

Passo 3: Design

Principais tópicos

1. Crie o Wireframe

- Nesta etapa, estamos convertendo os wireframes esboçados em wireframes digitais
- O ponto chave aqui é usar o recurso **Componentes da Figma** dentro dos wireframes. Isso tornará seu trabalho muito mais eficiente.
 - Crie um quadro de biblioteca de interface do usuário. É aqui que todos os seus componentes e diretrizes de interface de usuário reutilizáveis ocorrerão.
 - Os primeiros componentes que você deve criar são os seus estilos de texto. Crie um componente para cada estilo (H1, H2, H3, H4, P, Pequeno, etc.).
 - Crie todos os seus outros objetos como componentes enquanto desenha os wireframes como Botões, Entradas, Dropdowns, Navbars, Cartões, Etiquetas, Rodapés, etc.
 - No final do projeto, todo objeto criado em seus projetos deve ser um componente.

2. Faça wireframes interativos

- Arraste cada objeto para sua página vinculada no modo Protótipo.
- Play(simule) o protótipo para garantir que tudo esteja correto.
- Compartilhe seus wireframes interativos com as partes interessadas e obtenha feedback adicionando comentários diretamente no protótipo.

- Também é importante que os desenvolvedores recebam esses wireframes nessa fase.

3. Projetar o guia de estilo

- Aplique cores, detalhes de design, espaçamento, estilos de fonte e muito mais aos componentes para criar um guia de estilo projetado.
- Você pode compartilhar este guia de estilo com o cliente, para mostrar a eles o clima geral do design, cores e fontes, antes de passar para a próxima etapa.

4. Finalizando o Protótipo

- Você pode compartilhar este guia de estilo com o cliente, para mostrar o clima geral do projeto, cores e fontes, antes de passar para a próxima etapa.
- Depois de terminar, você também pode fazer alguns testes de usabilidade.
- Isso é semelhante à pesquisa do usuário no estágio 1, mas envolve testar seu produto atual e ver como os usuários interagem com ele.

5. Compartilhe o seu projeto.

- Compartilhe seus arquivos com os desenvolvedores e defina a permissão como somente visualização.
- Se você estiver colaborando com colegas designers, defina suas permissões como edit
- Após feedback, compartilhe o projeto com seu cliente final.

Atividade.

Leia mais

- [Getting started with wireframes](#) - guia sobre wireframes e o que você precisa saber sobre eles.

- [How to streamline your UI/UX workflow with Figma](#) - artigo praticamente recapitula essa fase.
- [Meu Protótipo do Airbnb no Figma](#)

Implemente esse passos em seu projeto

- Siga os passos acima: wireframe, projetar e prototipar seu produto no Figma.
- Compartilhe seu link protótipo incrível com todos, você tem um protótipo de verdade! \0/