

Лабораторна робота № 2

Тема № 1.Прототипування мобільних екранів у Figma

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

Зміст роботи

Завдання. Оберіть просту ідею мобільного додатку, наприклад список справ, погодний додаток або пошук рецептів. Виберіть та зосередьтеся на декількох основних аспектах додатка, декількох варіантах використання та розробіть 3-5 пов'язаних екранів, які сприяють виконанню цього завдання. Використовуйте Figma для створення інтерактивних прототипів, що імітують взаємодію користувача.

Приклад виконання завдання:

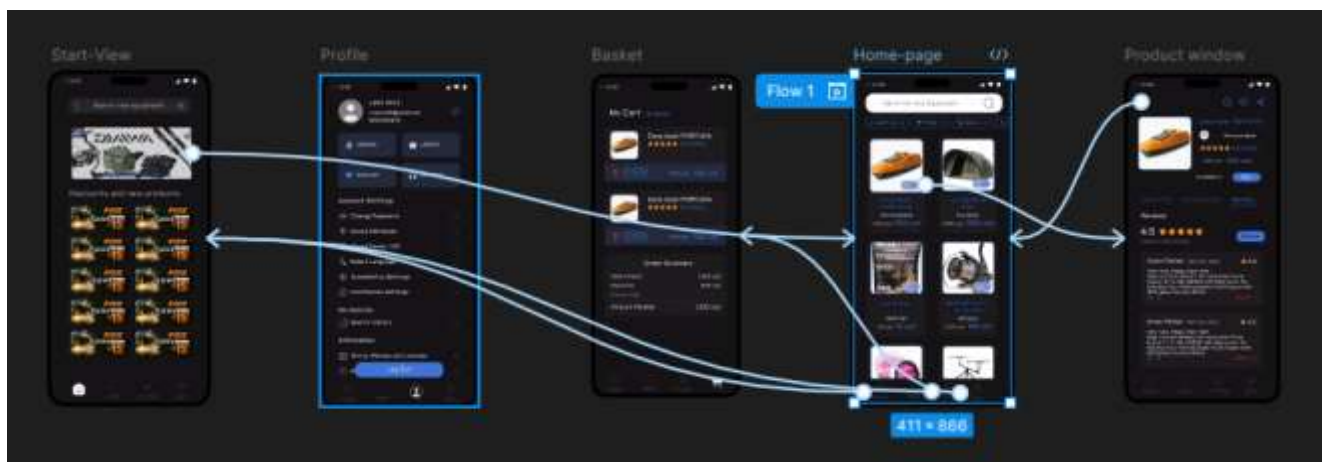


Рис. 1 Всі вікна з зображенням взаємодій між ними

					ДУ «Житомирська політехніка».24.121.10.000 – Лр2			
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата				
Розроб.		Козачок Д. П.			Звіт з лабораторної роботи		Літ.	Арк.
Перевір.		Піонтківський						1
Керівник							ФІКТ Гр. ІПЗ-22-4	
Н. контр.								
Зав. каф.								
							Аркушів	4

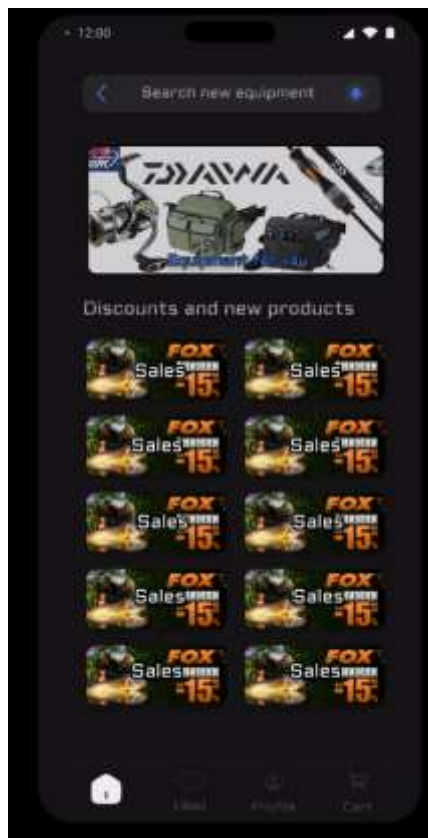


Рис. 2 Головне вікно



Рис. 2 Сторінка з товаром

		Козачок Д. П.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.10.000 – Лр2	Арк.
		Піонтківський				2
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

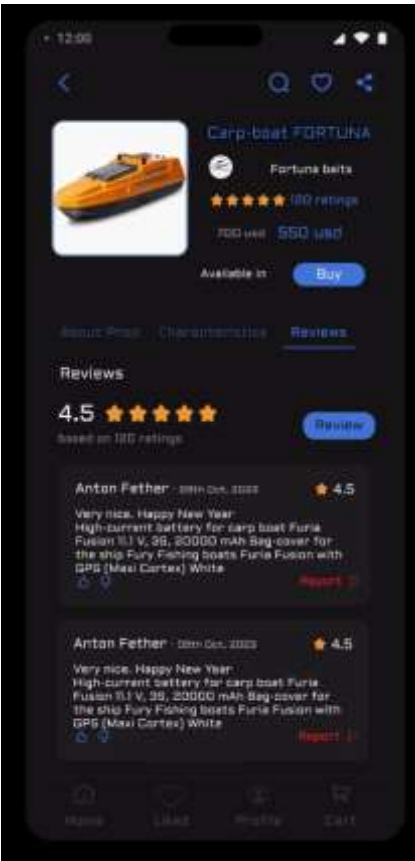


Рис. 2 Сторінка про товар з описом та відгуками

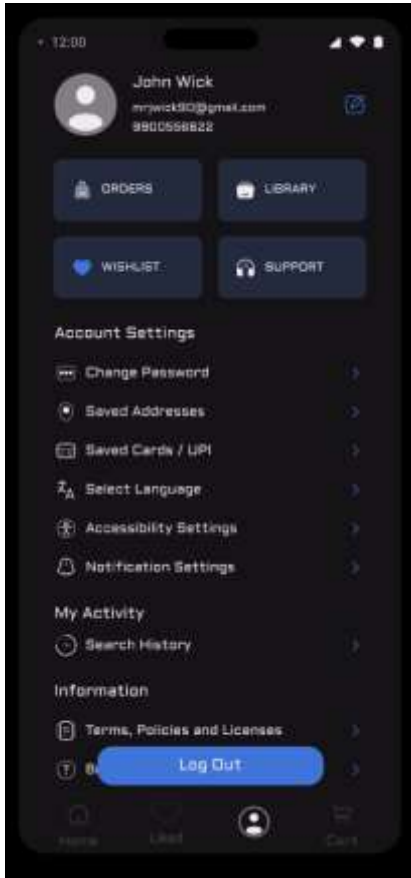


Рис. 2 Профіль

		Козачок Д. П.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.10.000 – Пр2	Арк.
		Піонтківський				3
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

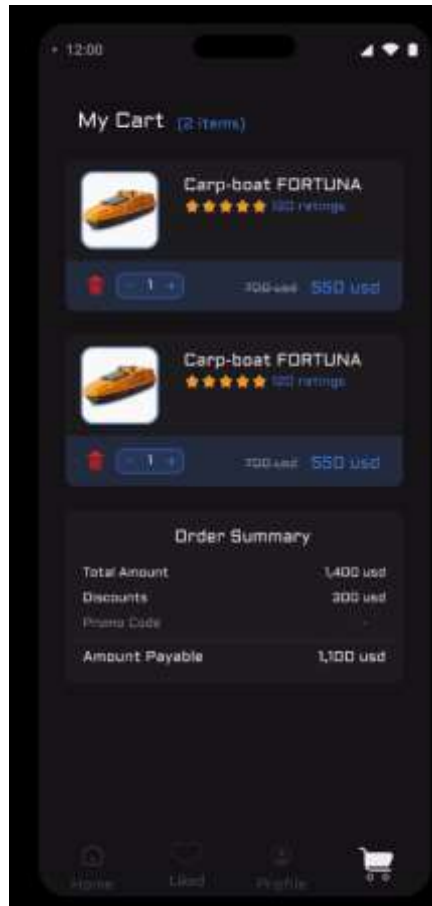


Рис. 2 Кошик

Посилання на Git :

<https://github.com/DenysKozachokP/PMU>

Висновок : дослідив основні підходи та технології реалізації дизайну для додатків інтернет магазинів в середовищі Figma

		Козачок Д. П.			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.10.000 – Лр2	Арк.
		Піонтківський				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		4