

Лабораторна робота №2

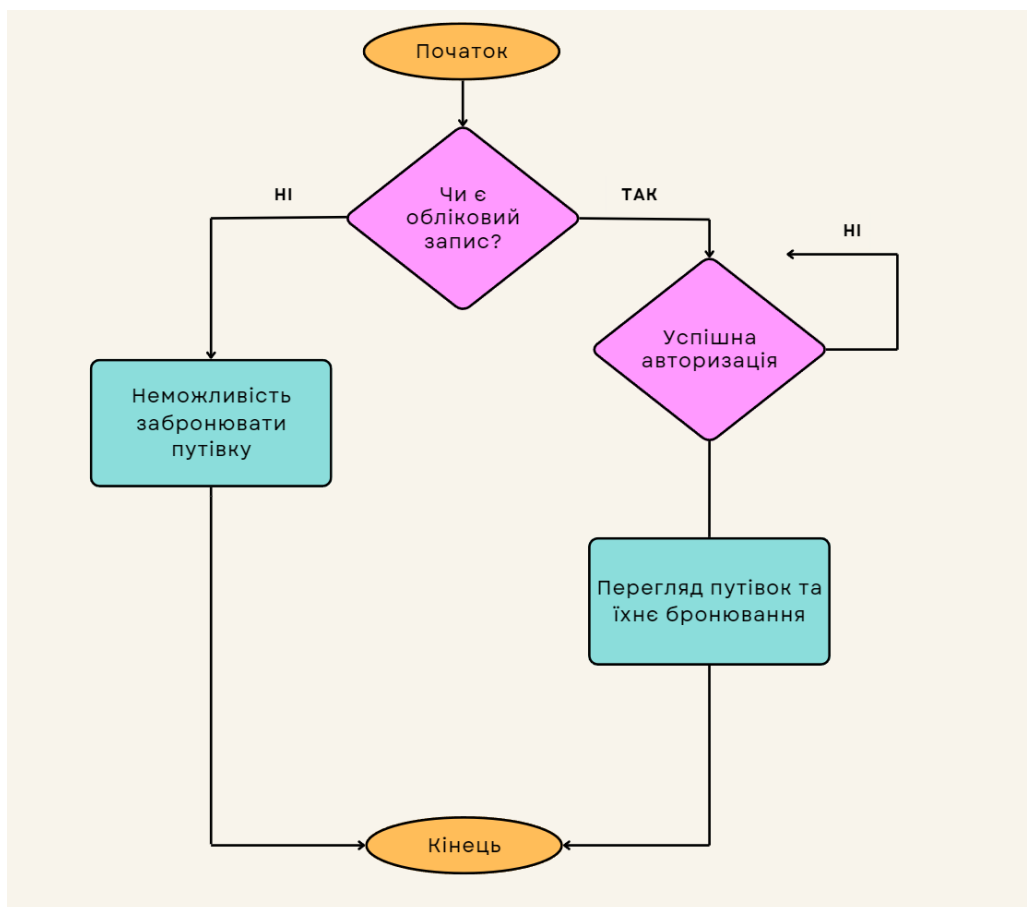
Прототипування мобільних екранів у Figma

Мета: познайомитися з прототипуванням у Figma шляхом створення дизайну мобільного додатку.

Мною було обрано варіант створити прототип застосунку для туристичного агентства.

1. Планування та Концептуалізація

- Мета: Будь-яка поважаюча себе компанія не обійдеться без сайту або застосунку для мобільних пристроїв. Туристичному агентству не завадить мати власний застосунок, завдяки якому можна зручно обрати тур, дізнатися його рейтинг та загальну інформацію, а також забронювати тур.
- Діаграма користувацького шляху (User Flow Diagram):



					ЖИТОМИРСЬКА ПОЛІТЕХНІКА.24.121.18.000 – Лр.2				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата					
Розроб.		Магаз А.О.			Звіт з лабораторної роботи №2			Літ.	Арк.
Перевір.		Талавер О. В.							1
Реценз.								ФІКТ, гр. ІПЗ-22-1	
Н. Контр.									
Зав.каф.									

2. Принципи Дизайну

- **Послідовність (Consistency):** Усе витримано в єдиному стилі, усі іконки взяті з одного ресурсу (Tabler Icons), використовувалась сітка для акуратного вирівнювання елементів.

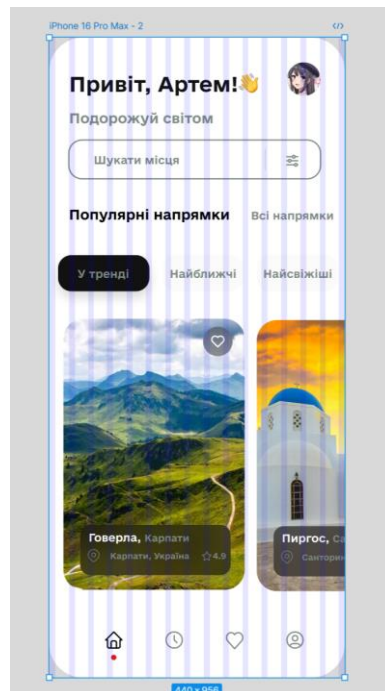


Рис. 1. Сітка на фреймі

- **Простота (Simplicity):** Інтерфейс є незавантаженим та наповненим лише найнеобхіднішою інформацією для користувача.

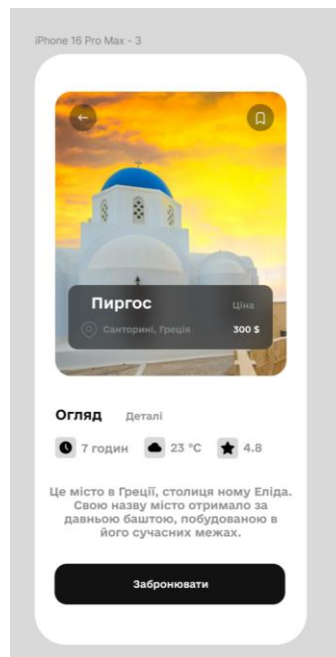


Рис. 2. Простота сторінки

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		2

- Доступність (Accessibility): Шрифти та кнопки достатньо великого розміру, а отже застосунком зможуть користуватися люди, які мають проблеми із зором.

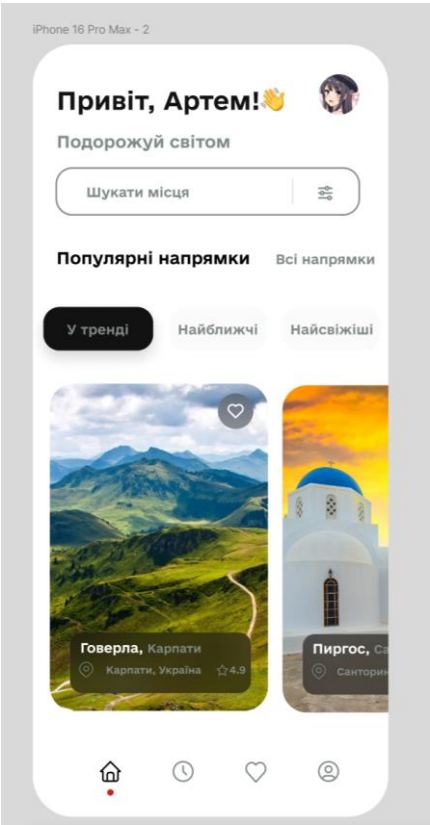


Рис. 3. Читабельність шрифтів та виділення рекомендованих параметрів

- Візуальна Ієрархія (Visual Hierarchy): Рекомендовані параметри виділені чорним кольором та більшим розміром(див. рис. 3).

3. Використання Функцій Figma

- Фрейми (Frames): Я використав фрейм, який відповідає iPhone 16 Pro Max.

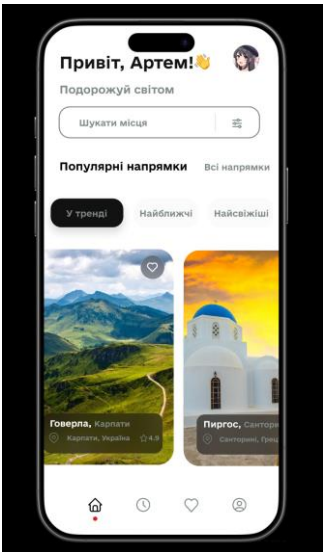


Рис. 4. Вигляд застосунку на iPhone 16 Pro Max

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		3

- Інструменти Прототипування (Prototyping Tools): Екрани зв’язані між собою за допомогою гарячих точок, а також були прописані анімації для переходів.

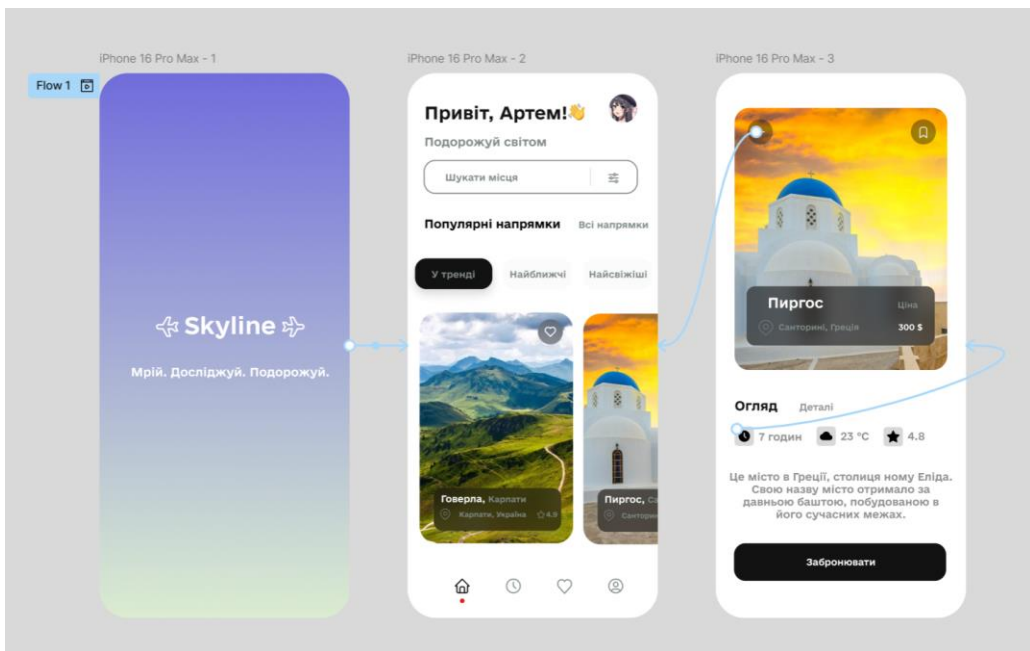


Рис. 5. Пов’язані між собою екрани

- Плагіни (Plugins): я встановив плагін Tabler Icons, щоб брати звідси іконки для своїх проєктів.

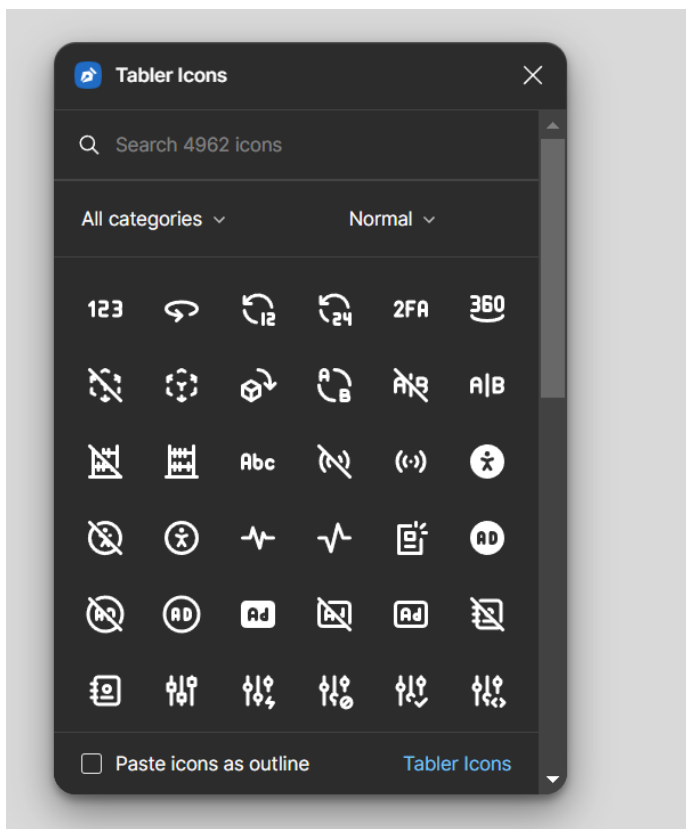


Рис. 6. Tabler Icons

		Магаз А. О.		
		Талавер О. В.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ

Арк.

4

Github: <https://github.com/ArtemMahazIPZ/HumanMachineInterface/tree/master/Lab02>

Висновок: я ознайомився з прототипуванням у Figma та створив свій перший прототип мобільного застосунку.

		Магаз А. О.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.18.000 – ПЗ	Арк.
		Талавер О. В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		5