



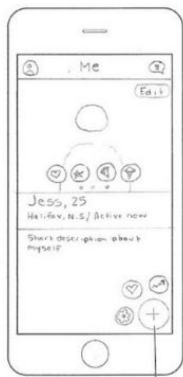
# Figma i prototipi

Uvod

# Prototip



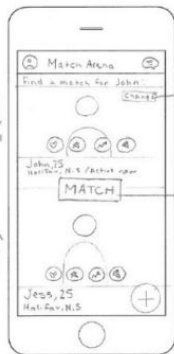
- Eksperimentalni, nedovršen dizajn koji pomaže dizajnerima da vizuelizuju i testiraju ideje pre nego što počne razvoj finalne aplikacije.
- Jednostavna simulacija sistema koja može brzo da se napravi.
- Koristi se:
  - u ranoj fazi dizajniranja kako bi se komunicirale i razmenile ideje između dizajnera korisničkog interfejsa i korisnika
  - kako bi se razjasnile nedoumice iz prikupljenih zahteva
  - u kasnijim fazama razvoj korisničkog interfejsa da se razjasne nedoumice i demonstriraju koncepti interakcije i dizajna



Tapping pops out other navigation options.

Shift down to view John's full profile

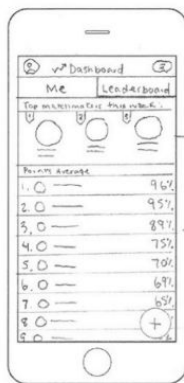
Swipe up to view Jess' full profile



Change Matchmaker

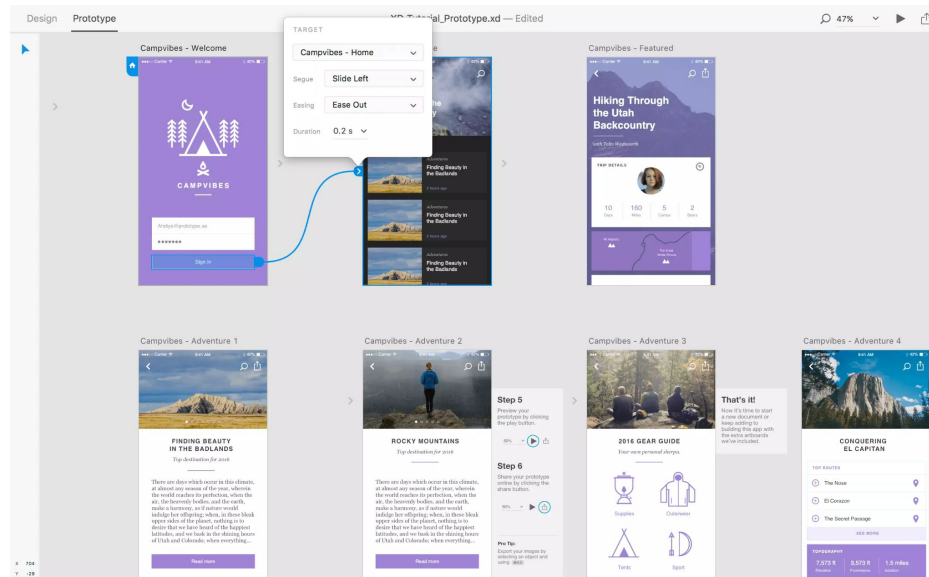
Tap Matchmaker when you find John's match.

Swipe right to start viewing all potential matches



Tap 3 Matchmakers and click

Tap Matchmaker by %



# Prototip



- Prednosti upotrebe prototipa:
  - **Pretvaranje u stvarnost** - Prototip je prvi korak u prelasku iz konceptualnog u stvarno.
  - **Rad na problemu** - Prototipiranje korisničkog iskustva je odličan način da se vizuelizuje problem i brzo predstavi rešenje. Ako ne uspe, odbacite prototip i pokušate ponovo.
  - **Iteracija** - Prototipiranje se radi u fazama, ali je rezultat isti: evaluacija vaših ideja. Od skice do prototipa visokog nivoa, svaka nova iteracija nudi mnoštvo ponašanje i funkcija za testiranje. I sa više podataka, možemo iterirati i brže i pametnije.
  - **Otkrivanje neželjenih scenarija** - Kada nešto postane vidljivo, imamo na raspolaganju ograničenja našeg proizvoda za proučavanje, što daje bolji kontekst i tome šta bi trebalo da bude tu, a šta ne.
  - **Otkrivanje problema sa upotrebom** - Kada proizvod ima prototip bilo kog tipa, izazovi sa upotrebom odjednom postaju laki za primetiti i popraviti.
  - **Prezentacija** - Predstavljaju standard za prezentaciju. Bez obzira da li testirate verziju stranice ili prezentujete proizvod klijentu, prototip u nekom obliku bi trebao da bude prisutan, a ako nije, možete se kladiti da će neko pitati gde je i zašto nije uključen.

# Prototip



- Proces kreiranja prototipa
  - **Tokovi korisnika** - Identifikacija korisničkih tokova. Pogledajte kako korisnici ostvaruju svoje ciljeve i kako interaguju sa sistemom.
  - **Informacioni entiteti** - Svaki korisnički tok će imati neke ulaze i izlaze. Neophodno je identifikovati ih, otkriti kako se odnose na ponašanje korisnika i očekivanja, u koje interakcije su uključeni i kako rade
  - **Prve skice** - Nakon otkirvanja ko su korisnici sistema i šta će da rade sa njim treba da se vidi kako će to da urade. Treba da nacrtate korisničke tokove - samo kreirati tok na osnovu funkcionalnosti, bez izgleda
  - **Osnovna struktura** - Kada ste kreirali korisničke tokove dobićete bolju ideju kako treba da izgleda dizajn. Krećete sa dodavanjem sadržaja (tekst, slike, video, i dr.) koji će započetak da budu osnovni geometrijski oblici ili škrabotina.

# Prototip



- Vrste
  - **Low-fidelity**
    - Sa malo detalja, koriste jeftinije materijale i/ili koriste drugačije interakcione tehnike
    - Skice, mokapi ekrana, storibordovi
    - Dijagram toka interfejsa
      - Omogućuje modelovanje veza visokog nivoa između elemenata korisničkog interfejsa i time nam daju uvid u moguće poboljšanje po pitanju korisnosti i interaktivnosti sistema
  - **High-fidelity**
    - Vrlo slični krajnjem proizvodu
    - Daju dobar uvid u sistem, jer obezbeđuju funkcionalnu verziju sa kojom korisnici mogu da interaguju
    - Prikazuju raspored elemenata interakcije i njihovu navigaciju
    - Dobri su za usability testove i kao markentiški alat budućeg proizvoda
    - Postoji dosta alata koji omogućavaju njihovo kreiranje
    - Velika verodostojnost

# Dijagram toka interfejsa



- Primenjuje se radi sticanja dobrog pregleda, opšte slike i uočavanja svih mogućih tokova sa jednog mesta
- Moguće je modelovati interakciju koju će korisnik imati sa softverom, ali i stvoriti dobar uvid u to kako će korisnički interfejs aplikacije izgledati i kakav će biti po pitanju korisnosti.
- Brzo se dolazi do razumevanja kako bi sistem trebao da radi i moguća je ocena toka podataka u korisničkom interfejsu aplikacije.
- Interakcija je vizuelno predstavljena što u mnogome olakšava njen pregled
- Slabost je manjak samih detalja korisničkog interfejsa, pre svega onih dizajnerskih





# Prototipi

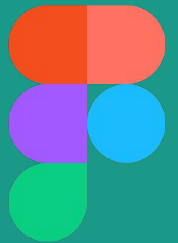


- Šta se sve može saznati sa high-fidelity prototipa:
  - Informacije o screen layout-u
    - Da li je pregleda, prenatrpan, komplikovan?
    - Da li odvlači pažnju?
    - Da li korisnik može da pronađe važne elemente?
  - Da li su dobro odabrane boje, fontovi, ikonice, i preostali vizuelni elementi
  - Informacije o feedback-u
    - Da li korisnici primećuju i reaguju na statuse, promene kursora i druge povratne informacije
  - Koliko je interfejs efikasan
    - Da li su kontrole dovoljno vidljive?
    - Da li su kontrole suviše blizu jedna drugoj?
    - Da li je skrolovanje suviše dugo traje?



---

# Figma



# Figma



- Alat za dizajn interfejsa koji omogućava timovima da zajedno rade na projektima.
- Koristi se za razmišljanje o idejama, kreiranje prototipa i dobijanje povratne informacije u bilo kojoj fazi kreativnog procesa.
- Prednosti upotrebe:
  - **Cloude-based platforma**
    - Omogućava timovima da zajedno rade u realnom vremenu
  - **Prototipovi i dizajn interfejsa**
    - Pruža mogućnost kreiranja prototipova i dizajniranja interfejsa na jednom mestu
  - **Saradnja i deljenje**
    - Omogućava jednostavno deljenje projekata i komentarisanje
  - **Kompatibilnost**
    - Radi na različitim uređajima i operativnim sisitemima

# Wireframes

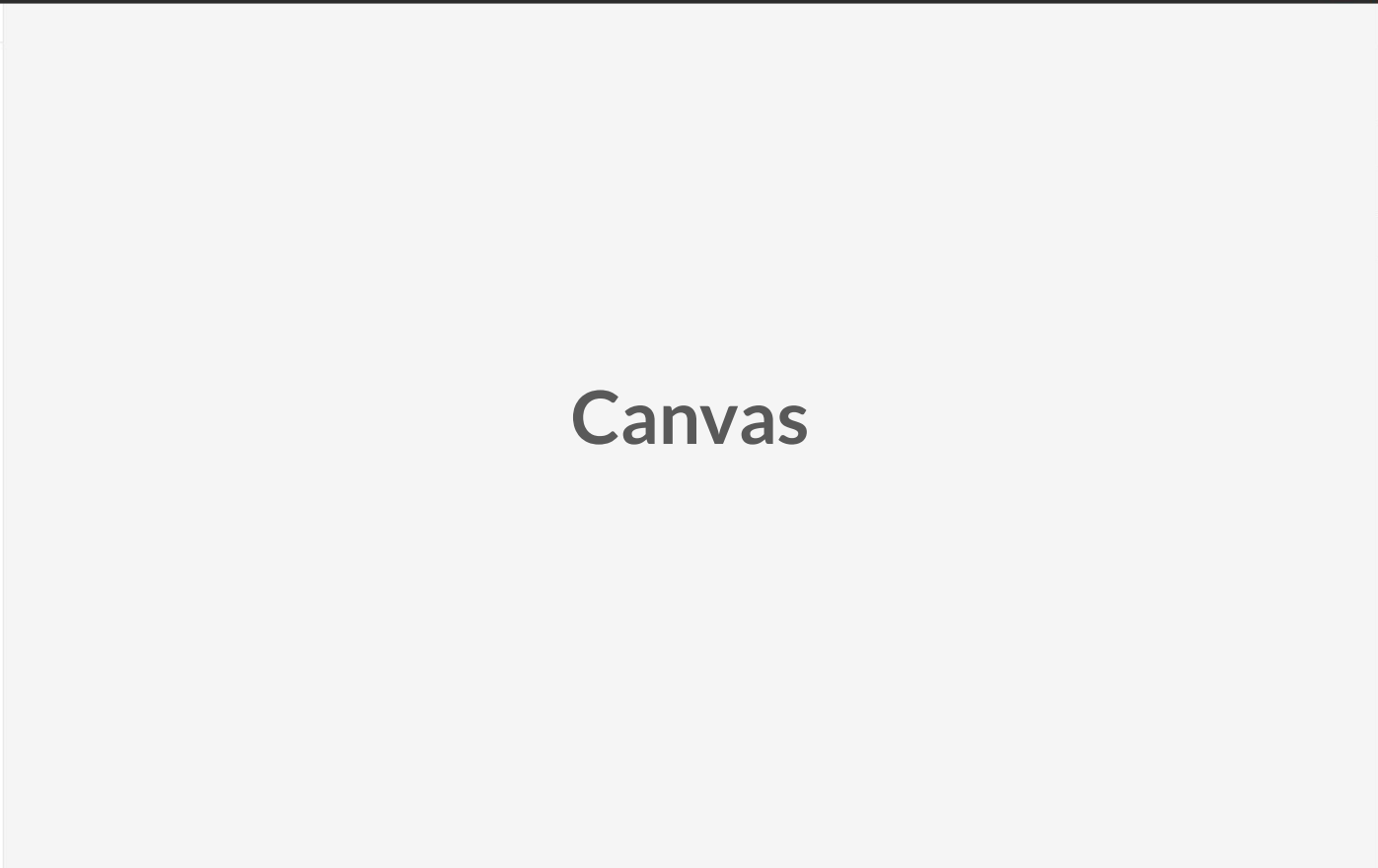


- Osnovna skica ili nacrt interfejsa koji se koristi za vizuelizaciju rasporeda elemenata na stranici ili aplikaciji.
- Ne fokusira se na estetiku ili dizajn već se koristi za planiranje strukture i funkcionalnosti interfejsa.
- Omogućavaju da mapiramo korisničke tokove i istražimo različite načine na koje možemo strukturirati aplikaciju, bez potrebe da dizajniramo elemente ili dodajemo bilo kakav sadržaj. Takođe omogućavaju testiranje korisničkog iskustva i usklađivanje funkcionalnosti pre nego što se pređe na detaljniji dizajn.
- U Figmi se koristi kao početna tačka za kreiranje interfejsa, gde se postavljaju osnovni elementi poput okvira, tekstualnih polja, dugmadi ...
- Ova faza omogućava timovima da jasno definišu strukturu interfejsa pre nego što se posvete detaljnijem dizajnu.

# Canvas



- Pozadina za vaš dizajn, na njega se dodaju okviri, oblici, tekst i slike.
- Osnovno radno okruženje gde se odvija proces dizajniranja interfejsa.
- Omogućava korisnicima da grupišu elemente, strukturiraju i organizuju svoje projekte.

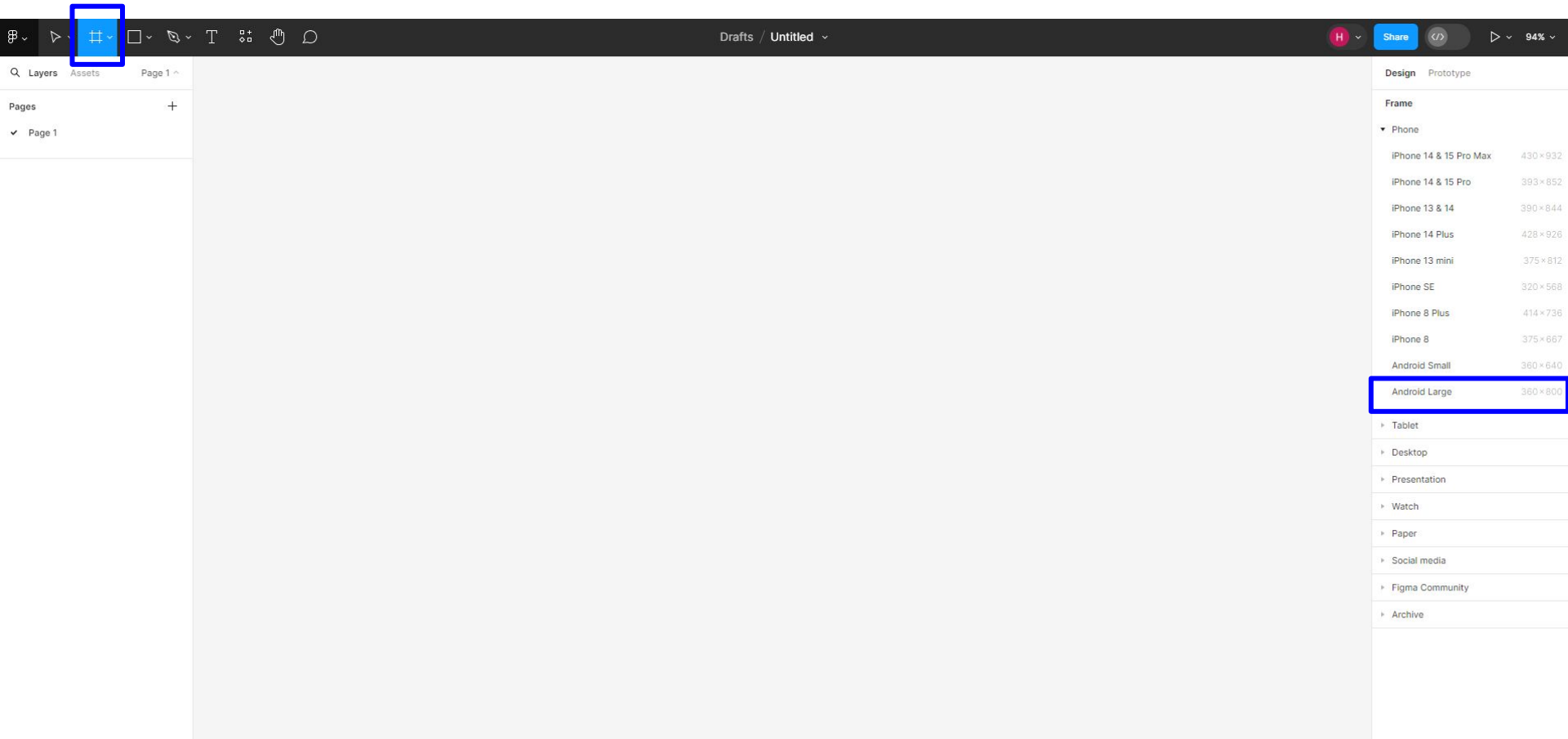


# Frame



- Ključni elementi figme koji omogućavaju korisnicima da organizuju svoje dizajne.
- Svaki okvir možete zamisliti kao jedan ekran svog dizajna.
- Ključne informacije o frame-ovima:
  - Definicija Frame-a
    - Oblasti na Canvasu gde korisnici mogu da smeste svoj dizajn, oblike, tekst i slike.
    - Moguće je i ugnježdavanje okvira
  - Dodatne funkcionalnosti
    - Layout Grids, Auto Layout, Constraints i prototipiranje
    - Kreiranje strukture dizajna i kreiranje interaktivnog prototipa
  - Prilagođavanje dimenzije
    - Korisnici mogu promeniti dimenzije frame-ova kako bi prilagodili veličinu prema potrebama svoj projekta, što olakšava rad sa specifičnim uređajima
  - Ugnježdavanje
    - Omogućava kreiranje složenih interfejsa kombinovanjem različitih frame-ova sa različitim atributima.
    - Kreiranje kompleksnih dizajna koji rade zajedno.







Layers Assets Page 1

Pages +

Page 1

Android Large - 1

Android Large - 1



360 x 800

Design Prototype



Frame



X 300 Y -396

W 360 H 800

0° 0°

☒ Clip content

Auto layout +

Layout grid +

Layer

Pass through 100%

Fill

FFFFFF 100%

Stroke +

Effects +

Export +



# Frame

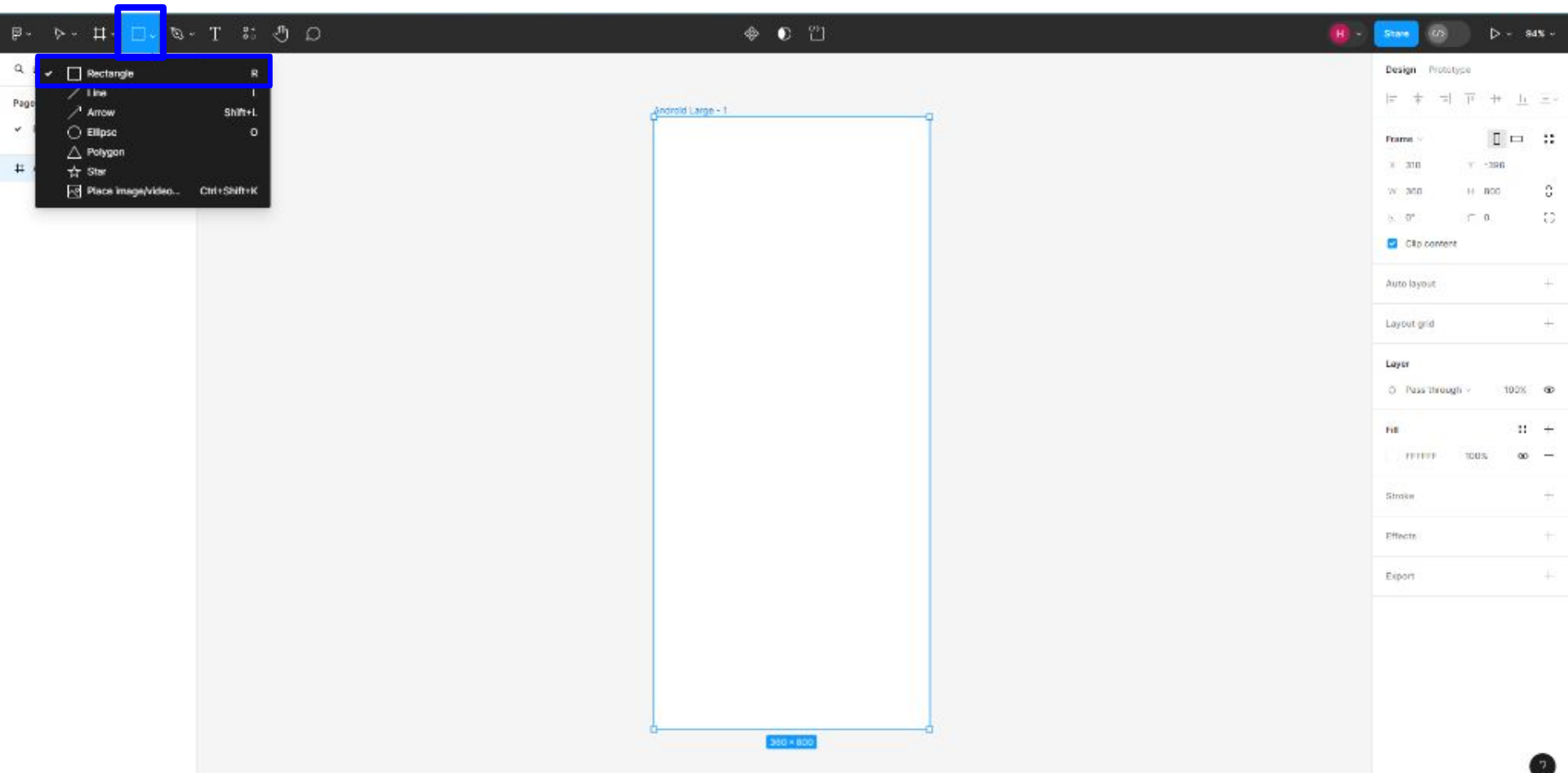


- Osobine
  - *Corner Radius*
  - *Clip Content*
  - *Layout Grids*
  - *Auto Layout*
  - *Background*
  - *Effects*
    - *senka, blur, prilagođavanje boje*

# Oblici



- Osnovni grafički elementi poput kvadrata, kruga, trougla, linija i drugih geometrijskih oblika koji se mogu koristiti u procesu dizajniranja interfejsa
- Kreiranje oblika
  - Upotrebom alata za crtanje ili biranje gotovih oblika iz biblioteke
- Prilagođavanje stila
  - Oblici mogu biti prilagođeni u smislu boje, veličine, debljine ivice i drugih svojstava
  - Laka promena izgleda oblika
- Grupisanje i uređivanje
  - Korisnici mogu grupisati više oblika zajedno kako bi lakše manipulisali sa njima i organizovali ih
  - Pozicioniranje, rotiranje ili skaliranje pomoću altke za uređivanje
- Kombinovanje oblika
  - Moguća upotreba različitih alata kako bi se kreirali kompleksniji oblici ili efekti





Share



94%

Layers Assets Page 1

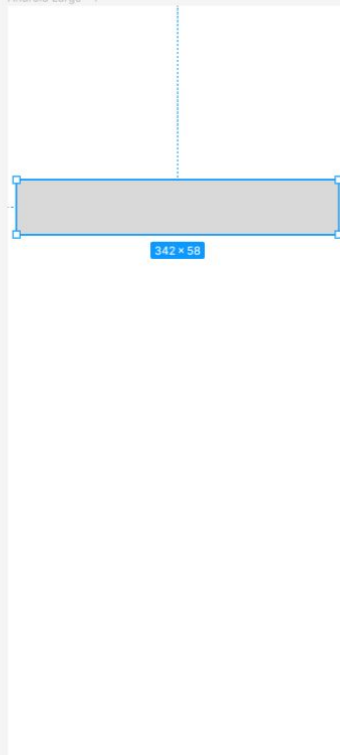
Pages

- Page 1

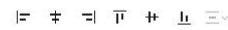
Android Large - 1

- Rectangle 1

Android Large - 1

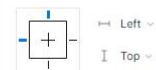


Design Prototype



X	9	Y	185
W	342	H	58
⤴	0°	⤵	0

Constraints



Layer

Pass through 100%

Fill

D9D9D9 100%

Stroke

Effects

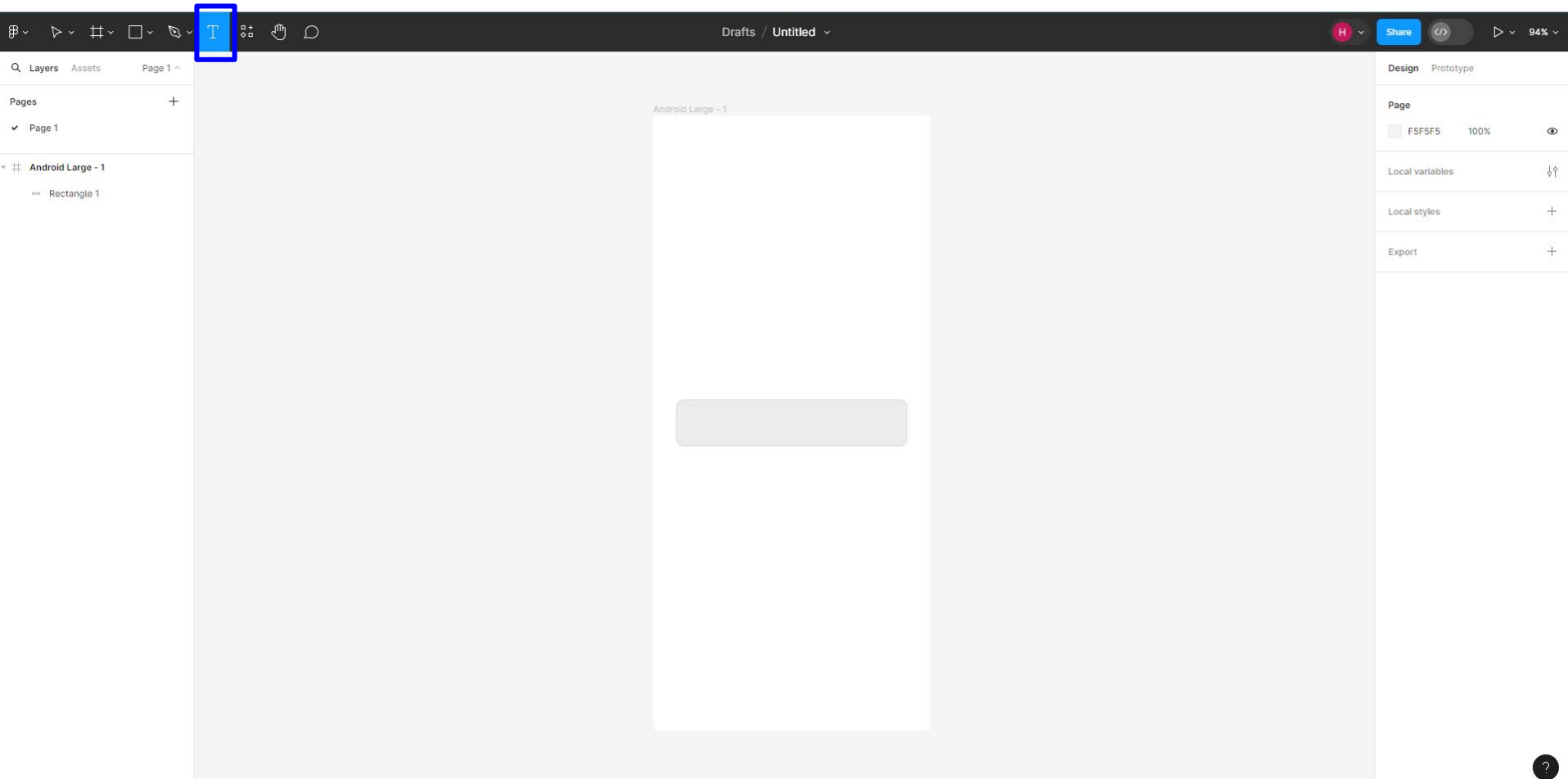
Export



# Tekst



- Osnovni grafički elementi koji omogućava kreiranje tekstualnog sadržaja, navigacije
- Kreiranje teksta
  - Upotrebom alata za tekst
  - Kreiranje naslova, paragrafa, ili bilo kog drugog oblika teksta koji je potreban u dizajnu
- Prilagođavanje stila teksta
  - Tekst može da bude prilagođen u smislu fonta, veličine, boje, podebljanja i drugih stilskih osobina
- Upotreba stilova
  - Korisnici mogu da kreiraju stilove kako bi lako kreirali konzistentan tekst u celoj aplikaciji
- Tipografija i skale
  - Korisnici mogu definisati tipografiju i skaliranje teksta kako bi osigurali da tekst bude čitljiv i estetski prihvatljiv





Android Large - 1

Login

X 133 Y 394  
W 97 H 10  
0°

Constraints

Left  
Top

Layer

Pass through 100%

Text

Istok Web

Bold 36

10 2%

0

Left, Center, Right, Top, Bottom, Justify, Indent, Outdent, Bulleted, Numbered, Decrease, Increase, More

Fill

BB3737 100%

Stroke

Effects

Export