

# Aula 52 – Tutorial: Prototipando um Mini-App no Figma

Olá, futuro(a) designer! Bem-vindo(a) à nossa aula prática fundamental. Sei que você provavelmente teve um dia longo e está investindo seu tempo noturno para avançar na carreira, seja buscando aquelas horas complementares essenciais para a universidade ou fortalecendo seu portfólio para uma avaliação de títulos. Esse esforço é o que diferencia profissionais medianos de especialistas requisitados. Hoje, vamos canalizar essa energia para algo tangível: sairemos do zero e chegaremos a um protótipo de aplicativo funcional no Figma, a ferramenta dominante no mercado de UI/UX design.

Muitos iniciantes acreditam que design de aplicativo é apenas "desenhar telas bonitas". O problema dessa abordagem é que ela ignora a experiência do usuário. Um aplicativo não é uma pintura estática; é uma conversa. O usuário toca em um botão e espera uma reação. Ele preenche um formulário e espera ir para algum lugar. Se as telas não estiverem conectadas de forma lógica e fluida, o design, por mais belo que seja, fracassou. Nosso objetivo hoje não é apenas desenhar, mas sim construir a lógica da navegação.

Neste tutorial, vamos dissecar o processo de criação de um mini-app com três telas essenciais: Login, Home e Perfil. Não vamos apenas arrastar retângulos; vamos construir componentes reutilizáveis (a base da eficiência profissional) e usar o poderoso Auto Layout para garantir que nosso design seja flexível. Ao final, você terá um link interativo, um protótipo clicável que simula exatamente como o aplicativo se comportará em um celular real, pronto para ser testado ou apresentado em seu portfólio.

O Ponto de Partida: Mobile-First e o Esboço das Nossas Telas Antes de abrirmos o Figma e começarmos a desenhar, precisamos de um plano. No design digital moderno, especialmente em 2025, esse plano quase sempre começa com uma filosofia clara: Mobile-First (Primeiro o Móvel). Antigamente, designers criavam sites complexos para desktops e depois tentavam "espremer" tudo aquilo em uma tela pequena de celular. O resultado era quase sempre um desastre de usabilidade. Hoje, o tráfego móvel domina o cenário digital; começamos pelo dispositivo mais restrito e depois expandimos para telas maiores.

# A Filosofia Mobile-First em Ação

Isso significa que nosso tutorial não é apenas um exercício de Figma; é um treinamento direto na metodologia mais exigida pelo mercado. Pensar "Mobile-First" nos força a tomar decisões difíceis imediatamente: qual é a ação mais importante que o usuário deve realizar nesta tela? Não há espaço para distrações. Devemos priorizar o conteúdo e a navegação essencial.

Para nosso exercício, definimos um fluxo mínimo, mas vital, para quase qualquer aplicativo social ou de serviço: Login (o portão de entrada), Home (o centro da ação, onde o conteúdo vive) e Perfil (a identidade do usuário). Imagine que estamos construindo a planta baixa de uma casa. A tela de Login é a porta da frente e o hall de entrada; a Home é a sala de estar, onde as coisas acontecem; e o Perfil é o escritório pessoal do usuário. Nosso trabalho agora é construir essas três salas e, mais tarde, conectar as portas entre elas.

**A Tela em Branco: Configurando Nossos Frames** Quando você abre um arquivo novo no Figma, você se depara com uma tela cinza infinita, o "canvas". Isso pode ser intimidador. Onde começamos a desenhar? A primeira ferramenta que precisamos dominar é o Frame (atalho 'F' ou 'A'). Muitos iniciantes confundem Frames com Retângulos, mas eles são fundamentalmente diferentes. Um retângulo é apenas uma forma; um Frame é a própria tela do dispositivo. Ele é o contêiner onde todo o nosso design viverá.

Pense no Frame como a tela de um pintor ou o palco de um teatro. O pintor não começa a pintar na parede do museu; ele delimita seu espaço na tela. No Figma, o Frame define os limites do nosso dispositivo (seja um iPhone 14 Pro, um Android genérico ou um website desktop). O Figma, felizmente, nos ajuda muito aqui. Ao selecionar a ferramenta Frame, o painel direito instantaneamente oferece dezenas de presets (predefinições) de tamanhos de tela populares.

# Configurando os Frames do Projeto

Para nosso projeto "Mobile-First", vamos começar selecionando um tamanho padrão. No painel direito, em "Frame", vamos escolher "Phone" e selecionar "iPhone 14" (ou um tamanho similar de Android, a escolha exata não é crítica, desde que seja móvel). Assim que clicamos, um retângulo branco com o nome "iPhone 14 - 1" aparece no nosso canvas. Este é o nosso palco. Como precisamos de três "salas" (Login, Home e Perfil), vamos criar três desses Frames. Podemos simplesmente copiar e colar (CTRL+C, CTRL+V) o primeiro Frame duas vezes. É crucial renomear imediatamente nossos Frames no painel esquerdo (Camadas). Vamos chamá-los de: "1. Login", "2. Home" e "3. Perfil". Essa organização é o primeiro passo para um fluxo de trabalho profissional; um arquivo desorganizado é um pesadelo para trabalhar em equipe.

01

## Criar Frame Base

Selecionar ferramenta Frame (F) e escolher preset "iPhone 14"

02

## Duplicar Frames

Copiar e colar (CTRL+C, CTRL+V) para criar 3 frames totais

03

## Organizar e Nomear

Renomear no painel esquerdo: "1. Login", "2. Home", "3. Perfil"

O Dilema da Eficiência: Por que "Desenhar" Botões é um Erro Com nossos três Frames (palcos) prontos, a tentação é começar a desenhar imediatamente. Vamos para a tela de Login, desenhamos um retângulo, adicionamos um texto "Entrar", agrupamos... e temos um botão. Ótimo. Agora vamos para a tela de Perfil, que precisa de um botão "Salvar Alterações". Desenhamos outro retângulo, adicionamos texto... Veja o problema? Estamos repetindo trabalho. E se o cliente, mais tarde, decidir que todos os botões devem ter cantos mais arredondados e uma cor azul diferente? Teríamos que caçar e editar manualmente cada botão em todas as 50 telas que eventualmente criaremos.

Esse é o "Problema da Repetição", e a solução é um dos conceitos mais poderosos do design de interface moderno: Componentes. Pense em Componentes como receitas de bolo ou, melhor ainda, como blocos de LEGO mestres. Você não constrói um castelo de LEGO fundindo o plástico para cada torre; você usa blocos padronizados (2x4, 1x2, etc.). Se você quiser mudar todos os blocos vermelhos para azuis, você muda o tipo de bloco, não cada bloco individualmente.

No Figma, um Componente é um elemento de design (como um botão, um ícone, um campo de formulário) que criamos uma vez e definimos como "Componente Principal" (ou Mestre). Depois, reutilizamos "Instâncias" (cópias vinculadas) desse componente em todo o nosso design. Quando editamos o Componente Principal, todas as instâncias atualizam automaticamente. Isso não é apenas eficiente; é a base dos Design Systems, que permitem que empresas como Google ou Spotify mantenham a consistência visual em milhares de telas e produtos diferentes. Antes de desenharmos nossas telas, vamos construir nossos "blocos de LEGO".

# Construindo Componentes Reutilizáveis

Vamos começar a construir nossos elementos reutilizáveis, nossos "átomos" de design, antes de montar as "moléculas" (nossas telas). O primeiro passo é definir nossos Estilos (Styles) de cor e texto. Em vez de escolher um azul aleatório toda vez, vamos definir nossa "Cor Primária" (ex: um azul específico) e salvá-la como um Estilo de Cor no Figma. Faremos o mesmo para cores de texto, fundos e textos de erro (ex: um tom de vermelho). Isso garante consistência e se conecta diretamente a uma tendência crucial: Acessibilidade Digital (WCAG). Ao definir nossa paleta, já devemos usar ferramentas (plugins do Figma como o "Stark" ou "Contrast") para verificar se nosso texto tem contraste suficiente sobre o fundo, garantindo que pessoas com deficiências visuais possam usar nosso app.

## Estilos de Cor

- Cor Primária (#418FDE)
- Cor de Texto (#333333)
- Cor de Erro (#E74C3C)
- Cor de Fundo (#F8F9FA)

## Estilos de Texto

- Título Principal (24px, Bold)
- Subtítulo (18px, Medium)
- Corpo do Texto (16px, Regular)
- Texto Pequeno (14px, Regular)

Agora, vamos ao nosso primeiro componente: o Botão Principal. Vamos desenhar um retângulo, aplicar nossa cor primária, adicionar um texto (ex: "Label do Botão") usando um estilo de texto legível que também salvamos. Seleccionamos ambos (retângulo e texto) e clicamos no ícone de "Criar Componente" (o diamante quádruplo) no topo da barra de ferramentas. Pronto. Este é o nosso Componente Mestre.

Mas a história não termina aqui. Um botão não tem apenas um estado; ele tem vários. O que acontece quando o usuário passa o mouse por cima (hover)? Ou quando clica (pressed)? Ou se o botão estiver desabilitado (disabled)? Em vez de criar quatro componentes separados, o Figma usa um recurso chamado Variantes. Seleccionando nosso componente mestre, podemos adicionar "Variantes" no painel direito. Podemos criar uma variante chamada "Estado" e adicionar os valores: "Default", "Hover" e "Disabled". Então, simplesmente estilizamos cada variante (talvez o "Hover" seja um azul um pouco mais escuro; o "Disabled" seja cinza). Agora, quando usarmos uma instância desse botão, temos um menu suspenso para escolher qual estado queremos exibir, mantendo tudo organizado em um único componente mestre.

Criando Campos de Formulário (Inputs) como Componentes Já temos nosso botão. Para a nossa tela de Login, precisamos de mais dois elementos cruciais: campos de formulário (inputs) para "E-mail" e "Senha". Vamos aplicar a mesma lógica de componentes que usamos para o botão. Um campo de formulário é, essencialmente, um retângulo (geralmente com um preenchimento de cor clara ou apenas uma borda), um texto de rótulo (Label, ex: "E-mail") e, às vezes, um texto de espaço reservado (Placeholder, ex: "[seuemail@dominio.com](#)").

# Criando Componentes de Input com Estados

O desafio aqui é que um campo de formulário também tem vários estados, assim como o botão. O que acontece quando o campo está vazio (Default)? E quando o usuário está digitando nele (Focused ou Active)? E se o usuário inserir um e-mail inválido (Error)? Vamos construir nosso componente de Input Field exatamente assim. Criamos o design base (retângulo, label) e o transformamos em um Componente.

Em seguida, adicionamos Variantes. Vamos criar uma propriedade de variante chamada "Estado" com os valores: "Default", "Focused" e "Error". A variante "Default" pode ter uma borda cinza clara. A "Focused" pode ter a mesma borda, mas na nossa "Cor Primária" (o azul que definimos), sinalizando ao usuário "você está digitando aqui". A variante "Error" terá uma borda vermelha (nossa cor de erro definida) e talvez exiba um pequeno ícone de aviso. Ao criar esses estados como Variantes, tornamos nosso trabalho de prototipagem e design muito mais rápido. Quando o usuário esquecer a senha, não precisamos desenhar uma nova tela; apenas pegamos a instância do nosso Input Field e mudamos seu estado para "Error".

## Estado Default

Borda cinza clara, texto placeholder visível

## Estado Focused

Borda azul primária, indicando foco ativo

## Estado Error

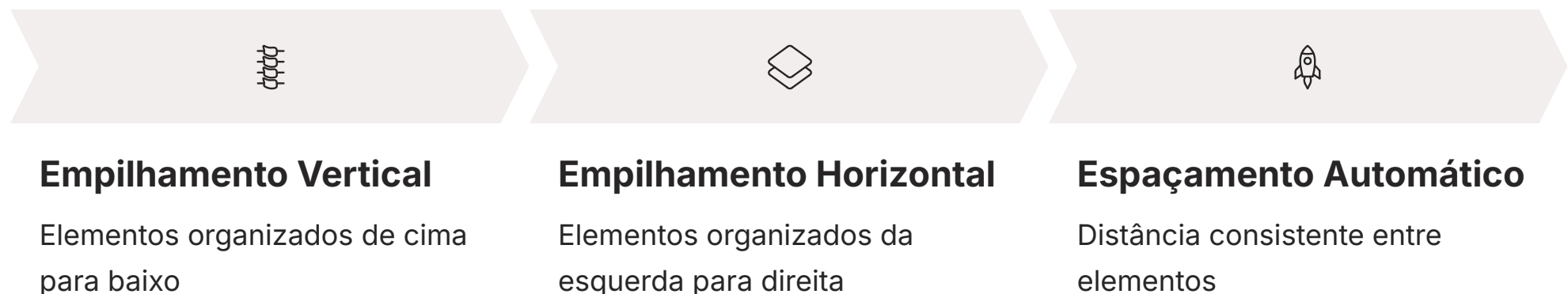
Borda vermelha com ícone de aviso

A Força Organizadora: Introdução ao Auto Layout Até agora, posicionamos nossos elementos manualmente. Criamos um botão (retângulo + texto) e o centralizamos. Se o texto do botão mudar de "Entrar" para "Continuar com Google", o retângulo de fundo não cresce com o texto; teríamos que redimensioná-lo manualmente. Isso é ineficiente e propenso a erros. Este é talvez o maior problema que o Auto Layout resolve. Se os Componentes são os blocos de LEGO, o Auto Layout é a física ou a gravidade do nosso universo no Figma. É o que diz aos elementos como eles devem se comportar em relação uns aos outros.

# Dominando o Auto Layout

O Auto Layout transforma o design estático em um design dinâmico e responsivo. Em vez de agrupar elementos, nós os colocamos dentro de um "Frame de Auto Layout" (Shift + A). Este frame especial nos dá superpoderes. Podemos dizer a ele: "Empilhe todos os itens dentro de você verticalmente" ou "Empilhe-os horizontalmente". Podemos definir o espaçamento exato entre eles (ex: 16 pixels) e o "padding" (preenchimento, a margem interna entre os itens e a borda do frame).

Pense no Auto Layout como uma estante de livros inteligente. Você não precisa medir onde cada livro termina para colocar o próximo; você apenas os coloca lado a lado, e eles se organizam. Se você adicionar um livro novo no meio, os outros livros "se afastam" para dar espaço. Se você tirar um livro, o espaço "encolhe". O Auto Layout faz exatamente isso com nossos elementos de interface. Quando aplicamos o Auto Layout ao nosso Componente de Botão (o texto e o retângulo), o padding do botão se ajustará automaticamente se mudarmos o texto. Isso é a base do Design Responsivo dentro do próprio Figma.



Montando a Tela de Login com Auto Layout Vamos aplicar esse novo superpoder. Temos nossos Frames (telas) e nossos Componentes (botão e inputs). Agora, vamos montar nossa tela "1. Login". Arrastamos instâncias do nosso componente de Input Field (um para E-mail, um para Senha) e uma instância do nosso componente de Botão (com o texto "Entrar") para dentro do Frame "1. Login".

Se apenas os jogarmos lá, eles ficam flutuando. Precisamos da nossa "estante de livros inteligente". Vamos selecionar os dois Inputs e o Botão e pressionar "Shift + A". O Figma instantaneamente os coloca dentro de um novo Frame com Auto Layout. Por padrão, ele provavelmente os empilhará verticalmente. No painel de Auto Layout (à direita), podemos agora definir o espaçamento entre eles (ex: 24 pixels) para dar um respiro visual.

# Finalizando a Tela de Login

Mas e o alinhamento na tela? Queremos que este grupo (formulário de login) fique centralizado. Para isso, selecionamos o próprio Frame "1. Login" (a tela inteira do iPhone) e também aplicamos Auto Layout a ele. Definimos sua direção como vertical e, nas opções de alinhamento, escolhemos "Centralizar" (Center). Agora, podemos definir o "Padding" superior e inferior deste Frame principal para empurrar nosso grupo de formulário para o meio da tela. O maior benefício: se precisarmos adicionar um link "Esqueceu a senha?" abaixo do botão, basta arrastá-lo para dentro do Auto Layout do formulário, e tudo se reajusta automaticamente, mantendo o espaçamento perfeito.

**Dica Profissional:** O Auto Layout não é apenas sobre organização; é sobre criar designs que se adaptam ao conteúdo. Um botão que cresce com o texto, um formulário que se ajusta quando adicionamos campos - isso é design responsivo real.

Expandindo o Universo: Design da Tela Home e o Componente "Card" Nossa tela de Login está estruturada. Após o usuário entrar, ele aterrissa na tela "2. Home". Esta tela geralmente é um "feed" de informações. Pode ser uma lista de postagens, produtos, notícias ou, como no nosso mini-app, cartões (Cards) de conteúdo. A tela Home precisa exibir múltiplos itens idênticos em estrutura, mas com conteúdo diferente (fotos e textos diferentes). Isso grita: "Use Componentes!".

Não vamos desenhar cada card manualmente. Vamos criar um Componente Mestre "Card de Conteúdo". Um card típico em um feed de app pode conter: uma Imagem de Destaque no topo, um Título (texto grande), uma Descrição curta (texto menor) e talvez um pequeno botão ou ícone de "Curtir".

Vamos construir isso, e desta vez, usaremos Auto Layout desde o início. Criamos um retângulo para a imagem (será um placeholder por enquanto). Abaixo dele, adicionamos dois elementos de texto (Título e Descrição). Selecionamos esses dois textos e aplicamos Auto Layout (Shift+A) neles (empilhamento vertical, talvez 8px de espaçamento). Agora, temos um grupo de texto. Em seguida, selecionamos este grupo de texto e a imagem acima dele, e aplicamos Auto Layout novamente. Agora a imagem e o grupo de texto estão empilhados verticalmente (espaçamento de 16px). Finalmente, transformamos todo esse conjunto em um Componente Mestre chamado "Card-Feed". A beleza disso é que, se a Descrição tiver duas linhas ou cinco, o card inteiro se ajustará em altura automaticamente graças ao Auto Layout.

Preenchendo a Home: Instâncias e Automação de Ativos Com nosso Componente Mestre "Card-Feed" pronto, montar a tela "2. Home" é incrivelmente rápido. Vamos ao nosso Frame "2. Home" e arrastamos uma instância do nosso componente "Card-Feed". Agora, simplesmente duplicamos essa instância (CTRL+D) várias vezes para criar nosso feed vertical.

# Personalizando Instâncias de Componentes

Para simular um feed real, precisamos que cada card tenha conteúdo diferente, mesmo sendo instâncias do mesmo mestre. O Figma permite isso através de "Overrides" (Substituições). Podemos clicar no texto do Título dentro da Instância 1 e reescrevê-lo ("Meu Primeiro Post") sem quebrar o link com o Componente Mestre. Podemos fazer o mesmo com a descrição e substituir a imagem de placeholder por uma imagem real (plugins como "Unsplash" são ótimos para isso). Repetimos isso para os outros cards.

Isso se conecta diretamente à tendência de Automação e Otimização de Ativos. Se, após preenchermos 10 cards, decidirmos que o Título deveria ser azul e não preto, o que fazemos? Não editamos as 10 instâncias. Vamos ao nosso Componente Mestre "Card-Feed" original (que guardamos em uma página separada, talvez chamada "Componentes"), mudamos a cor do texto do Título para azul, e... instantaneamente, todos os 10 cards na nossa tela Home são atualizados. Isso é eficiência profissional.

## 1 Criar Componente Mestre

Desenhar o card base com Auto Layout (imagem + textos)

## 2 Duplicar Instâncias

Arrastar múltiplas cópias para a tela Home

## 3 Personalizar Conteúdo

Usar "Overrides" para mudar textos e imagens

## 4 Atualização Global

Editar o mestre atualiza todas as instâncias

Design da Tela de Perfil: Reutilização e Identidade Nossa última tela é a "3. Perfil". Esta tela é onde o usuário gerencia sua identidade. Ela geralmente contém uma foto de perfil (Avatar), o nome do usuário, e-mail e algumas ações, como "Editar Perfil" ou "Sair" (Logout). Mais uma vez, estamos reutilizando elementos. O Avatar nada mais é do que um círculo com uma imagem (que também pode ser um componente!). O nome e o e-mail são elementos de texto usando nossos Estilos de Texto já definidos.

Para o botão "Sair", podemos usar uma instância do nosso componente Botão? Sim, mas talvez queiramos uma versão diferente dele. Talvez o botão "Sair" não deva ser o botão azul primário (que é para ações positivas), mas sim um botão secundário, talvez apenas com contorno ou em vermelho (uma cor de "destruição" ou aviso). Aqui, usaríamos as Variantes do nosso componente de botão. Poderíamos adicionar uma variante chamada "Tipo" com os valores "Primário" (azul) e "Destrutivo" (vermelho) ao nosso componente mestre.

# Completando a Tela de Perfil

Assim, na tela de Perfil, arrastamos uma instância do nosso Botão e, no painel direito, simplesmente trocamos seu "Tipo" para "Destrutivo" e alteramos o texto para "Sair". Usamos o Auto Layout na tela "3. Perfil" (assim como fizemos na tela de Login) para organizar verticalmente o Avatar, as informações de texto e o botão de Sair, garantindo que tudo fique perfeitamente alinhado e espaçado. Em menos de alguns minutos, montamos uma tela totalmente nova, quase que inteiramente com os "blocos de LEGO" que já havíamos fabricado.

## Elementos da Tela de Perfil

- Avatar (componente circular com imagem)
- Nome do usuário (estilo de texto título)
- E-mail (estilo de texto corpo)
- Botão "Editar Perfil" (variante primária)
- Botão "Sair" (variante destrutiva)

## Organização com Auto Layout

Todos os elementos empilhados verticalmente com espaçamento consistente de 24px, centralizados na tela.

A Mágica Acontece: Mudando para o Modo de Prototipagem Até este ponto, estivemos no modo "Design" do Figma. Temos três belas telas estáticas (Login, Home, Perfil). Se compartilharmos isso com um cliente, ele verá três imagens. Mas um aplicativo não é uma imagem; é um fluxo. Como o usuário vai da tela de Login para a Home? Agora, vamos dar vida a isso. No canto superior direito do Figma, trocamos da aba "Design" para a aba Prototype (Protótipo).

O modo de prototipagem é onde conectamos nossos "palcos" (Frames) com "fios" interativos. Pense no design como construir as salas de uma casa (nossos Frames), e a prototipagem como instalar as portas e os corredores que permitem que as pessoas andem entre elas. Quando estamos no modo Prototype, clicar em qualquer elemento (como nosso componente de botão) revela um pequeno círculo azul ("nó") na lateral dele.

Nosso objetivo é simular a jornada do usuário. A jornada começa assim: o usuário clica no botão "Entrar" na tela de Login e deve ser levado para a tela Home. No modo Prototype, clicamos no nó azul do nosso botão "Entrar" (na tela de Login) e simplesmente arrastamos uma seta (o "fio") até ela "grudar" no Frame inteiro da tela "2. Home". Soltamos o mouse, e uma conexão é criada. O Figma nos perguntará como essa interação deve acontecer.

# Configurando Interações e Animações

Ao criar essa conexão (esse "fio" do botão "Entrar" para a tela "Home"), o Figma abre um menu de "Detalhes da Interação". A primeira pergunta é o Gatilho (Trigger): O que o usuário precisa fazer para essa ação acontecer? O padrão é "On Click" (Ao Clicar), que é exatamente o que queremos. Outras opções incluem "On Drag" (Ao Arrastar), "While Hovering" (Enquanto passa o mouse), etc. Manteremos "On Click".

A segunda pergunta é a Ação: O que deve acontecer? Queremos "Navigate To" (Navegar Para) a tela "2. Home". Isso já deve estar selecionado, pois arrastamos o fio para lá.

A terceira e mais divertida pergunta é a Animação: Como deve ser a transição entre essas duas telas? O padrão é "Instant" (Instantâneo), o que é funcional, mas abrupto. Para criar uma sensação mais profissional e fluida, podemos mudar isso para "Move In" (Mover para Dentro) ou "Slide In" (Deslizar). Se escolhermos "Slide In", podemos até definir a direção (ex: deslizar da direita para a esquerda), simulando a navegação padrão de um app iOS ou Android. Isso nos leva à tendência das Microinterações: o movimento da interface (Motion Design) não é apenas um enfeite; ele informa ao usuário onde ele está no aplicativo. Deslizar para a esquerda sinaliza "estou avançando", enquanto deslizar para a direita (que configuraremos para voltar) sinaliza "estou retrocedendo".

## Gatilho (Trigger)

**On Click:** Ação ativada quando usuário toca no elemento

## Ação (Action)

**Navigate To:** Navegar para uma tela específica do protótipo

## Animação (Animation)

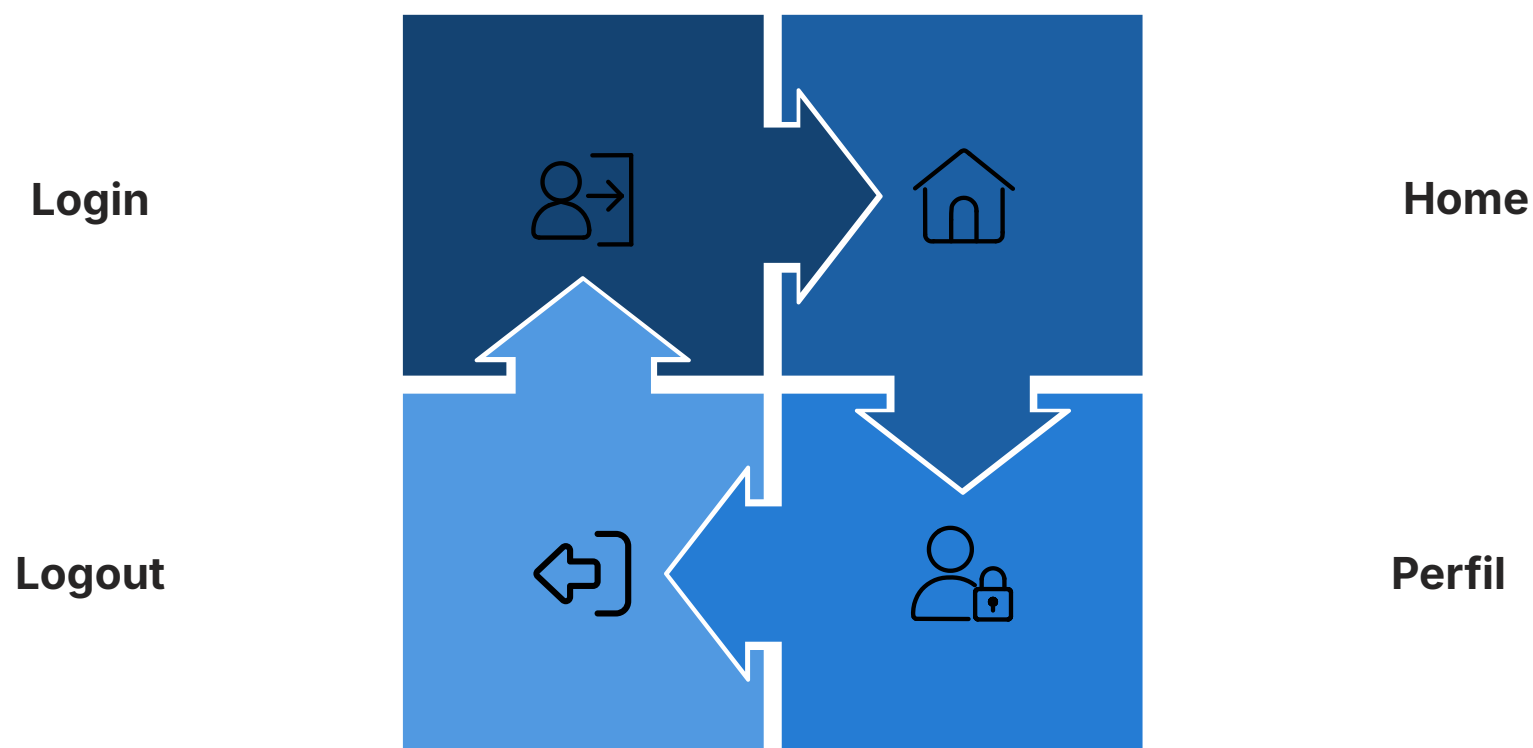
**Slide In:** Transição suave com direção definida

Completando o Circuito: Conectando Home e Perfil Já temos nosso primeiro fluxo: Login → Home. Agora precisamos permitir que o usuário chegue à tela de Perfil. Na maioria dos aplicativos, há um ícone de "Perfil" ou "Avatar" em algum lugar na barra de navegação superior ou inferior da tela Home. Para nosso tutorial, vamos supor que temos um ícone de avatar no canto superior da nossa tela "2. Home" (poderíamos até adicioná-lo como parte de um componente "Header").

# Criando o Fluxo Completo de Navegação

Seguimos exatamente o mesmo processo. Ainda no modo Prototype, selecionamos esse ícone de avatar na tela "2. Home". Arrastamos o nó de conexão (o fio azul) desse ícone até o Frame "3. Perfil". A interação será "On Click" → "Navigate To" → "3. Perfil". Talvez, para essa transição, possamos usar uma animação diferente, como "Slide In" vindo de baixo para cima (se fosse um modal) ou apenas manter o "Slide In" lateral para consistência.

Agora precisamos de um caminho de volta. Como o usuário sai do Perfil e volta para a Home? Na tela de Perfil, deve haver um ícone "Voltar" (uma seta para a esquerda) ou um botão "Fechar". Selecionamos esse ícone de "Voltar" na tela "3. Perfil" e arrastamos o fio de volta para a tela "2. Home". Para a animação de retorno, devemos usar o inverso da nossa animação de entrada. Se usamos "Slide In" da direita para a esquerda (para ir para o Perfil), devemos usar "Slide Out" para a direita (para voltar à Home). Isso cria uma hierarquia espacial lógica na mente do usuário. Também precisamos de um fluxo de Logout: o botão "Sair" na tela de Perfil deve ter um fio "On Click" que navega de volta para a tela "1. Login".



O "Play" Mágico: Testando e Compartilhando seu Protótipo Construimos nossas telas com componentes reutilizáveis, organizamos tudo com Auto Layout e conectamos as portas com o modo Prototype. E agora? Como vemos a mágica funcionar? No canto superior direito do Figma, ao lado do botão "Share" (Compartilhar), há um ícone de "Play" (Apresentar). Clicar nele abre uma nova aba no navegador, carregando nosso protótipo interativo.

O Figma colocará nosso design dentro de uma moldura de dispositivo (do iPhone 14, que escolhemos lá no início). Agora, não estamos mais editando; estamos usando. Nosso cursor se transforma em um ponteiro. Quando clicamos no botão "Entrar", a tela Home desliza para a visualização, exatamente como programamos. Clicamos no ícone do avatar, e a tela de Perfil aparece. Clicamos em "Voltar", e retornamos à Home. Criamos um simulador de aplicativo funcional.

# Compartilhamento e Validação do Protótipo

Este é o momento da verdade. O que fazemos com isso? O mais importante é Compartilhar. Clicamos no botão "Share prototype" (Compartilhar protótipo) nesta nova aba. O Figma gera um link público. Qualquer pessoa com este link (seu cliente, seu professor, seu gerente de contratação, ou mesmo um testador de usuário no celular dele) pode abrir e usar seu aplicativo. Eles não precisam ter o Figma ou saber o que é um componente. Eles apenas experienciam o produto final. É assim que coletamos feedback, validamos ideias e, para o propósito do nosso público-alvo, é isso que anexamos a um portfólio para provar que não apenas desenhamos, mas entendemos de experiência do usuário.

📌 **Dica de Portfólio:** Sempre inclua o link do protótipo interativo junto com as imagens estáticas das telas. Recrutadores e clientes ficam impressionados quando podem "usar" seu design, não apenas vê-lo.

Onde a Inteligência Artificial Acelera esse Processo Construimos nosso protótipo manualmente, e isso é crucial. Você precisa entender os fundamentos do Auto Layout e dos Componentes para saber controlar a ferramenta. No entanto, no cenário de 2025, seria negligente não mencionar como a Inteligência Artificial (IA) no Design está remodelando esse exato fluxo de trabalho. O Figma (e seus concorrentes) está integrando IA generativa diretamente na ferramenta, e ela atua como um assistente poderoso.

Imagine que, em vez de desenhar manualmente o componente Card, você pudesse simplesmente descrevê-lo: "Crie um card com uma imagem de destaque, um título de artigo e um resumo de 30 palavras". A IA geraria uma variante inicial para você. Onde ela brilha ainda mais é no preenchimento de conteúdo. Em vez de usar o plugin Unsplash e escrever textos falsos ("Lorem Ipsum"), as novas IAs do Figma podem preencher seus 10 cards com títulos, descrições e imagens realistas e contextuais (ex: "Artigos sobre design de interiores"), tornando seu protótipo instantaneamente mais crível.

A IA também está entrando na fase de prototipagem. Em vez de ligar manualmente cada fio, ferramentas emergentes permitem que você simplesmente nomeie seus botões e telas de forma lógica (ex: Botão "Próximo" na tela "Onboarding 1" e uma tela chamada "Onboarding 2"), e a IA sugere e cria as conexões automaticamente. A IA não substitui a necessidade de você entender a jornada do usuário, mas automatiza as tarefas repetitivas e mecânicas, liberando você para focar na estratégia e na experiência.

O Protótipo como Ferramenta de Comunicação Ética Ao compartilhar nosso protótipo clicável, transformamos uma ideia abstrata em uma experiência tangível. Este é o poder real da prototipagem: ela é a ferramenta de comunicação mais eficaz que um designer possui. É muito mais fácil para um cliente ou desenvolvedor entender a visão do produto "clitando" nele do que olhando 50 arquivos JPEG estáticos e tentando adivinhar as conexões.

# Design Ético e Responsabilidade

Isso também nos leva a uma breve discussão sobre Design Ético. Nosso protótipo é uma promessa. Ele define as expectativas do produto final. Devemos usar essa ferramenta para comunicar honestamente o fluxo e a funcionalidade. Se o aplicativo real for lento e travado, mas o protótipo no Figma for instantâneo e fluido, estamos enganando nossos stakeholders (e, eventualmente, nossos usuários). A prototipagem também é nossa primeira chance de testar a acessibilidade (WCAG): o texto é legível? O fluxo faz sentido sem depender apenas de cores?

Da mesma forma, ao usar IA para gerar conteúdo, como designers éticos, somos responsáveis por garantir que esse conteúdo não seja tendencioso ou enganoso. A IA é uma ferramenta, mas o designer permanece como o curador e o guardião da experiência do usuário, garantindo que o design não apenas funcione bem, mas também seja inclusivo e honesto.

## Comunicação Honesta

O protótipo deve refletir realisticamente as capacidades do produto final

## Acessibilidade Primeiro

Testar contraste, legibilidade e navegação inclusiva desde o início

## Responsabilidade com IA

Curar e validar conteúdo gerado por inteligência artificial

Além do Figma: Exportação para Mídias Sociais Embora nosso foco principal hoje tenha sido o protótipo interativo (o link clicável), o trabalho do designer gráfico para mídias digitais muitas vezes exige a exportação desses designs para outros formatos. Por exemplo, você pode precisar criar um post para o Instagram ou um Reel anunciando o lançamento do novo recurso do aplicativo que você acabou de desenhar.

Isso se conecta à tendência dos Formatos de Conteúdo em Vídeo Curto (Reels, TikTok). O Figma não é apenas uma ferramenta de prototipagem; é uma ferramenta de design gráfico robusta. Você pode usar suas telas de design (Frames) para criar posts estáticos perfeitamente dimensionados. Mais importante, usando plugins do Figma ou o próprio modo de prototipagem, podemos gravar vídeos do nosso protótipo em ação.

Imagine gravar a animação fluida que criamos da tela de Login para a Home. Esse pequeno clipe de vídeo é um ativo de marketing perfeito. Ele demonstra a microinteração e o feeling do aplicativo de uma forma que uma imagem estática jamais conseguiria. O Figma nos permite exportar esses Frames como PNGs, JPEGs, SVGs (para a web) ou até mesmo GIFs animados e vídeos curtos (com a ajuda de plugins), tornando-o um hub central não apenas para o desenvolvimento de produtos, mas também para a criação de materiais de marketing digital que promovem esse produto.

# Síntese do Aprendizado

Parabéns por chegar até aqui. Em 120 minutos, fizemos uma jornada intensa: saímos de um canvas em branco, passamos pela filosofia "Mobile-First", e construímos um universo de design. Não apenas desenhamos três telas, mas criamos um sistema: definimos Estilos (WCAG em mente), fabricamos "blocos de LEGO" inteligentes (Componentes com Variantes) e aplicamos a "física" da responsividade (Auto Layout). Mais importante, demos vida a tudo isso, conectando o fluxo no modo Prototype para criar um simulador de aplicativo real e funcional.

Vimos como esse processo manual é o fundamento essencial, mas também olhamos para o horizonte de 2025, entendendo como a IA Generativa atua como um acelerador para preenchimento de conteúdo e automação de tarefas. Você agora possui o fluxo de trabalho completo para transformar uma ideia em um teste de usuário.

## Fundamentos Sólidos

Mobile-First, Componentes e Auto Layout como base

## Prototipagem Interativa

Conexões e animações que simulam o app real

## Visão de Futuro

IA como acelerador, não substituto do conhecimento

## Em Prática

- **Nunca desenhe duas vezes:** Antes de criar qualquer elemento, pergunte-se: "Vou usar isso de novo?" Se sim, transforme-o em um Componente.
- **Abraçe o Auto Layout (Shift+A):** Use Auto Layout para tudo. Use-o para seus botões, seus cards e até mesmo para organizar a tela inteira. Seu "eu" futuro agradecerá quando precisar fazer uma alteração.
- **Prototipar é contar uma história:** Não conecte apenas telas aleatoriamente. Pense na jornada lógica do usuário (Trigger → Ação → Animação) para criar uma experiência fluida, não uma apresentação de slides quebrada.
- **Teste em um dispositivo real:** Sempre teste seu link de protótipo no seu próprio celular (usando o app Figma Mirror ou o link no navegador). O que parece bom no seu monitor de 27 polegadas pode ter botões pequenos demais para um dedo humano.

# Autoavaliação

Responda às seguintes questões para validar seu aprendizado.

- (Nível: Fácil)** Ao projetar múltiplas telas que usarão os mesmos botões, ícones e campos de formulário, qual recurso do Figma deve ser usado para garantir consistência e permitir atualizações automáticas em todas as instâncias quando o original for editado?
  - A) Agrupamento (Grouping) de camadas.
  - B) Criação de Múltiplos Frames.
  - C) O modo de Prototipagem (Prototype mode).
  - D) Componentes (Components) e Instâncias (Instances).
- (Nível: Médio)** Um designer precisa garantir que o texto dentro de um botão sempre permaneça centralizado e que o fundo do botão se expanda ou encolha automaticamente se o texto mudar (ex: de "Enviar" para "Confirmar Cadastro"). Qual recurso do Figma resolve este problema de forma mais eficaz?
  - A) A ferramenta de Alinhamento (Align Tools).
  - B) Auto Layout aplicado ao texto e ao fundo do botão.
  - C) Conexões de prototipagem com "Delay".
  - D) Estilos de Cor (Color Styles) aplicados ao fundo.
- (Nível: Difícil/Contexto de Banca)** De acordo com as práticas modernas de UI/UX Design (visando 2025), a criação de um protótipo de alta fidelidade no Figma serve primariamente para:
  - A) Substituir completamente a necessidade de código front-end, gerando um aplicativo pronto para produção.
  - B) Criar uma documentação técnica detalhada (wireframes) destinada exclusivamente à equipe de engenharia.
  - C) Validar a jornada do usuário, testar a usabilidade dos fluxos de navegação e comunicar a sensação interativa (incluindo microinterações) a stakeholders antes do desenvolvimento.
  - D) Focar exclusivamente na aplicação da psicologia das cores e branding emocional, sem se preocupar com a funcionalidade ou fluxo.
- (Nível: Especialista/Tendências)** Ao construir um Componente de "Input Field" (Campo de Formulário), o designer cria múltiplas versões para estados como "Default", "Focused" (quando o usuário está digitando) e "Error" (validação falhou). Qual é a maneira mais eficiente e organizada de gerenciar esses estados dentro de um único Componente Mestre no Figma?
  - A) Criar três Componentes Mestres separados (Componente\_Default, Componente\_Error, etc.).
  - B) Salvar cada estado como um Estilo (Style) diferente no painel direito.
  - C) Usar o recurso de Variantes (Variants) dentro do Componente Mestre, criando propriedades como "Estado".
  - D) Aplicar Auto Layout com diferentes espaçamentos para cada estado.
- (Questão Discursiva)** Descreva resumidamente por que a abordagem "Mobile-First" foi crucial para o tutorial de hoje e como o uso de Componentes se conecta à tendência de Acessibilidade Digital (WCAG).

# Gabarito e Próximos Passos

## Gabarito da Autoavaliação:

1. **D) Componentes (Components) e Instâncias (Instances)** são a base para criar elementos reutilizáveis que podem ser atualizados globalmente editando-se o mestre.
2. **B) Auto Layout** é o recurso específico que gerencia o espaçamento (padding) e a relação entre elementos internos, permitindo que os contêineres se adaptem dinamicamente ao conteúdo.
3. **C) O objetivo principal** de um protótipo de alta fidelidade é simular a experiência final para testes de usabilidade, validação de fluxo e comunicação com a equipe/clientes.
4. **C) Variantes** são o recurso específico criado pelo Figma para agrupar e organizar diferentes estados ou versões de um mesmo componente mestre, tornando-o fácil de trocar no painel de design.
5. **(Resposta Esperada - Discursiva):** A abordagem "Mobile-First" foi crucial porque nos forçou a priorizar o conteúdo essencial primeiro (Login, Home, Perfil), projetando para a tela mais restrita (o celular). A conexão entre Componentes e Acessibilidade (WCAG) ocorre quando definimos nossos componentes mestres (como botões e textos): ao criar o componente, já garantimos que ele tenha o contraste de cor adequado e tamanho de fonte legível. Assim, toda instância daquele componente usada no app automaticamente herda essas regras de acessibilidade, garantindo consistência e inclusão.

---

## Na Próxima Aula:

Aprofundaremos nosso conhecimento em Design Systems, aprendendo a organizar e compartilhar nossas bibliotecas de componentes com a equipe.

## Recursos Adicionais:

- **Artigo (Figma Learn):** "Guia para Auto Layout" (Para reforçar como os contêineres flexíveis funcionam).
- **Livro (Sugestão):** "Atomic Design" por Brad Frost (A teoria por trás da criação de Componentes como "átomos" e "moléculas" que usamos hoje).

**Parabéns!** Você completou com sucesso o tutorial de prototipagem no Figma. Agora você possui as habilidades fundamentais para criar protótipos interativos profissionais. Continue praticando e explorando as possibilidades infinitas do design de interface!