Processo do design

# 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](https://blog.nicolesaidy.com/getting-started-with-wireframes-8aff9b92a4c0) - guia sobre wireframes e o que você precisa saber sobre eles.
* [How to streamline your UI/UX workflow with Figma](https://blog.prototypr.io/how-to-streamline-your-ui-ux-workflow-with-figma-b72c30596435) - artigo praticamente recapitula essa fase.
* [Meu Protótipo do Airbnb no Figma](https://www.figma.com/file/V6NkTKzbcmIXJ9KwlAk5znYF/Airbnb?node-id=0%3A1)

### 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/