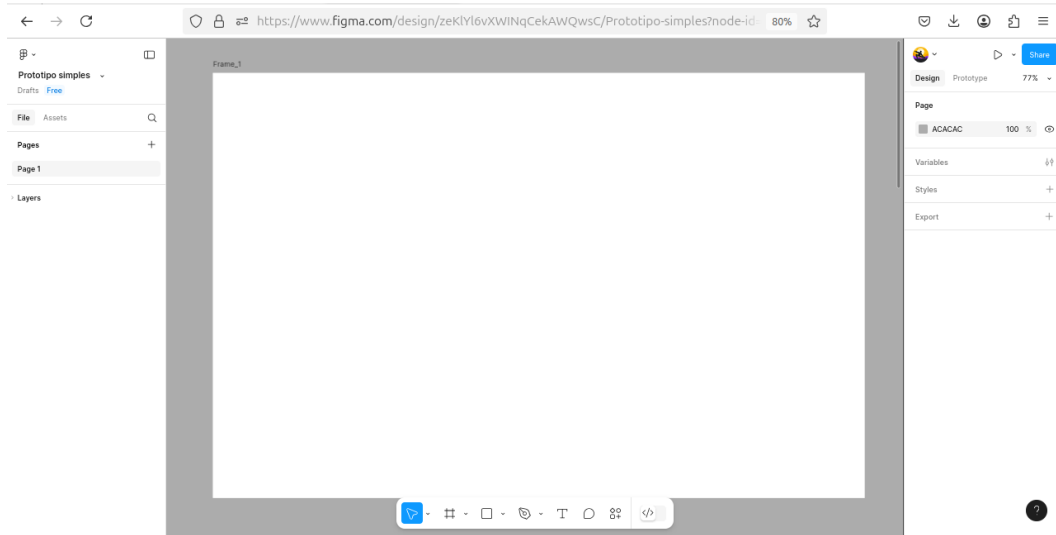
1. Crie um novo arquivo de design com o nome Protótipo Simples



12. Pagina inicial do novo design

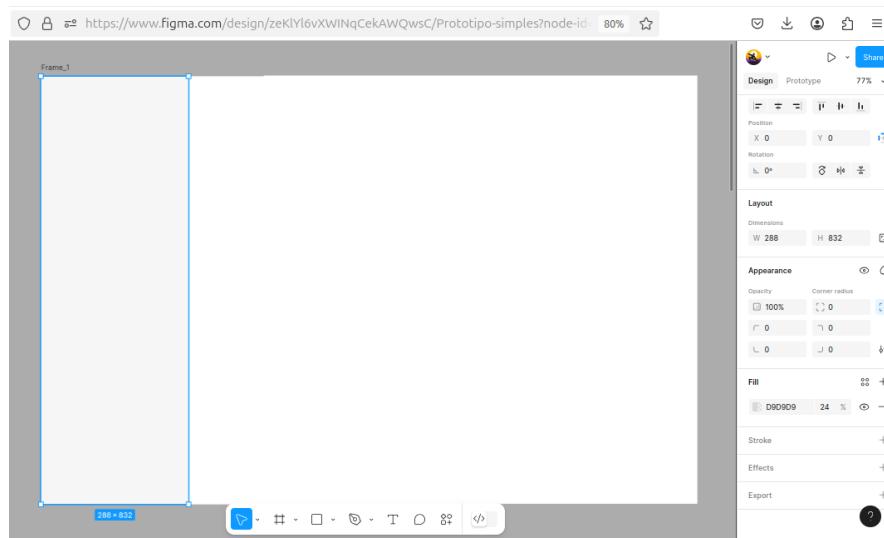
2. Adicione frames para simular telas e plugin de ícones

Para adicionar Frames, basta clicar no segundo botão de menu de ações rápidas, e logo dará uma grelha de telas disponíveis no menu à direita, e basta escolher um que se adeque à sua preferência, no caso, neste exemplo prático escolhemos uma frame de Desktop e renomeamos como frame_1.



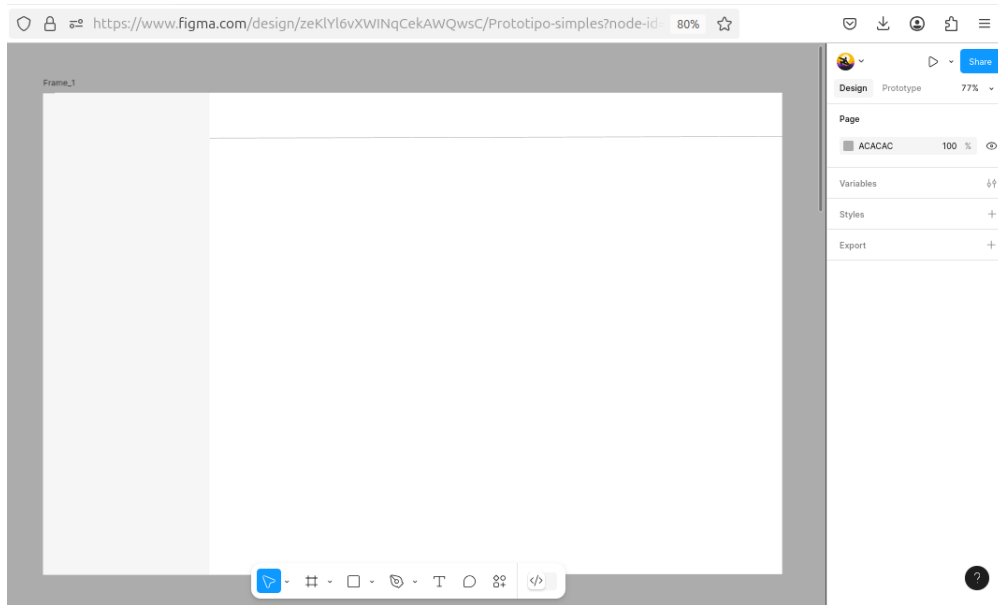
13. Frame 1 adicionado

Após isto, vamos adicionar um retângulo fazendo um sidebar, e vamos colocar o fundo com a cor #D9D9D9 com transparência de 24%, clicando no 3º botão de opção rápida



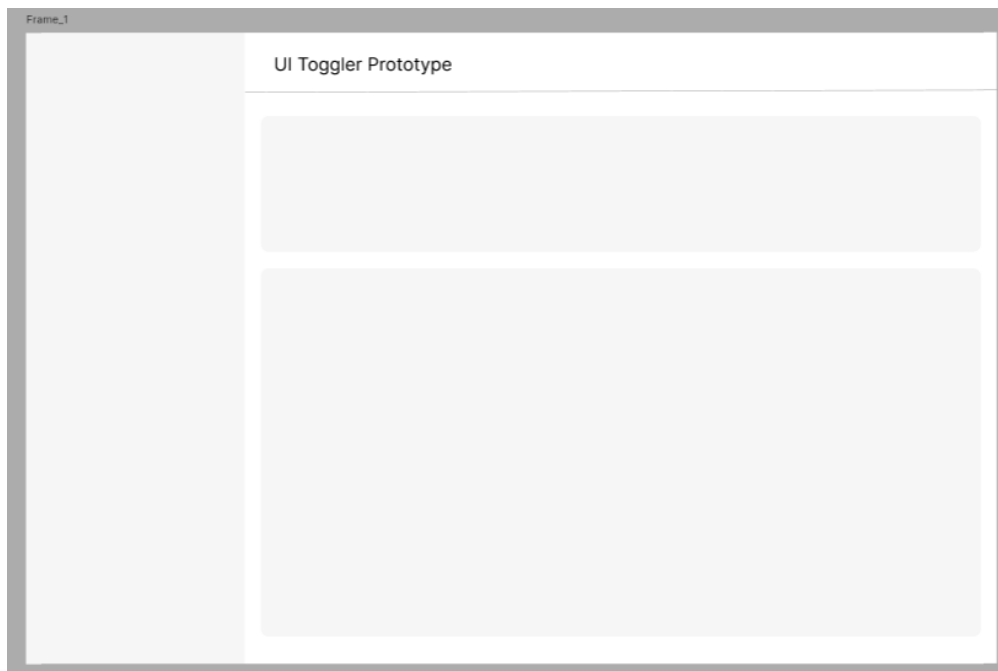
14. Adicionando sidebar

Após isto vamos adicionar uma linha horizontal para fazer uma separação para fazermos o nosso navbar



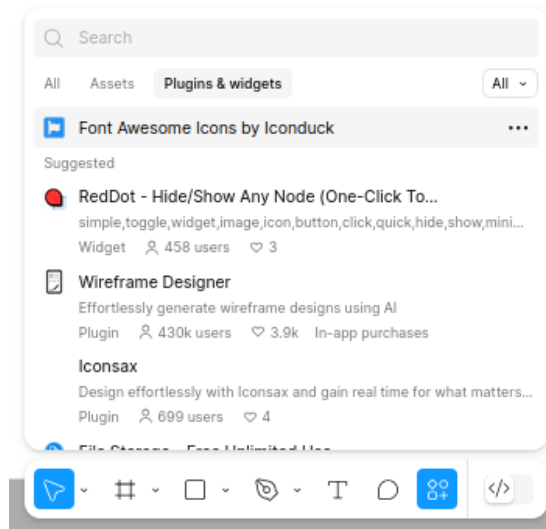
15. Adicionando uma linha horizontal de navbar

Após isto, vamos usar mais dois retângulos, com bordas curvas e vamos colocar como corpo no centro, simulando componentes com a mesma cor e transparência e colocar um texto com UI Toggler Prototype no lado esquerdo do navbar



16. Adicionando texto e retângulo no body

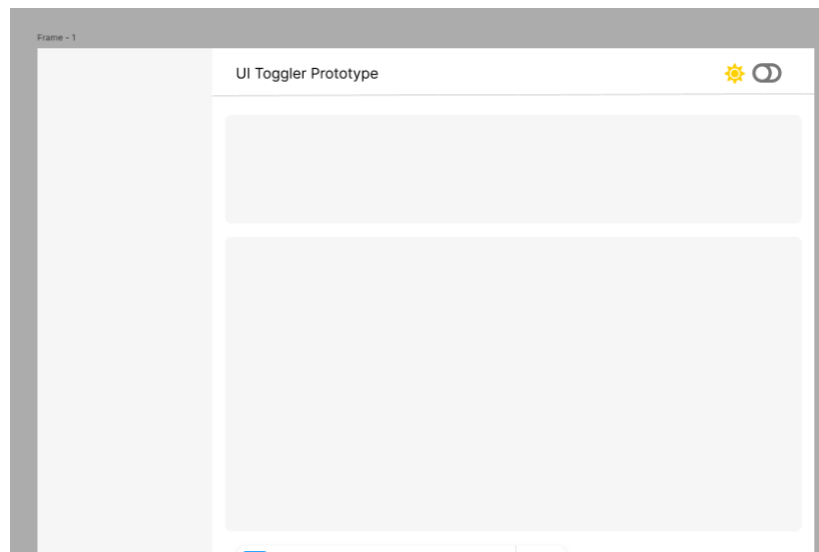
Após isto, vamos precisar de ícones, então vamos precisar instalar um plugin de ícones, chamado fontawesome, pra isso clicamos no 7º botão da barra de ferramenta rápida, clicarmos na aba Plugins e Widgets, pesquisamos na barra de tarefa o nome fontawesome e instalamos.



17. Adicionando plugin de ícone fontawesome

3. Usando o plugin fontawesome para ícones

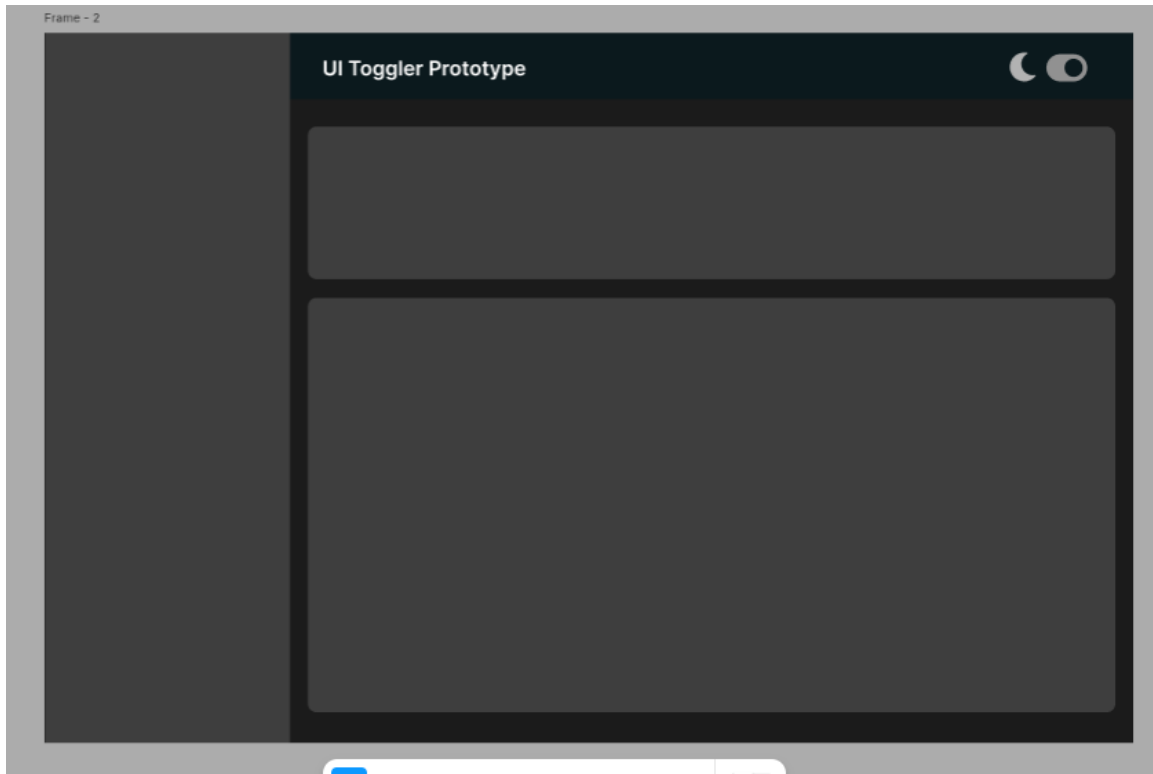
Vamos usar o icon sun e o toggler-off do plugin fontawesome e colocá-lós no lado direito do navbar



18. Adicionando ícones

4. Criando a Frame_2

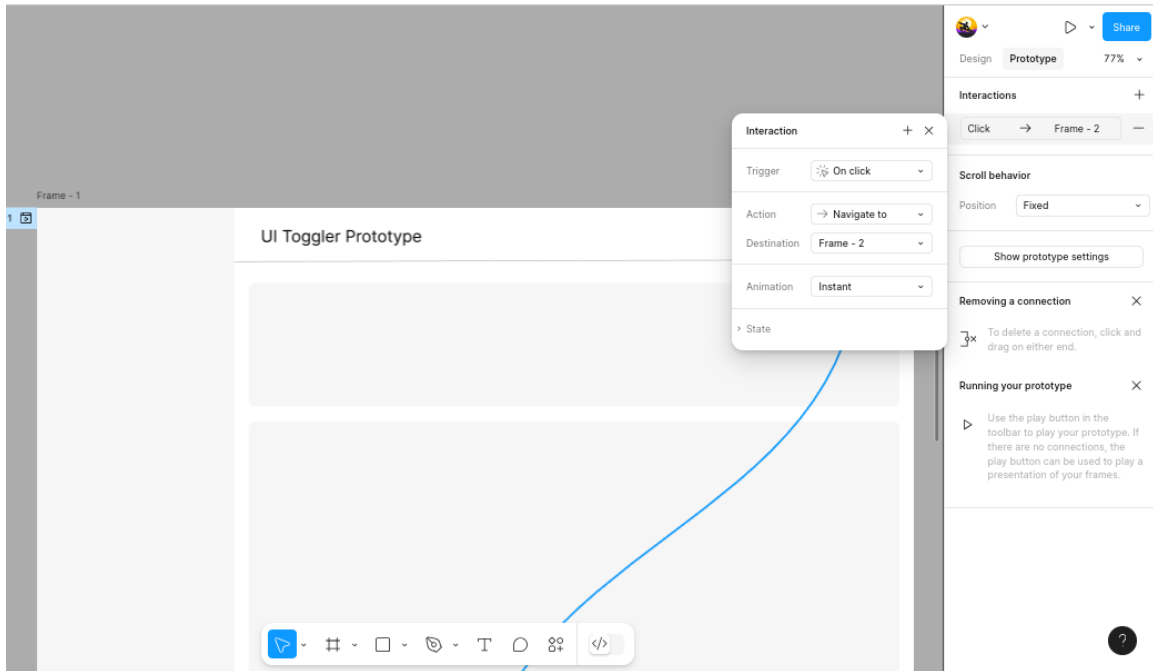
Para criarmos a Frame_2, tudo o que precisamos é de apenas fazermos um copy paste do frame_1 e alterarmos o ícone sun para night e toggler-off para toggler-on e colocarmos um retângulo em navbar com a cor #0B191D, alteramos a cor do texto para #ffffff, pintamos os retângulos todos para #3E3E3E, e teremos o resultado abaixo:



19. Criando a frame_2

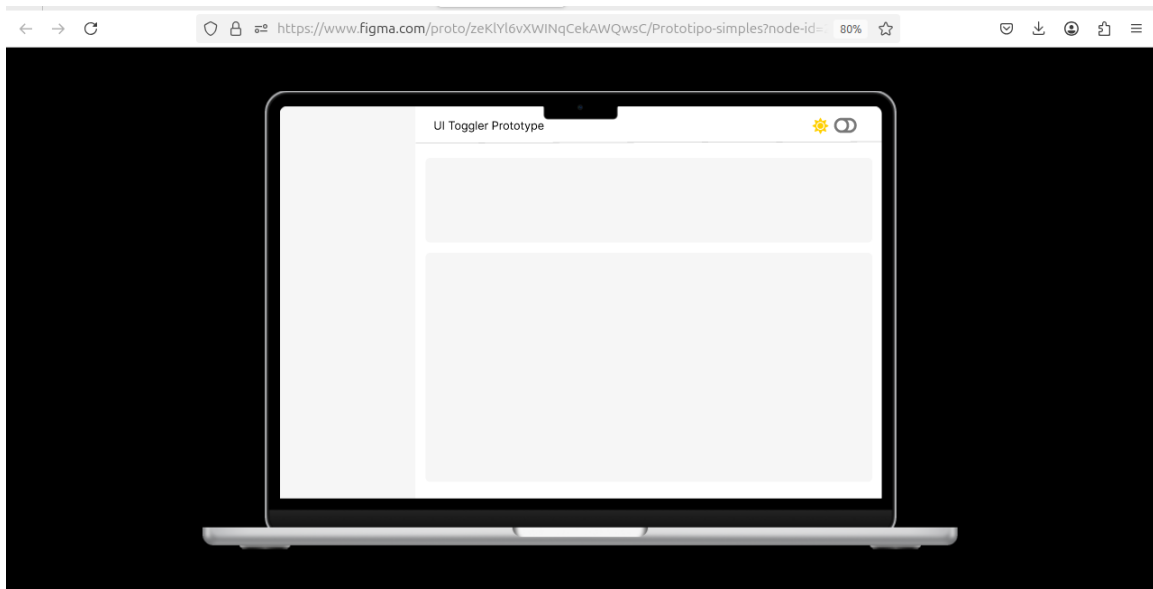
5. Criando o protótipo interativo

Para colocarmos os frames em interação, precisamos clicar no ícone toggler-off no frame_1 e clicar na aba Prototype da seção à direita, clicar no botão + no menu interação para adicionar nova interação que aponta para a frame_2, e outras informações adicionais descritas na caixa de diálogo.



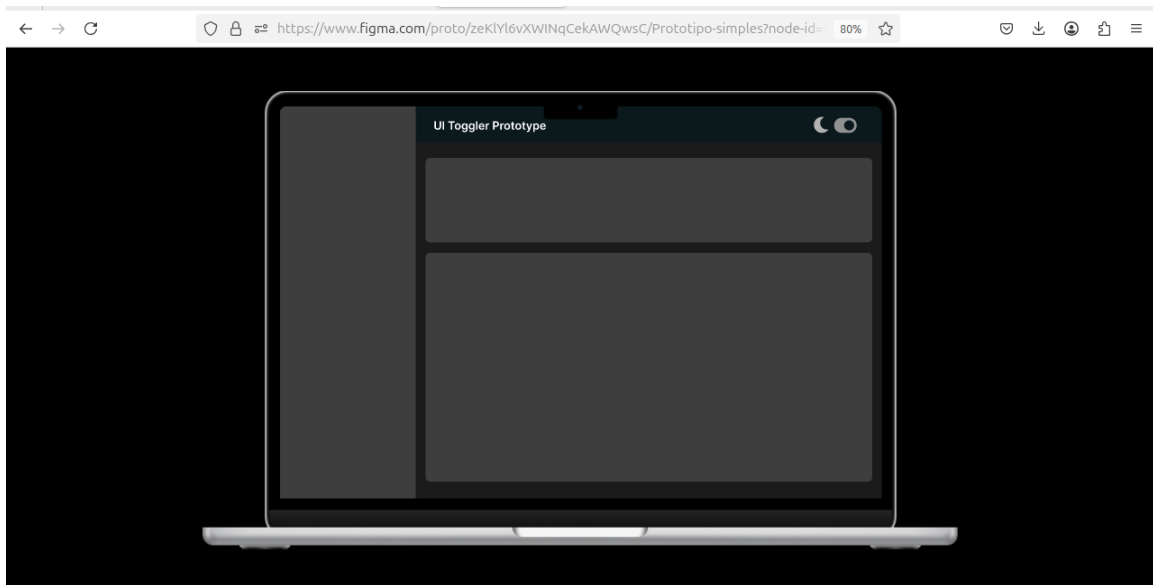
20. Colocando interatividade

Fazemos o mesmo procedimento para a frame_2, de modo que a interação aponte para a frame_1, após isso, clicamos na em play de modo a ver o resultado da interação do protótipo criado, e em seguida abrirá uma nova aba onde aparecerá o nosso protótipo a rodar como abaixo:



21. Interação da primeira frame para a segunda frame

Quando clicarmos no ícone em que colocamos a interação, aparecerá a frame_1, e quando procedermos da mesma forma na frame_2, voltaremos a ver a frame_1.



22. Interação da segunda frame para a primeira frame

5. COMPARTILHAMENTO E INTEGRAÇÃO

O Figma permite compartilhamento por link com diferentes permissões (visualização ou edição). É possível exportar telas ou componentes como PNG, SVG ou PDF, além de integrar com ferramentas como Slack, Zeplin, Jira e FigJam.

6. CASOS DE USO E APLICAÇÕES REAIS

Empresas como Google, Uber, Microsoft e Spotify utilizam o Figma para design de produtos digitais. É amplamente adotado por equipes ágeis de UI/UX, desenvolvedores e gerentes de produto.

7. LICENCIAMENTO

- **Plano Gratuito:** projetos limitados, ideal para estudantes.
- **Plano Professional:** recursos avançados e projetos ilimitados.
- **Plano Organization:** bibliotecas compartilhadas e controle de permissões.
- **Plano Educacional:** gratuito para alunos e instituições mediante verificação.

8. COMPARAÇÃO COM OUTRAS FERRAMENTAS

Ferramenta	Colaboração em tempo real	Offline	Curva de aprendizado	Integração
Figma	Sim	Não	Média	Alta
Sketch	Não(sem plugin)	Sim	Média	Média
Adobe XD	Limitada	Sim	Baixa	Alta
Framer	Sim	Não	Alta	Alta

9. FLUXO DE TRABALHO ÁGIL

O Figma é ideal para equipes ágeis. Ele permite que designers e desenvolvedores colaborem em tempo real, compartilhem bibliotecas de componentes e mantenham o design sincronizado com o desenvolvimento. Funciona bem com metodologias ágeis e integração com ferramentas de gestão de tarefas.

10. CONCLUSÃO

O Figma se destaca como uma das ferramentas mais completas e populares de prototipagem digital. Sua colaboração em tempo real, facilidade de uso e ampla aceitação no mercado o tornam ideal para projetos de design modernos.