L'AKADÉMIE DU DIGITAL · PROGRAMA DE FORMAÇÃO Certificação Qualiopi em preparação

Prototipagem com Figma

FOR-CREA-M2-A · Criação, Produto Digital e Acessibilidade

Maquetizar e prototipar interfaces, da ideia ao protótipo interativo

DURAÇÃO
7 h

PREÇO
450 € s/ IVA

PÚBLICO
Empresas e particulares

PRAZO DE ACESSO
Acesso em 2 dias úteis após validação da necessidade e dos pré-requisitos.

Preços indicados «a partir de», excluindo orçamento específico e promoções. Preços sem IVA, a partir de 2 participantes. IVA a 20 %.

Objetivos pedagógicos

- Familiarizar-se com uma ferramenta de design de interface (Figma): interface, camadas, frames
- Criar maquetes (wireframes e depois maquetes de alta fidelidade)
- Utilizar os componentes, estilos e bases de um design system para ganhar coerência
- Construir um protótipo interativo (ligações, transições, estados)
- Colaborar e preparar a entrega aos programadores (handoff, inspeção, exportação)
- Situar o Figma entre as alternativas (incluindo open-source) e escolher consoante o contexto

Público-alvo

- Promotores de projetos, empreendedores, trabalhadores independentes que concebem uma app ou um site
- Pessoas em reconversão ou que assumem funções de design/produto
- Qualquer pessoa que queira maquetizar e prototipar interfaces

Pré-requisitos

- Saber utilizar um computador, um navegador web e criar uma conta online.
- Conhecer os fundamentos de UX/UI (módulo 6.1 fortemente aconselhado).
- Dispor de um projeto de interface a maquetizar (uma mais-valia).
- Não é exigida nenhuma competência técnica avançada.

Programa

TEORIA Módulo Teórico — Dominar a ferramenta e a prototipagem

Este módulo situa o Figma (fio condutor) entre as ferramentas de design e de prototipagem e apresenta as alternativas — open-source e auto-alojáveis (Penpot, o mais completo; Lunacy, gratuito), Sketch, Adobe XD, Framer, ProtoPie — com os respetivos critérios de escolha (colaboração, custo, soberania/auto-alojamento, handoff). Abrange a utilização do Figma (interface, camadas, frames, ferramentas), o layout (grelhas, restrições, auto-layout), os estilos e componentes (introdução ao design system), os princípios da prototipagem (ligações, interações, transições, estados) e a colaboração/handoff (comentários, inspeção, exportação, entrega aos programadores).

Objetivo : saber maquetizar e prototipar uma interface com o Figma e situar a ferramenta entre as suas alternativas.

- Panorama das ferramentas, incluindo open-source (Penpot), e critérios de escolha.
- Utilização do Figma: maquetização, componentes, design system.
- Prototipagem interativa e preparação do handoff para programadores.

Avaliação : Questionário de escolha múltipla sobre a ferramenta e a prototipagem, exercício guiado de maquetização.

Acolhimento e apresentação	15 min	Apresentar o programa, os objetivos e o desenrolar. Apresentação oral, suporte visual (diapositivos), ronda de apresentações.	
Panorama das ferramentas	45 min	Figma e alternativas: Penpot (open-source, auto-alojável), Lunacy, Sketch, Adobe XD, Framer, ProtoPie; critérios de escolha. Exposição comparativa, quadro das ferramentas, demonstrações (ilustrativo).	Perguntas orais; questionário de escolha múltipla sobre as ferramentas.
Utilização do Figma	55 min	Interface, camadas, frames, ferramentas; grelhas, restrições, auto-layout. Demonstração guiada, primeiros passos passo a passo.	Exercício guiado de maquetização.
Estilos, componentes e design system	45 min	Estilos, componentes, introdução ao design system. Exposição, demonstração, exemplos de bibliotecas.	Questionário de escolha múltipla sobre componentes e estilos.
Prototipagem e handoff	40 min	Ligações, interações, transições, estados; colaboração, inspeção, exportação, handoff. Demonstração de prototipagem, exemplos de handoff.	Questionário de escolha múltipla sobre a prototipagem e o handoff.
Síntese	10 min	Resumir os pontos-chave e preparar a oficina. Resumo, feedback dos participantes.	Questionário rápido de escolha múltipla no final do módulo.

OFICINA **Oficina Prática — Conceber e prototipar uma interface**

A partir de um caso condutor (aplicação ou site) e, se for caso disso, de um wireframe proveniente do módulo anterior, os participantes criam uma maqueta de alta fidelidade com componentes e estilos, constroem um protótipo interativo (percurso clicável), testam o protótipo e preparam o handoff (exportação, especificações).

Objetivo : produzir uma maqueta de alta fidelidade e um protótipo interativo prontos para a entrega aos programadores.

- Possibilidade de retomar um wireframe do módulo Fundamentos de UX/UI.
- Maqueta de alta fidelidade com componentes e estilos.
- Protótipo interativo clicável.
- Preparação do handoff (exportação, especificações).

Avaliação : produção dos entregáveis (maqueta, protótipo interativo, handoff), apresentação oral curta e revisão coletiva.

Início da oficina	15 min	Apresentar o objetivo e escolher o caso condutor. Apresentação, constituição dos grupos.	
Maqueta de alta fidelidade	1h00	Criar uma maqueta com componentes e estilos. Trabalho prático guiado em Figma, retoma de um wireframe, acompanhamento.	Entregável: maqueta de alta fidelidade.
Protótipo interativo	55 min	Construir um percurso clicável (interações, transições). Trabalho prático, implementação das interações, teste.	Entregável: protótipo interativo.
Teste e handoff	30 min	Testar o protótipo e preparar o handoff. Trabalho prático, teste rápido com utilizadores, exportação e especificações.	Entregável: handoff (exportação, especificações).
Apresentação de resultados	20 min	Apresentar a maqueta e o protótipo. Apresentações curtas, revisão coletiva, feedback.	Avaliação sumativa: entregáveis + questionário final de escolha múltipla.
Inquérito de satisfação	10 min	Recolher a satisfação a quente. Questionário de satisfação.	Inquérito de satisfação.

Modalidades e meios pedagógicos

Formação presencial nas nossas instalações ou nas suas, em grupo reduzido. Alternância de contributos teóricos, oficinas práticas e simulações.

Material necessário :

8 GB de RAM

Modalidades de avaliação

Avaliação das aprendizagens durante e no final da formação; certificado de conclusão entregue a cada formando.

Acessibilidade

Formação acessível a pessoas com deficiência. Contacte-nos antes da inscrição para estudarmos as adaptações necessárias.

Financiamento

Orçamento ou convenção de formação a pedido. A certificação Qualiopi está em preparação: a elegibilidade para financiamentos OPCO será aberta após a sua obtenção.

Auditoria de certificação prevista para T1 2027. Sem elegibilidade OPCO antes da sua obtenção.