disruptive
digital
education

figma

programa | bootcamp remote learning

EDIT.

Programa do Bootcamp

figma

Este bootcamp foi concebido por profissionais altamente qualificados, com mais de 20 anos de experiência nacional e internacional em ferramentas digitais, UX e Design de Produto, amplamente reconhecidos pela sua competência e conhecimento.

O QUE É?

O bootcamp é uma formação completa em Figma, uma das principais ferramentas de design de interfaces (UI) e experiência de utilizador (UX).

Destinado a designers e developers, o bootcamp abrange desde conceitos básicos até técnicas avançadas, incluíndo: uso das principais ferramentas do Figma; criação de wireframes, mockups e protótipos interativos; colaboração em tempo real com equipas.

No final, os alunos estarão aptos para criar projetos de design de alta qualidade, criar componentes, bibliotecas e design systems.

duração total 60h

investimento

400,00€ x 2 (sem juros)
(pronto pagamento: 5% de desconto)

ADMISSÃO

Idade Mínima de 18 anos

Conhecimento básico de Design e Conhecimento intermédio de Design Digital.

Marcação de uma SOPP gratuita com um student Admissions Manager.

EDIT.

figma

programa do bootcamp

SOBRE O BOOTCAMP

O bootcamp abordará todos os princípios para explorar e utilizar o software Figma, desde conceitos básicos até componentes avançados, como variáveis e modos aplicados a design systems. A estratégia de ensino é baseada em aulas interativas, com componentes teóricas para contextualização e introdução aos temas, mas com ênfase na experiência prática. Os exercícios práticos serão dominantes ao longo do curso, simulando cenários reais de projetos de design e trabalho colaborativo. Além disso, utilizaremos um fórum de discussão para partilhar materiais de apoio e facilitar a troca de conhecimento.

OBJETIVOS

O bootcamp tem como objetivo cobrir todas as etapas, desde a colaboração no software até o design, componentes, prototipagem avançada e design systems.

Os participantes poderão validar soluções, explorar tópicos para alinhar designer e empresa com a visão do produto, e contribuir para a maturidade da experiência de uso do Figma.

PERFIL

O bootcamp destina-se a profissionais das diversas áreas que contribuem para o desenvolvimento de produtos e serviços, incluindo designers, engenheiros, gestores de produto e responsáveis por inovação.

Também é indicado para qualquer pessoa interessada em conhecer em profundidade esta ferramenta de design e prototipagem, que facilita a compreensão e o trabalho de melhoria da experiência do utilizador.

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 dos nossos Estúdios, 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.

EDIT.

figma

programa do bootcamp

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Basics.

› FigJam: Colaboração em folhas em branco
› Figma: Visão geral da interface e ferramentas
› Ferramenta de Design, Interface e Atalhos
› Colaboração: Utilização da comunidade, templates e plugins
› Save and Export options on Figma

2. Figma Advanced I.

› Variables (Color, Typography, Number (Size))
› Modes and Themes
› Typography
› Content
› Responsive with variables
› Layout
› Auto-Layout
› Stack
› Prototipagem & Animação

3. Figma Advanced II.

› Components e Nested components
› Properties (Boolean, Swap Instance, Text)
› Constraints, Auto-Layout
› Publicação de componentes
› Design Systems Governance
› Branching
› Library Analytics
› Handoff & Documentation
› Tools for Design Systems (ZeroHeight, Supernova, etc)
› Dev Mode Overview
› Interação
› Interactive components
› Animate with Variables

CERTIFICAÇÃO

A certificação é entregue aos alunos em formato digital e inclui: carga horária, modular e total do curso, temáticas, notas finais de cada módulo e média final do curso, certificação DGERT, carimbo e assinatura (da coordenação pedagógica do programa ou administração da escola).

RECRUTAMENTO

EDIT. tem como missão principal a aceleração das carreiras profissionais e empregabilidade dos alunos. Não só desenvolvemos formações práticas que permitem aprender com profissionais reconhecidos no mercado, como também damos acesso a uma rede de parceiros de recrutamento.

DOCUMENTAÇÃO DE APOIO

A inscrição no bootcamp de Figma inclui acesso a publicações e a documentação de suporte nas aulas, incluindo um conjunto de recursos bibliográficos e formações on-line de suporte às atividades de ensino, investigação e aprendizagem.

SOPP

Para se inscreverem no bootcamp de Figma, os alunos necessitam de agendar uma SOPP (Sessão de Orientação Pedagógica & Profissional) gratuita, com um dos Student Admissions Managers da EDIT.

Esta SOPP tem como objetivo dar a conhecer, em pormenor, a metodologia da escola, as instalações, enquadrar o perfil do candidato, analisar as expetativas em relação ao curso e esclarecer eventuais dúvidas sobre o mesmo.

EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet;

Webcam e microfone;

Documentação em formato digital.

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
4000-057 Porto

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