



disruptive
digital
education

webflow: do protótipo à publicação online

programa | remote learning | workshop

Remote

webflow: do protótipo à publicação online

SOBRE O WORKSHOP

A atuação dos designers visuais termina, na maioria das vezes, com a entrega do protótipo. Mesmo que os layouts, elementos e guias de estilo estejam refinados e bem executados, há ainda a pessoa responsável por desenvolver estas criações para a web – e é precisamente aqui que o Webflow faz toda a diferença.

Esta ferramenta permite que o próprio designer assuma também o papel de desenvolvedor, ampliando a sua atuação e valorizando a sua profissão.

Neste workshop, vais ganhar autonomia para desenvolver projetos digitais de ponta a ponta, ampliar a tua visão de designer e melhorar significativamente a qualidade das tuas criações.

No final, serás capaz de construir projetos digitais com as práticas corretas, e entregar soluções completas a um mercado em crescimento que busca por profissionais que dominem o Webflow. Poderás ainda integrar projetos especificamente como desenvolvedor no-code, e criar sites a partir dos trabalhos de outros designers.

PÚBLICO-ALVO

Visual Designers, UI Designers, Brand Designers, Digital Designers, Web Designers, Diretores de arte digital, e Designers Generalistas que buscam conhecimento em HTML, CSS e JS através de uma ferramenta no-code (sem que tenham que escrever código). Entender destas linguagens torna possível a construção de projetos arrojados, diferentes, imersivos e amplamente interactivos para o utilizador, com fidelidade exata ao previsto nos protótipos.

duração total 16h

investimento 240 €

nota Lotação limitada
(20 Pessoas)

REQUISITOS

Idade mínima 18 anos, ter interesse e conhecimentos de design visual (ainda que baixos) e ter conhecimentos mínimos em Figma.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução e imersão no Webflow

- › Contexto e universo do Webflow
- › Cenário do mercado digital
- › Tipos de projetos
- › Maturidade de empresas
- › Mindset e melhores práticas
- › Oportunidades
- › Interface do Webflow
- › HTML (box model)
- › Classes (styles)
- › HTML Tags X Classes
- › Tipos de layouts
- › Tipos de position
- › Breakpoints

2. Construção

- › Variáveis e criação de Style Guide
- › Hierarquia da informação (headings)
- › Mapa: URLs e pastas
- › Construção de elementos, seções e páginas
- › Responsividade

3. CMS (Content Management Systems)

- › Diferenças entre página dinâmica e estática
- › Conceito básico: lista e página
- › Arquitetura de conteúdo
- › Criação de uma collection
- › Tipos de campos e finalidades
- › Aplicação de conteúdo dinâmico à página
- › Construção de página CMS
- › Filtros e visibilidade condicional

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

4. Interações, SEO & Publicação

- › Estados de botões
- › Automatic animations
- › Custom animations
- › Element triggers
- › Page Triggers
- › Buttons
- › Animations
- › Breakpoints (try different devices)
- › Navegação: âncoras, páginas e URLs externas
- › Configuração de navegação e links
- › Title, Meta Description, Open Graph e outras configurações
- › Revisão através do Audits
- › PageSpeed Test
- › Planos de usuário e hospedagem
- › Instalação de URL
- › Formulários
- › Apps
- › APIs de trackeamento
- › Cookie Script
- › Custom code (se aplicável)
- › Treinamento do cliente (Legacy Editor)

EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet (preferencialmente através de cabo de rede); Webcam e microphone;
Documentação em formato digital.

CERTIFICAÇÃO

Inclui: Carga horária total do workshop, temática, certificação DGERT, carimbado e assinado pela coordenação pedagógica em formato digital.

REMOTE LEARNING

Esta formação irá manter e garantir a qualidade dos cursos presenciais, uma vez que as aulas em formato remote learning decorrem num ambiente de sala de aula virtual, com formação live, permitindo assim que todos os participantes se conheçam e interajam entre si, adquiram conhecimento independentemente da sua localização e beneficiem de feedback em tempo real.

A formação será estruturada por sessões em direto transmitidas a partir de estúdios em Lisboa e no Porto, devidamente equipados tecnicamente com tecnologia broadcast ao nível de áudio, luz e imagem multicâmara. O acesso às aulas, conteúdos e documentação de apoio será feito através de uma plataforma, aliada a um sistema de vídeo e áudio conferência online com interação bidirecional entre os tutores e formandos.

Notas

- › Em caso de cancelamento do workshop por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.
- › A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.
- › A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados. Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.
- › Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Workshops por outros motivos que aqui não foram informados.
- › Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocações.



disruptive
digital
education

weareedit.io

EDIT.
Lisboa

Alameda D. Afonso Henriques, 7A
1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt

EDIT.
Porto

Rua Alferes Malheiro, 226
400-057 Porto

(+ 351) 224 960 345
(chamada para rede fixa nacional)
geral@edit.com.pt