

# Componentização avançada

# Handoff com o Figma

- Handoff com o Figma ou outras ferramentas

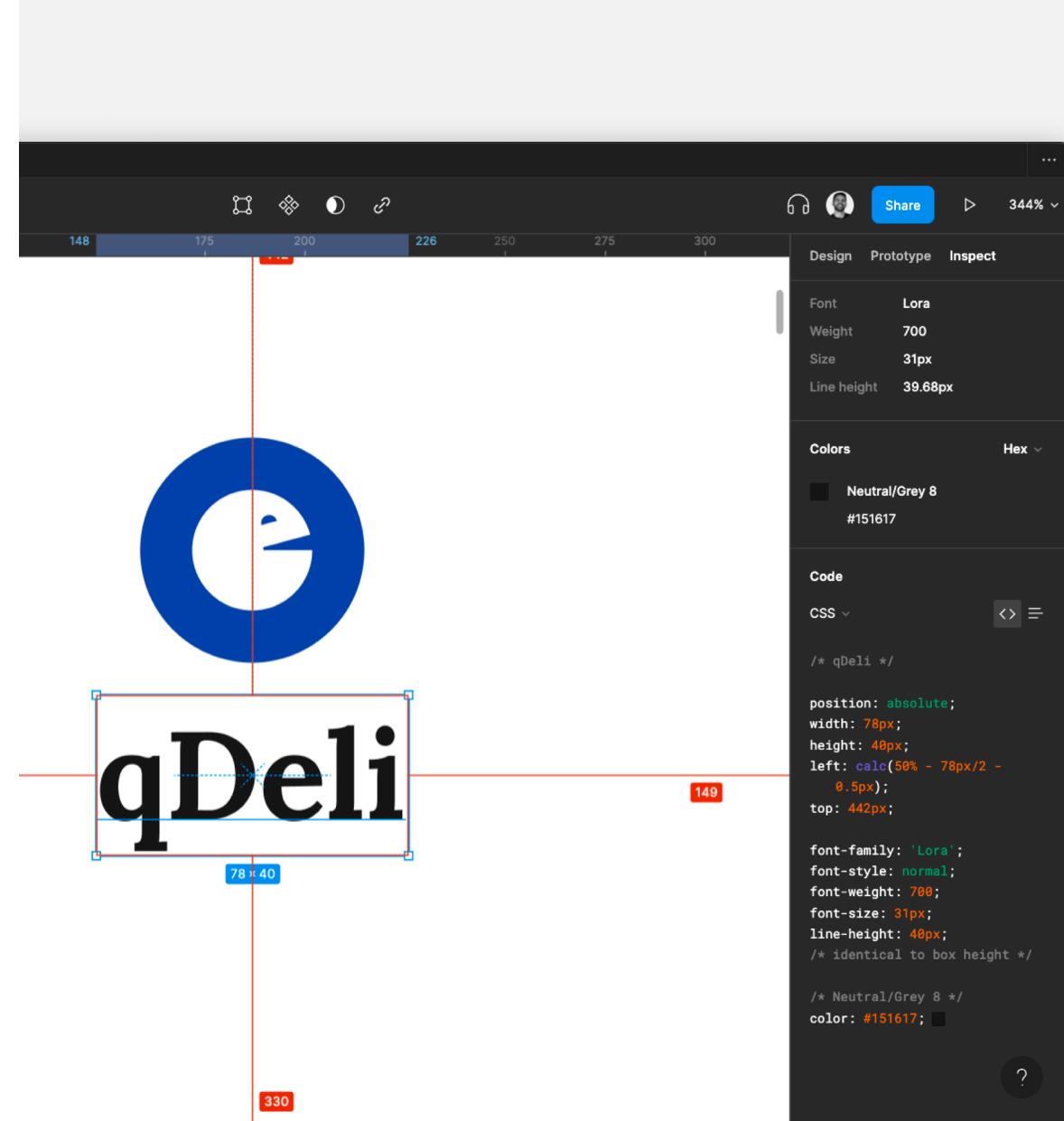
Módulo 05. **Aula 06**



Marcelo Brasileiro

# Relembrando a aba inspect

- Esse painel é mais útil nas fases de hand off, isso é, o momento em que os desenvolvedores vão inspecionar as telas no Figma para construí-las com código.
- Além de mostrar informações sobre a camada selecionada, esse painel também gera snippets de código que podem (mas nem sempre são) úteis para acelerar a implementação de alguns elementos. Mas não se engane: esses códigos **não são** geram o produto final; no máximo podem ajudar, mas não é como se o desenvolvedor pudesse apenas copiar e colar e o app estaria pronto. Não é assim que funciona, ok?



# Telas mudando constantemente

Uma dor comum no handoff com Figma

Uma das grandes forças do Figma pode representar também um desafio: a ferramenta que permite a edição de forma colaborativa em tempo real é fantástica para o desenvolvimento da interface, mas também pode ser uma dor de cabeça para os desenvolvedores.

É comum no trabalho de design de interfaces que haja iterações constantes nas telas, e alterações são feitas com frequência. Se o designer não possuir estratégias eficazes de handoff, corre o risco de não conseguir entregar uma versão final para o desenvolvedor, pois a cada iteração, o desenvolvedor tem uma versão diferente da tela. Isso causa retrabalho constante ao desenvolvedor, e eles vão detestar se isso acontecer no seu projeto.

Existem várias formas de lidar com o handoff e você pode ler sobre várias delas online e inclusive desenvolver a sua, mas todas vão ser uma variação de uma única necessidade: a criação de uma **tela estática que não será alterada mesmo que você continue iterando seus componentes**.

# Telas mudando constantemente

Uma dor comum no handoff com Figma

Existem algumas alternativas para fazer isso no próprio Figma. O professor João demonstrou uma sugestão de uma organização do arquivo bem complexa, por exemplo, mas você pode extrair princípios dali para comunicar ao seu desenvolvedor uma **tela estática que não será alterada mesmo que você continue iterando seus componentes**. Designers ao redor do mundo utilizam recursos diferentes para isso: criam páginas específicas para cada iteração e não mexem em telas uma vez que estejam "prontas". Quebra-se todos os links de componentes para evitar qualquer mudança não intencional. Outros designers utilizam o recurso de branch que faz o versionamento de componentes (disponível apenas a partir do plano organization).

Existem também ferramentas externas que ajudam a lidar com isso. Eu destaco e uso sempre o Zeplin. Essa ferramenta permite que você faça o upload das telas consideradas prontas, e elas só são atualizadas com novos uploads. Isso garante uma versão estática que facilita a vida dos desenvolvedores. Além disso, também possui recursos de inspeção parecidos com os do Figma.



# E com frameworks?

Se você for trabalhar em um projeto real, principalmente se for web, é bem provável que seus desenvolvedores tenham decisões tecnológicas que impactam o design, por exemplo, uso de frameworks padrão.

Framework nesse contexto é uma solução de partes prontas de interface. Por exemplo, se você precisa de um botão no seu site, existem diversos frameworks no mercado que já possuem esse elemento pronto para uso. E isso pode economizar horas de desenvolvimento que são preciosas.

Isso não dispensa a necessidade de um protótipo: posicionar os elementos, pensar no fluxo e desenhar componentes que o framework não possui são tarefas do designer que não podem ser substituídas com facilidade. Portanto, mesmo com frameworks, ainda será necessário que você faça um handoff das telas.

# As ferramentas ajudam muito...

...mas elas não podem fazer tudo

Embora existam ferramentas que ajudam nosso trabalho, elas não passam disso: ferramentas. Não pense que elas podem substituir uma cultura de alinhamento e conversa com seus desenvolvedores.

Por vezes nós podemos pensar que o trabalho de design pode ficar num silo completamente apartado de outras fases de projeto e que as ferramentas são o bastante para a comunicação clara – não são.

Como designer é importante buscar uma comunicação ativa que busque compreender bem o problema a ser resolvido. Não é o suficiente fazer um excelente protótipo porque ele não vai comunicar e resolver todos os problemas de projeto que podem aparecer.

O melhor é estar aberto ao aprendizado e buscar se envolver com todas as fases de projeto, e com o tempo, vai desenvolver o processo de handoff que funciona melhor com o seu contexto.