

PALESTRA 03 · ANTHONY NICHOLS

CLAUDE DESIGN

Você descreve. Ele desenha.

Landing page, tela de app e protótipo com a cara da sua marca, escrevendo em português. O que volta não é imagem estática: é layout de verdade, com código limpo, blocos estruturados e texto que continua editável.

VOCÊ DESCREVE

A ANATOMIA DO PEDIDO · SEM UMA DAS QUATRO, O CLAUDE ESCOLHE PELO GENÉRICO

OBJETIVO

O que você quer criar, dito numa frase só.

LAYOUT

O que fica onde, na ordem em que aparece na tela.

CONTEÚDO

O que vai escrito, com o texto que é para aparecer.

PÚBLICO

Quem vai ver isso. É daqui que sai a sofisticação da interface e o tom visual.

ELE DESENHA

01

CONTEXTO

A ordem é projeto, contexto, canvas e entrega. Quem pula o contexto refaz tudo depois.

O comando **/design-sync** lê o código do seu site, seus arquivos ou o repositório no GitHub e gera o Design System sozinho.

02

CANVAS

O rascunho nasce e você refina de três jeitos:

- Conversa no chat, para layout macro e paleta geral
- Comentário no ponto, clicando sobre o elemento
- Mão no canvas, alinhando sem quebrar a responsividade

03

HANDOFF

Sai como .zip, PDF, PPTX, Canva ou HTML pronto, e dá para gerar link público separando quem vê, quem comenta e quem edita.

O handoff definitivo manda código e Design System inteiros para o Claude Code.

04

NO AR

No Code entra a lógica, o banco, o checkout e o deploy. A volta existe: **/design-login** conecta o MCP e você edita o layout sem sair do terminal.

“Desenhe no Design para decidir. Construa no Code para entregar.”

ANTHONY NICHOLS

MATERIAL BOM ENTRA, SISTEMA BOM SAI

Alimentou o /design-sync com uma página mal estruturada, o sistema gerado sai ruim. O atalho: baixe o código de uma referência que você admira, extraia o sistema dela e aplique a sua paleta sobre aquela estrutura. E “não ficou bom” não é pedido: pedido é adicione 8 px de respiro entre os campos do formulário.

COR

TIPOGRAFIA

ESPAÇAMENTO

COMPONENTES