

Figma 2.0

Apresentação do curso

Módulo 00. **Aula 01**



Marcelo Brasileiro

O que é Figma?

Vamos falar dessa ferramenta da Adobe que simplesmente dominou o mercado e os corações de designers no mundo todo

Pra quem é esse curso?

Designer, desenvolvedor, gerentes de produto e até criadores de conteúdo: tem lugar pra todos!

O que a gente vai criar?

O aluno poderá escolher entre um projeto pessoal ou seguir com a minha sugestão: um aplicativo de receitas

O que a gente vai aprender?

Meu objetivo é ensinar a dominar as ferramentas do Figma pra você poder criar o que quiser: sites, aplicativos, design systems, etc. Sabendo as bases do figma (frames, estilos, componentes e bibliotecas) você vai estar capacitado para atuar em qualquer projeto.

Olá!

Prazer, meu nome é: Marcelo Brasileiro



in [marceloblaaz](#)

↔ [marcelobrasileiro.com](#)

Figma 2.0

Sou um product designer interessado em criar produtos mais usáveis, inclusivos, desejáveis e inteligentes. Eu comecei a usar o Figma logo no início da minha carreira. Quero ensinar a dominar a ferramenta para que você tenha autonomia no desenvolvimento dos seus projetos; e isso não quer dizer que é um curso só pra designers: desenvolvedores, gestores de produto e até cidadãos de conteúdo podem ser mais eficientes com o Figma. **Todo mundo pode aprender algo novo nesse curso!**

O que vamos criar?

Eu proponho no curso a criação de um aplicativo de receitas, o qDeli:

O qDeli é um aplicativo criado para colecionar, inspirar e encorajar as pessoas a cozinhar. Nossa app vai permitir que cozinheiros encontrem **receitas** variadas tempo de preparo, **ingredientes** preferidos, dietas, etc. Nossos usuários serão chamados de "**chefs**" e poderão seguir uns aos outros para ter inspiração de receitas dos seus criadores favoritos.

Também é possível escolher desenvolver um projeto pessoal da sua preferência, contanto que aplique os conceitos ensinados no curso para que nossos tutores possam corrigir as tarefas.

