



escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia

# 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.

# Prazer, meu nome é: Marcelo Brasileiro



[marceloblaz](#)



[marcelobrasileiro.com](#)

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 criadores 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 coleccionar, inspirar e encorajar as pessoas a cozinhar. Nosso 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.

