

# **Skripta za rad sa dizajnerskim alatom Figma**

---

## **Uvod**

Ova skripta usmjerena je na pružanje praktičnog i teoretskog razumijevanja dizajnerskog alata Figma, platforme koja se sve više koristi u svijetu dizajna sučelja. Figma je online alat koji omogućava dizajniranje, izradu prototipa i suradnju na projektima, što ga čini prikladnim za individualne dizajnere i timove. Jedna od prednosti Figme je što je platforma dostupna na mreži, što znači da nije potrebno preuzimanje ili instalacija, već je dostupna na bilo kojem uređaju s pristupom internetu. Iako je skripta napisana s naglaskom na studentima koji pohađaju predmet "Osnovna načela dizajna" na Fakultetu elektrotehnike i računarstva, svatko tko želi naučiti više o Figma alatu i dizajnu sučelja može imati koristi od njenog sadržaja. Bez obzira na vašu razinu iskustva u dizajnu, skripta pruža osnovne informacije i detaljne upute koje mogu biti korisne u vašem razvoju kao dizajnera. Tijekom ove skripte, fokusirat ćemo se na stvarni projekt - dizajniranje web stranice za uzgajivačnicu pasa. Kroz ovaj praktični primjer, demonstrirat će se kako koristiti razne alate unutar Figme, kao i kako se osnovna načela dizajna primjenjuju u stvarnom projektu. Da biste maksimalno iskoristili ovu skriptu, preporučljivo je da imate pristup Figmi, bilo putem web preglednika ili preuzimanjem desktop aplikacije. Na taj način, moći ćete pratiti upute iz skripte korak po korak, i samostalno eksperimentirati s alatima i značajkama koje Figme nudi. Cilj ove skripte je omogućiti vam samostalno korištenje Figme, razumijevanje osnovnih načela dizajna sučelja i poticanje vašeg razvoja kao dizajnera. Nadamo se da će vam ova skripta pružiti vrijedne uvide i biti koristan resurs u vašem učenju i praksi dizajna.

## **Povijest i razvoj Figma**

Figma, suvremeni alat za dizajn digitalnih sučelja, produkt je ideje suosnivača Dylan Fielda i Evana Wallacea. Njihova je vizija bila stvoriti alat koji će olakšati suradnju među dizajnerima te im omogućiti da kreiraju, dijele i razvijaju svoje ideje unutar jednog zajedničkog prostora.

## **Početci Figme**

Prvi prototip Figme nastao je 2012. godine kada je Wallace razvio verziju web-baziranog vektorskog uređivača kao dio diplomskog rada na Sveučilištu Brown. Od tada se ovaj prototip razvio u Figma platformu kakvu danas poznajemo. Figmu je od samih početaka obilježio jedinstven pristup dizajnu. Bila je to platforma bazirana na oblaku, dostupna putem web preglednika, što je značilo da nije zahtijevala instalaciju na korisnikovom uređaju. Ova je značajka omogućila dizajnerima pristup svojim projektima s bilo kojeg mesta i uređaja, a istovremeno je olakšala suradnju i dijeljenje resursa među timovima.

## **Figma danas**

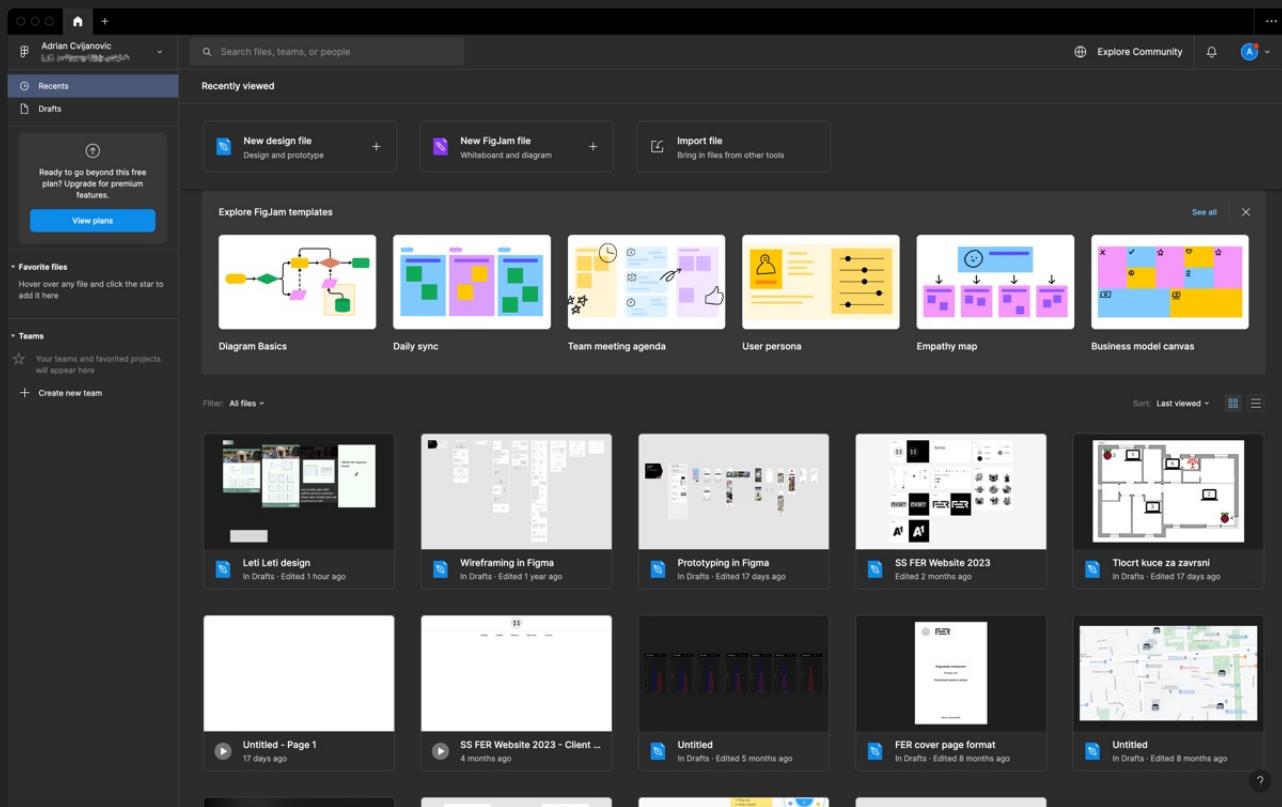
Od svog javnog predstavljanja 2016. godine, Figma je prošla kroz brojna ažuriranja i inovacije, uvijek dodajući nove značajke i poboljšavajući svoje alate kako bi udovoljila potrebama svojih korisnika. Tako je izrasla iz osnovnog alata za vektorsko crtanje i uređivanje teksta, u složenu platformu za prototipiranje i suradnju u realnom vremenu. Figmu danas koriste dizajneri, programeri i ostali članovi timova širom svijeta, omogućujući im da surađuju na projektima, dijele ideje i zajedno kreiraju digitalna iskustva.

## **Akvizicija Figme od strane Adobe**

Rujan 2022. donio je značajan trenutak u povijesti Figme. Adobe, vodeća tvrtka u svijetu digitalnog dizajna i razvoja softvera, najavio je akviziciju Figme. Kombinacija Adobeovih i Figminih proizvoda i usluga otvara nove mogućnosti za oblikovanje budućnosti kreativnosti i produktivnosti. Međutim, ova akvizicija također predstavlja potencijalni izazov za pristupačnost Figme. Dok je Figma do sada bila dostupna po razmjerno pristupačnim cijenama, s obzirom na to da čak i nudi besplatnu verziju s ograničenim funkcionalnostima, postoji rizik da bi akvizicija mogla dovesti do povećanja cijena. Ovaj potencijalni pomak mogao bi imati utjecaja na dostupnost kvalitetnih i cjenovno pristupačnih alata za dizajn. Kako će ova akvizicija utjecati na Figma korisnike, tek ostaje za vidjeti. Ono što je sigurno jest da će Figma nastaviti igrati ključnu ulogu u oblikovanju svijeta digitalnog dizajna.

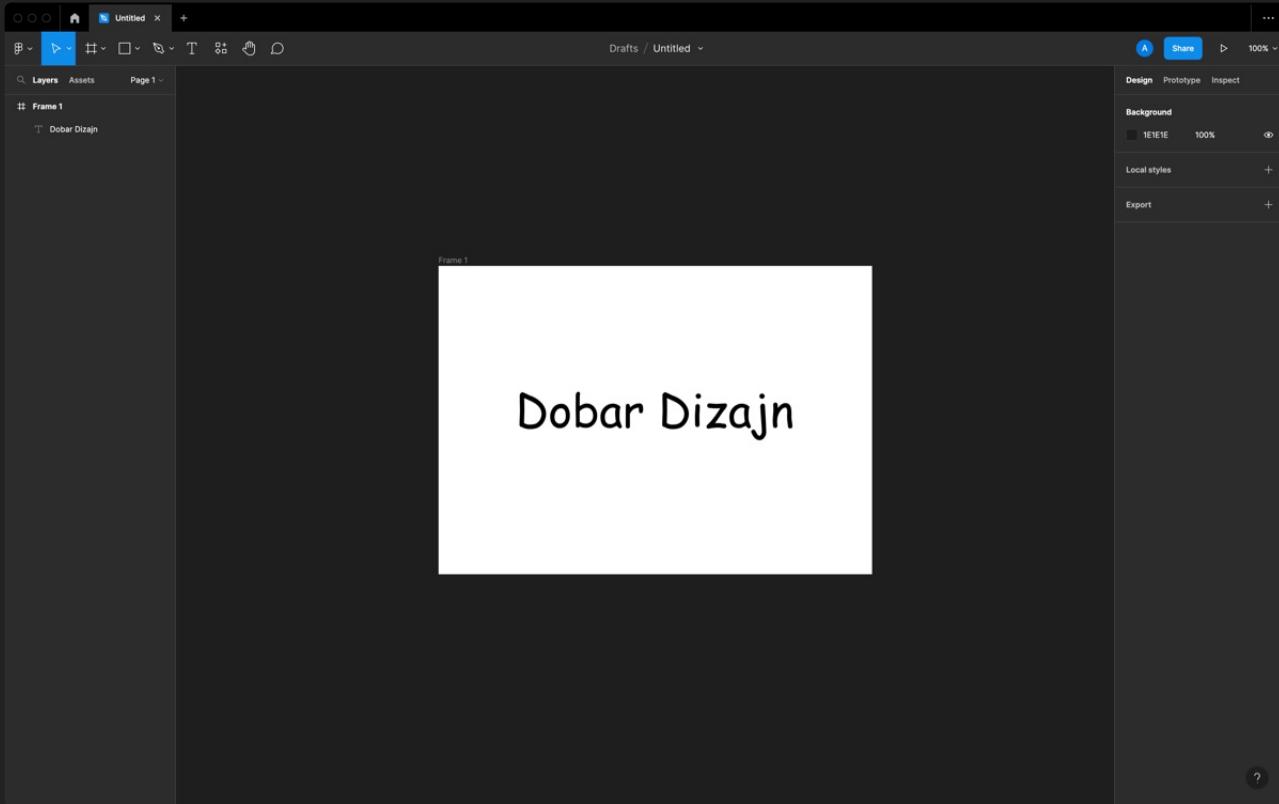
## Kako koristiti Figma

Figma je iznimno svestran alat za dizajn digitalnih sučelja koji omogućava dizajnerima stvaranje, suradnju i dijeljenje dizajna unutar jedinstvenog web-baziranog prostora. Ova platforma nudi brojne funkcionalnosti koje dizajnerima olakšavaju kreiranje visokokvalitetnih i interaktivnih dizajna.



## Osnovne funkcije Figme

Figma je osmišljena s jednostavnosću i intuitivnošću na umu. Na njenom sučelju ćete pronaći navigacijsku traku s lijeve strane, radni prostor u središtu i kontekstualni panel s desne strane. Navigacijska traka sadrži alate za crtanje, oblikovanje i tekst. Tu su i alati za prototipiranje i interakciju, kao i alat za komentiranje. Osim toga, postoje opcije za pregled, uređivanje i dijeljenje vaših projekata. Radni prostor, poznat i kao "platno", mjesto je gdje stvarate i uređujete svoje dizajne. Na platnu možete dodavati, uređivati i manipulirati objektima, slojevima, tekstrom i bojama. Kontekstualni panel s desne strane prikazuje informacije o trenutno odabranom elementu na platnu. Ovaj panel omogućuje vam da uređujete pojedinosti vašeg dizajna, poput svojstava slojeva, boja, fontova i efekata.



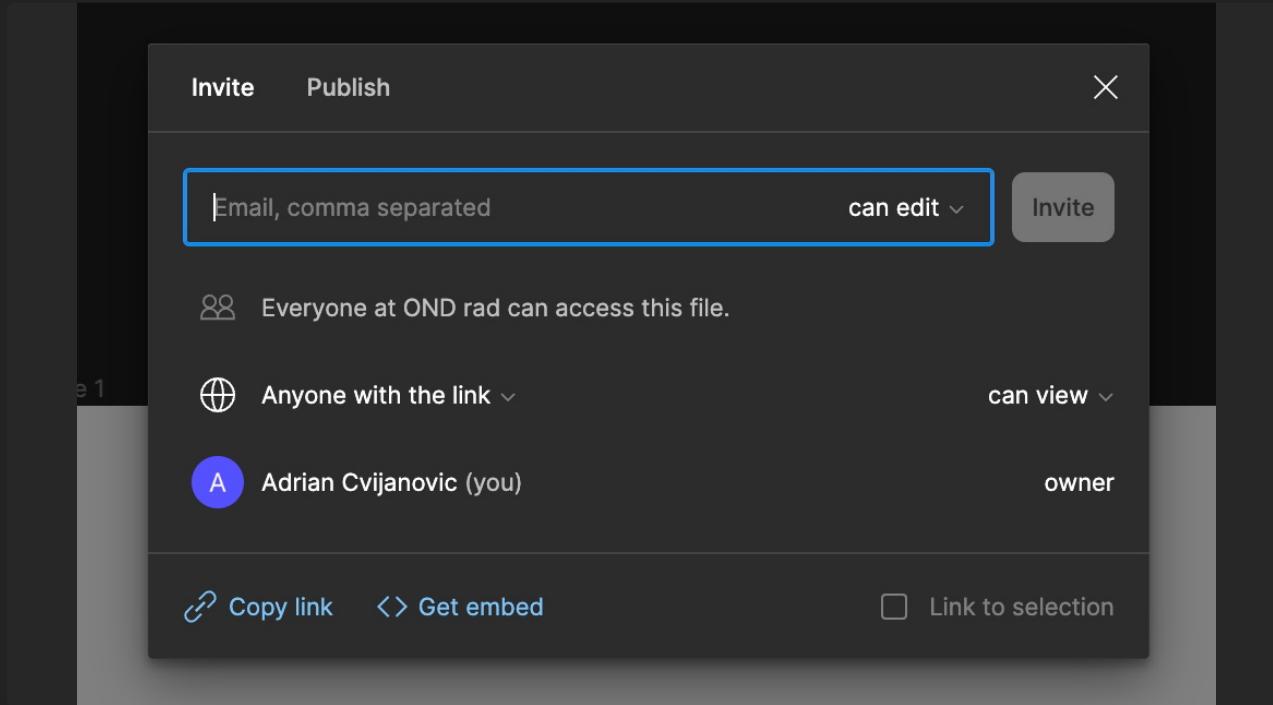
## Kreiranje dizajna u Figmi

Figma korisnicima omogućuje stvaranje dizajna kroz niz jednostavnih koraka. Prvo je potrebno odabratи alat za crtanje ili oblikovanje s navigacijske trake. Nakon toga, možete nacrtati ili oblikovati objekte na platnu. Svaki objekt koji stvorite postaje sloj koji možete dalje uređivati.

Za dodavanje teksta, jednostavno odaberite alat za tekst i kliknite na platno gdje želite postaviti tekst. Kontekstualni panel omogućuje vam da prilagodite tekst, promijenite font, veličinu, boju i druge postavke. Figma nudi i napredne funkcionalnosti za kreiranje interaktivnih prototipova. To znači da možete dodavati interakcije između različitih dijelova vašeg dizajna, simulirajući kako bi se vaš dizajn ponašao u stvarnom okruženju.

## Interakcija s korisnicima

Jedan od ključnih aspekata Figme jest mogućnost suradnje i interakcije s korisnicima. Figma omogućuje korisnicima da komentiraju dizajn, pružajući povratne informacije i prijedloge za poboljšanja. Osim toga, Figma omogućuje dizajnerima da dijele svoje projekte s drugima, bilo putem izravne veze, bilo putem ugrađenog koda.



U osnovi, Figma je alat dizajniran da bude jednostavan za korištenje, ali dovoljno snažan da podrži složene dizajnerske projekte. Kroz ovaj kratki pregled, nadamo se da ste dobili osnovno razumijevanje kako koristiti Figma za kreiranje, suradnju i dijeljenje dizajna. U sljedećem poglavljiju dublje ćemo se baviti specifičnim funkcionalnostima Figme.

## **Detalji o Figma funkcionalnostima**

Nakon što smo pregledali osnovne funkcije Figme, vrijeme je da se detaljnije usredotočimo na specifične funkcionalnosti koje ovaj alat nudi. Kroz sljedeća poglavlja, koristeći primjer dizajniranja web stranice za uzgajivačnicu pasa koju smo spomenuli u uvodu, proći ćemo kroz neke od najistaknutijih alata i mogućnosti Figme. Svako poglavlje ima određenu strukturu koja će vam pomoći da lakše razumijete i primijenite sve što smo naučili. Svako poglavlje započinje uvodom, gdje će biti objašnjena svrha i upotreba određene funkcionalnosti. Nakon uvoda slijedi detaljno objašnjenje kako se funkcionalnost koristi. Pritom ćemo koristiti što više vizualnih materijala kako bi vam olakšali razumijevanje. Na kraju svakog poglavlja, primijenit ćemo naučene funkcionalnosti u kontekstu našeg projekta - dizajniranja web stranice za uzgajivačnicu pasa. Ovaj "korak po korak" dio omogućit će vam da izravno vidite kako se određena funkcionalnost koristi u praksi. Sljedeći podnaslovi odnose se na različite aspekte Figme i njegovih funkcionalnosti:

- Kreiranje novog projekta
- Rad s objektima i slojevima
- Dodavanje i uređivanje teksta
- Korištenje boja i efekata
- Prototipiranje i interakcija
- Kolaboracija i dijeljenje dizajna

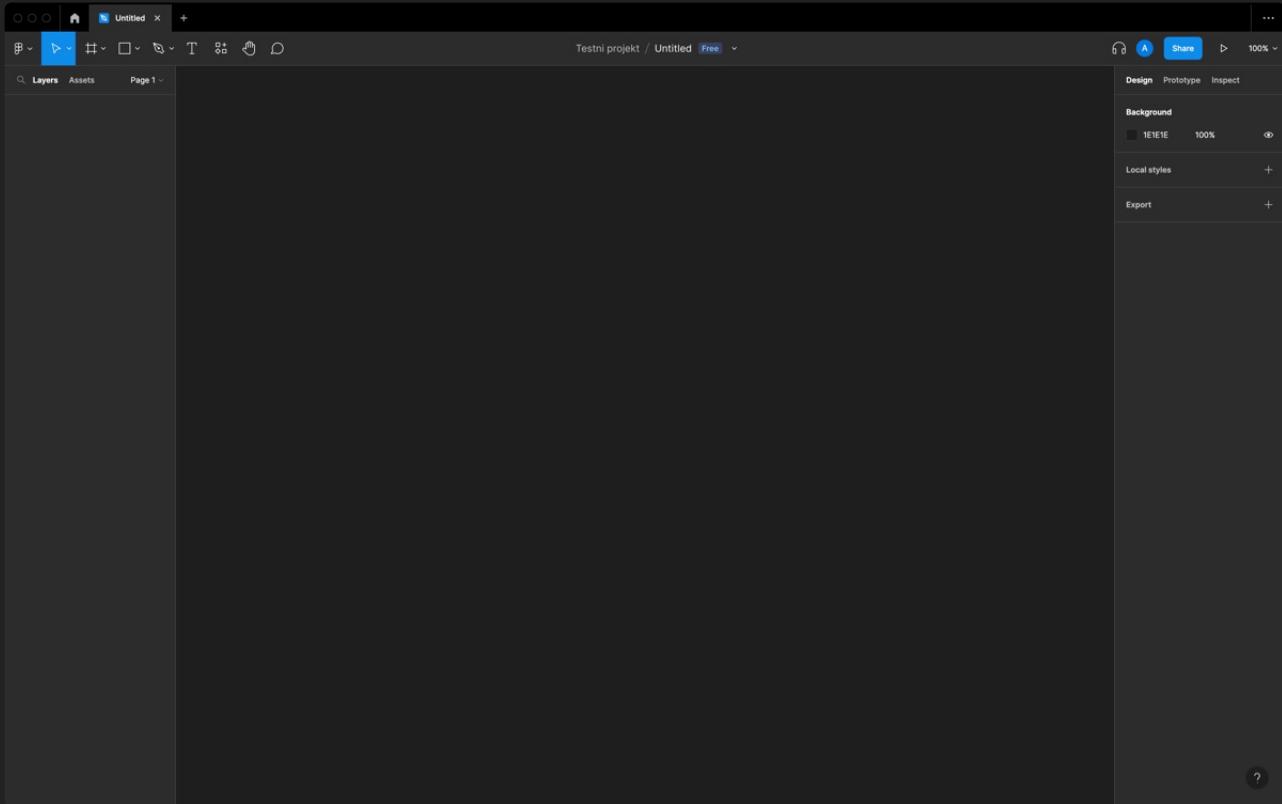
Kroz svako od ovih poglavlja, otkrit ćete novu razinu Figme i njenih mogućnosti, i dobiti praktične vještine koje će vam pomoći u razvoju vašeg projekta i vašem rastu kao dizajnera.

### **Kreiranje novog projekta**

Kreiranje novog projekta u Figmi je vrlo jednostavno i intuitivno. U ovom poglavlju ćemo vam pokazati kako to učiniti korak po korak, koristeći naš primjer - dizajniranje web stranice za uzgajivačnicu pasa.

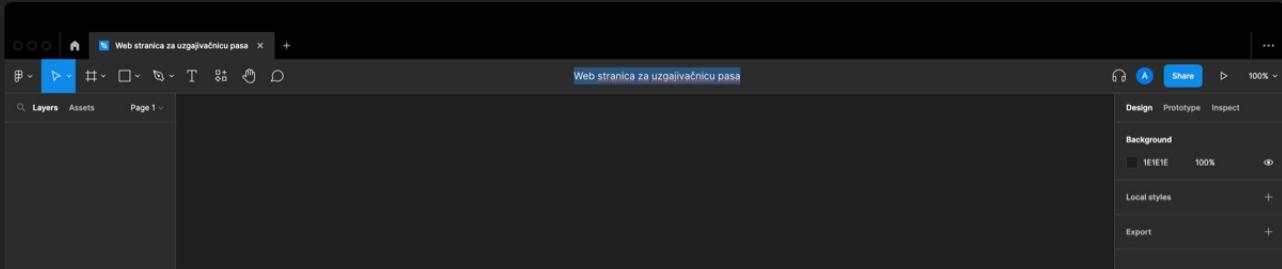
#### **Uvod**

Kada prvi puta otvorite Figma, bit ćete dočekani s početnim zaslonom koji prikazuje vašu radnu površinu. Ovdje možete vidjeti sve svoje projekte, draftove, nedavno pregledane datoteke i još mnogo toga. Za početak stvaranja novog projekta, potrebno je kliknuti na ikonu "+ Novi" koja se nalazi u gornjem lijevom kutu radne površine. Klikom na ovu ikonu otvorit će se novi tab sa praznom platnom za dizajn.



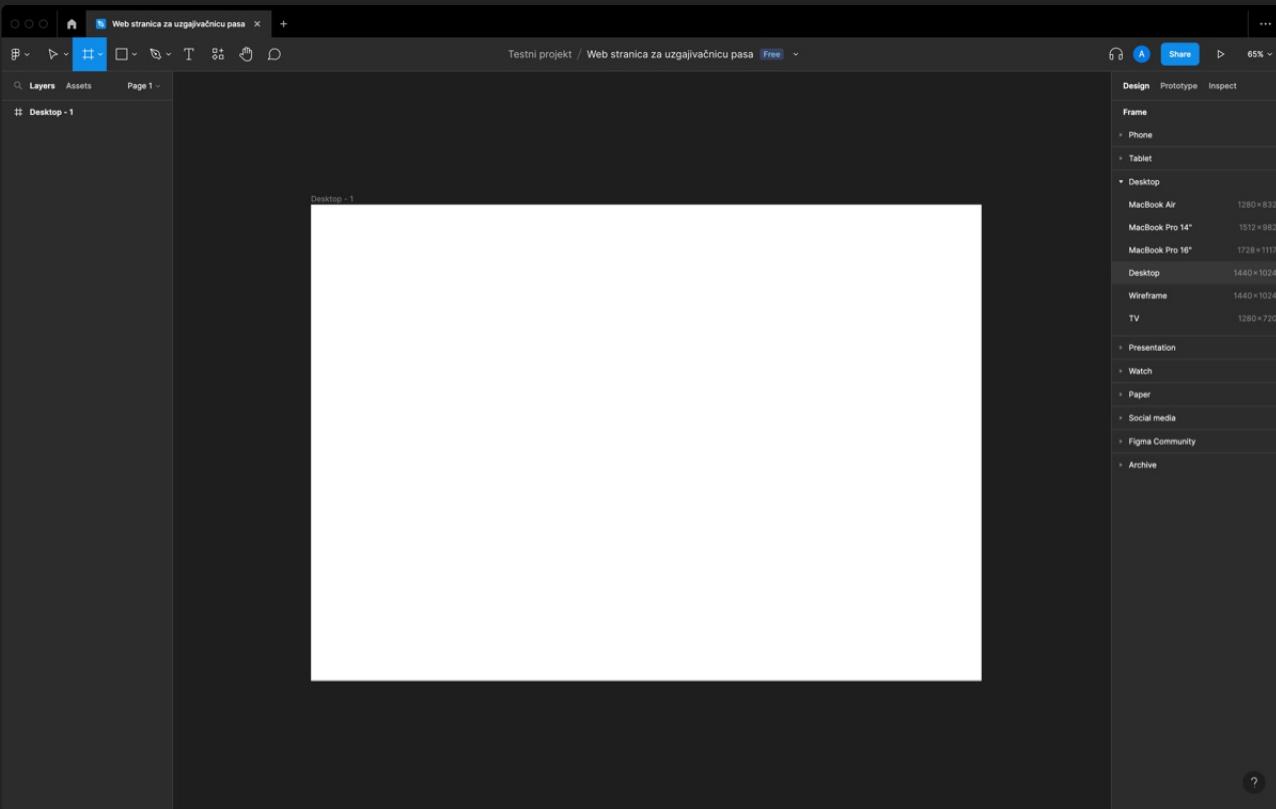
## Imenovanje projekta

Prvi korak u stvaranju novog projekta je davanje imena vašem projektu. Da biste to učinili, kliknite na "Untitled" u sredini ekrana i upišite željeno ime. Za naš primjer, nazvat ćemo naš projekt "Web stranica za uzgajivačnicu pasa".



## Odabir formata platna

Nakon što ste dali ime svom projektu, sljedeći korak je odabir formata platna na kojem ćete raditi. Figma vam pruža različite predložene formate kao što su Desktop, Tablet, Phone, Watch, Paper, Social Media, i mnoge druge. Da biste odabrali format, kliknite na ikonu "Frame" s lijeve strane i odaberite željeni format. Za naš primjer, odabrat ćemo "Desktop" format jer dizajniramo web stranicu koja će biti primarno gledana na desktop računalima.



## Rad s platnom

Sada kada imate svoje platno postavljeno, možete početi s dizajniranjem. Na lijevoj strani zaslona nalaze se alati koje možete koristiti za stvaranje objekata, dodavanje teksta, boja, efekata i mnogo toga. Da biste započeli s dizajnom, jednostavno odaberite alat koji želite koristiti, kliknite na platno i počnite stvarati. Sve što dodate na platno može se prilagoditi pomoću panela s desne strane. Na taj način možete mijenjati veličinu, boju, oblik, efekte i druge značajke svojih objekata.

Sada kada smo postavili osnove kreiranja novog projekta, vrijeme je da se bacimo na konkretno dizajniranje naše web stranice za uzgajivačnicu pasa u sljedećim poglavljima. Ovo je samo početak našeg putovanja u Figmi, stoga se pripremite za učenje mnogo novih i uzbudljivih stvari!

## Rad s objektima i slojevima

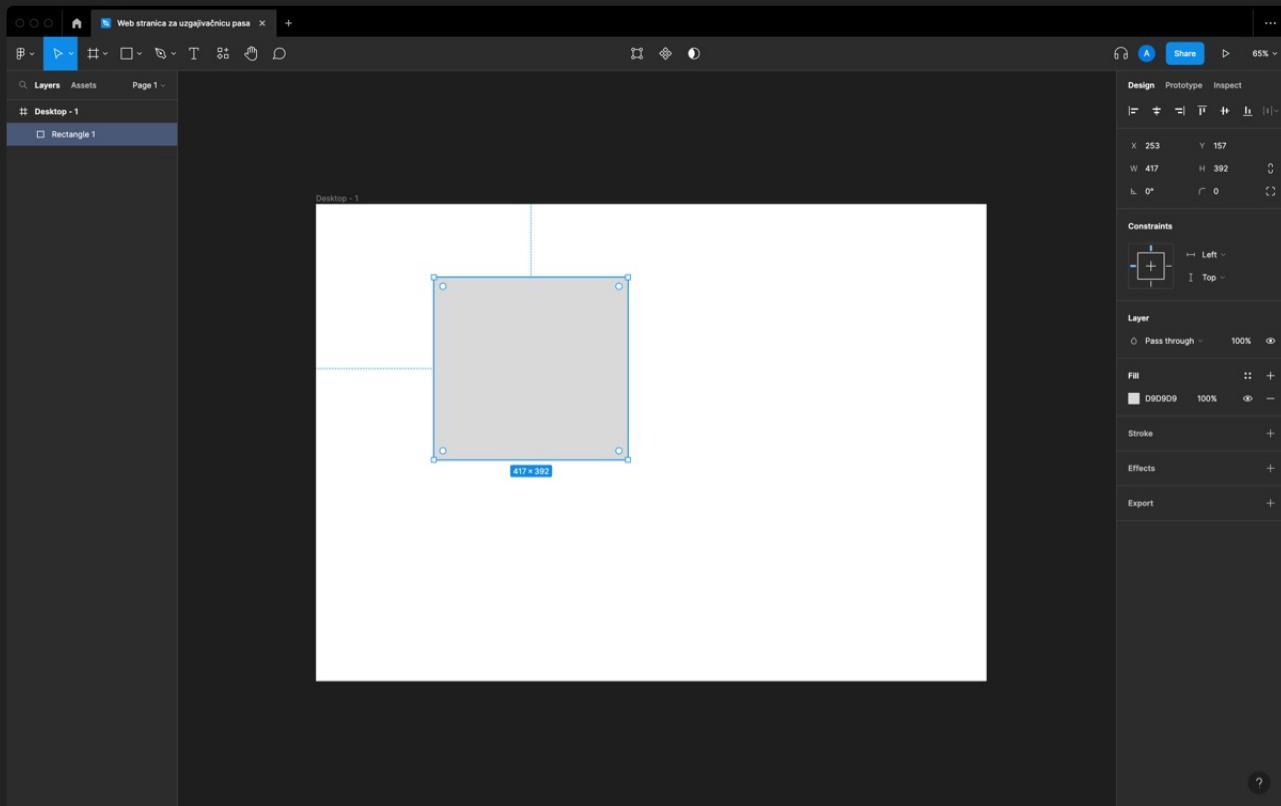
Kada dizajnirate u Figmi, radit ćeće s različitim vrstama objekata. Ovi objekti mogu biti različiti grafički elementi kao što su oblici, linije, tekstovi, slike, itd. Pored toga, svaki od ovih objekata može biti organiziran u slojeve kako bi se postigla željena kompleksnost i detaljnost dizajna. U ovom poglavlju naučit ćemo kako raditi s objektima i slojevima u Figmi, koristeći primjer dizajna web stranice za uzgajivačnicu pasa.

## Uvod

Objekti u Figmi su grafički elementi koje koristite za stvaranje svog dizajna. Mogu biti jednostavni, kao što su linije, krugovi, pravokutnici, ili kompleksniji, kao što su ikone, slike, komponente i drugo. S druge strane, slojevi u Figmi koriste se za organiziranje tih objekata. Možete zamisliti slojeve kao stog papira, gdje svaki papir predstavlja jedan sloj. Na taj način, slojevi vam omogućuju da odvojite i organizirate različite dijelove svog dizajna, što čini rad na kompleksnijim projektima puno lakšim.

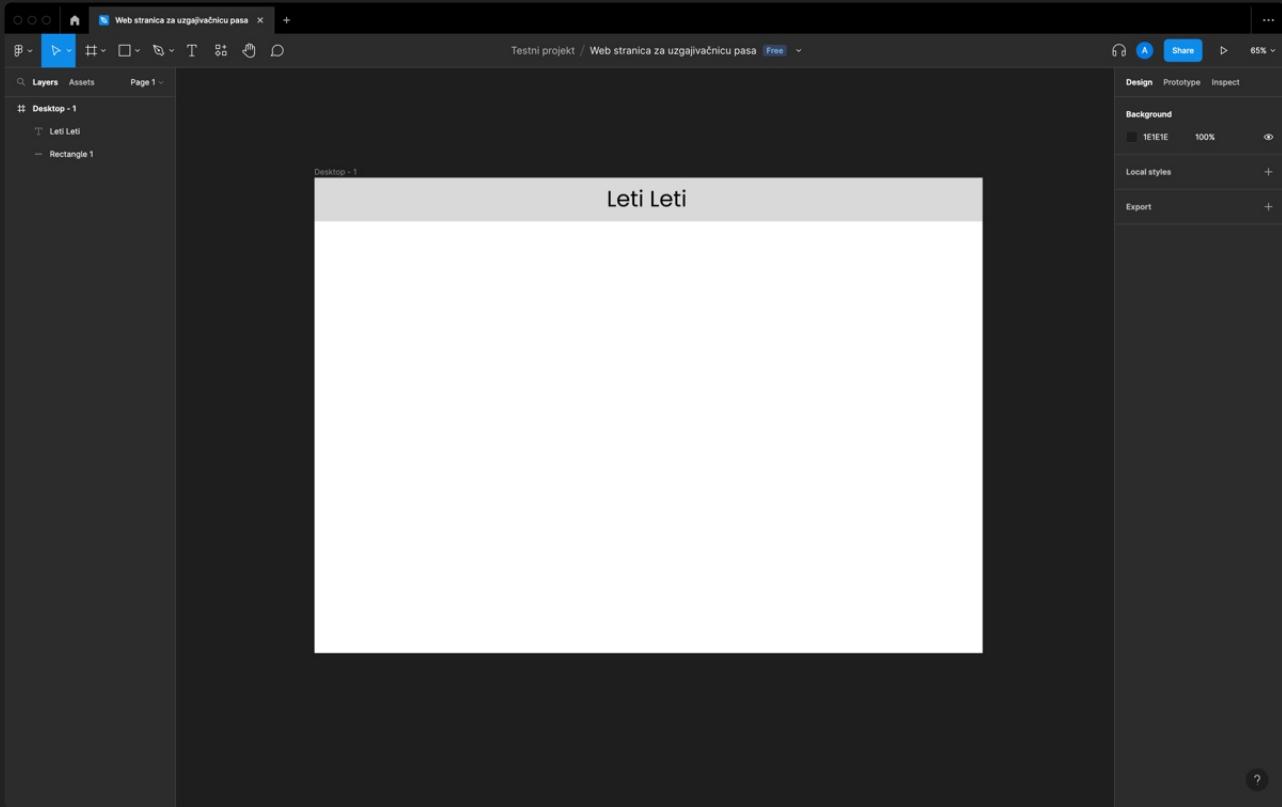
## Dodavanje i manipuliranje objektima

Za početak, pogledajmo kako dodati objekte na svoje platno. Alati za dodavanje objekata nalaze se u gornjem dijelu lijevog bočnog panela. Ovdje možete odabratи alate za stvaranje pravokutnika, elipse, poligona, linija i tekstualnih blokova. Na primjer, za dodavanje pravokutnika, kliknite na ikonu "Rectangle" u alatnoj traci, a zatim kliknite i povucite na platnu kako biste stvorili pravokutnik.



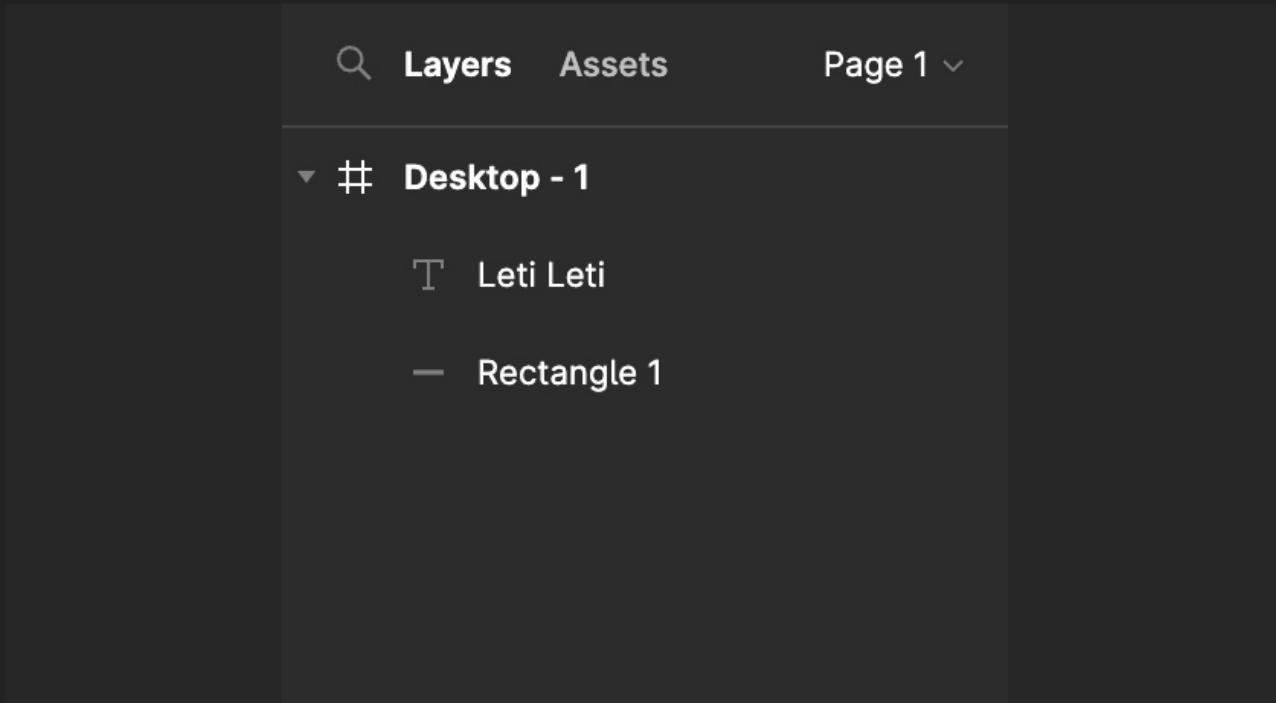
Kada stvorite objekt, možete ga mijenjati na različite načine. Možete promijeniti njegovu veličinu, rotirati ga, premjestiti ga, promijeniti njegovu boju, dodati mu efekte, itd. Sve ove opcije nalaze se u desnom bočnom panelu kada je objekt odabran.

Za naš primjer, stvorit ćemo jednostavan header za našu web stranicu. Prvo, dodajemo pravokutnik koji će predstavljati pozadinu headera. Zatim, dodajemo tekstualni blok za ime naše uzgajivačnice, "Leti Leti".

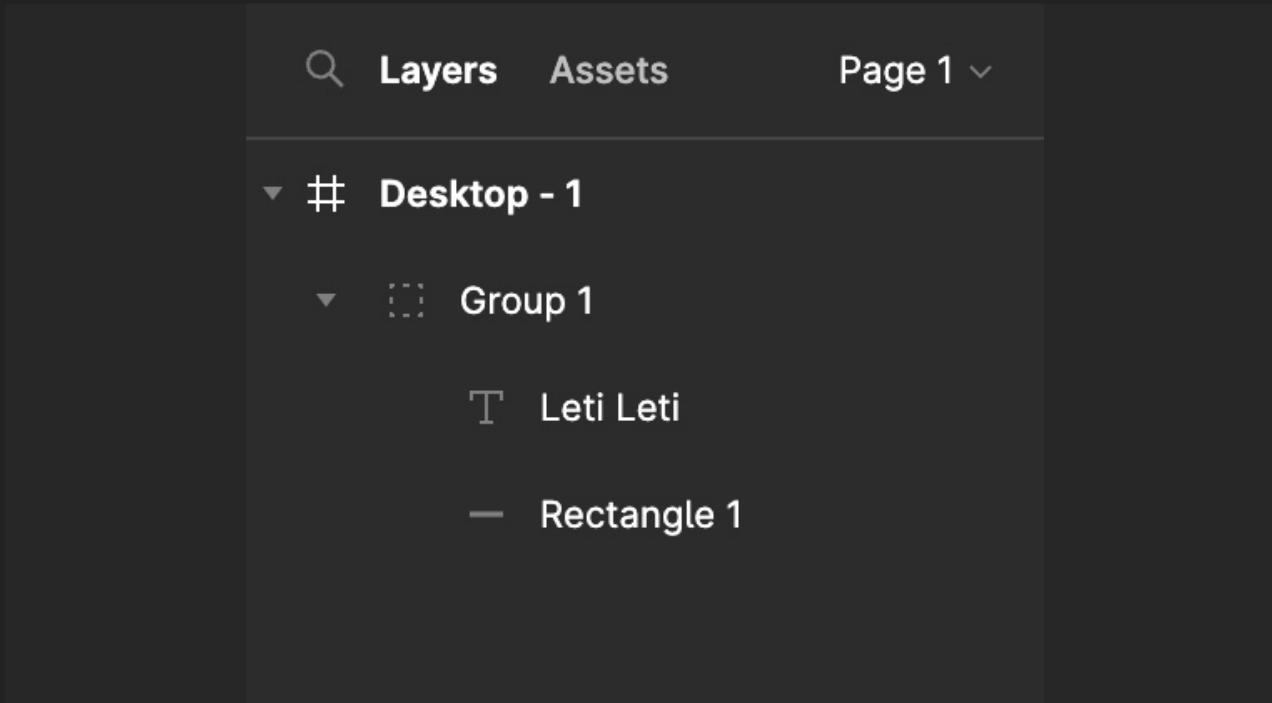


## Organiziranje objekata u slojeve

Sada kada smo dodali nekoliko objekata na našu stranicu, vrijeme je da se pobrinemo za njihovu organizaciju. Za to koristimo slojeve. Slojevi su prikazani u lijevom bočnom panelu. Kada stvorite objekt, on će se automatski pojaviti kao novi sloj u panelu slojeva. Slojevi su prikazani u redoslijedu u kojem su dodani, pri čemu su noviji slojevi na vrhu.



Uz to, objekte možete grupirati u slojeve. To možete učiniti odabirom objekata koje želite grupirati (držeći tipku Shift i klikom na svaki objekt), a zatim pritiskom na tipku Ctrl + G (Cmd + G na Macu). Grupirani objekti će sada biti prikazani kao jedan sloj.

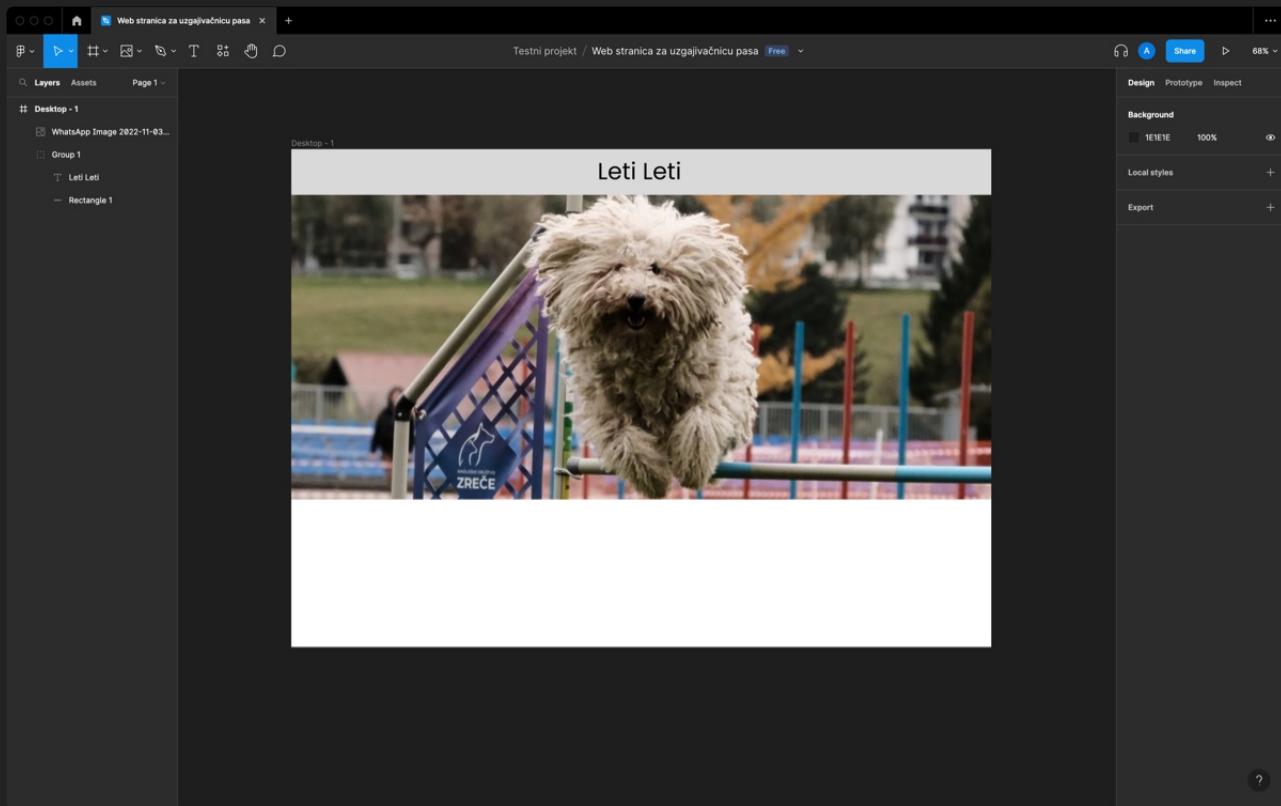


U našem primjeru, grupirat ćemo naš pravokutnik i tekst u jedan sloj, koji ćemo nazvati "Header". Na taj način, možemo manipulirati s objektima u grupi kao jednom cjelinom, što olakšava rad.

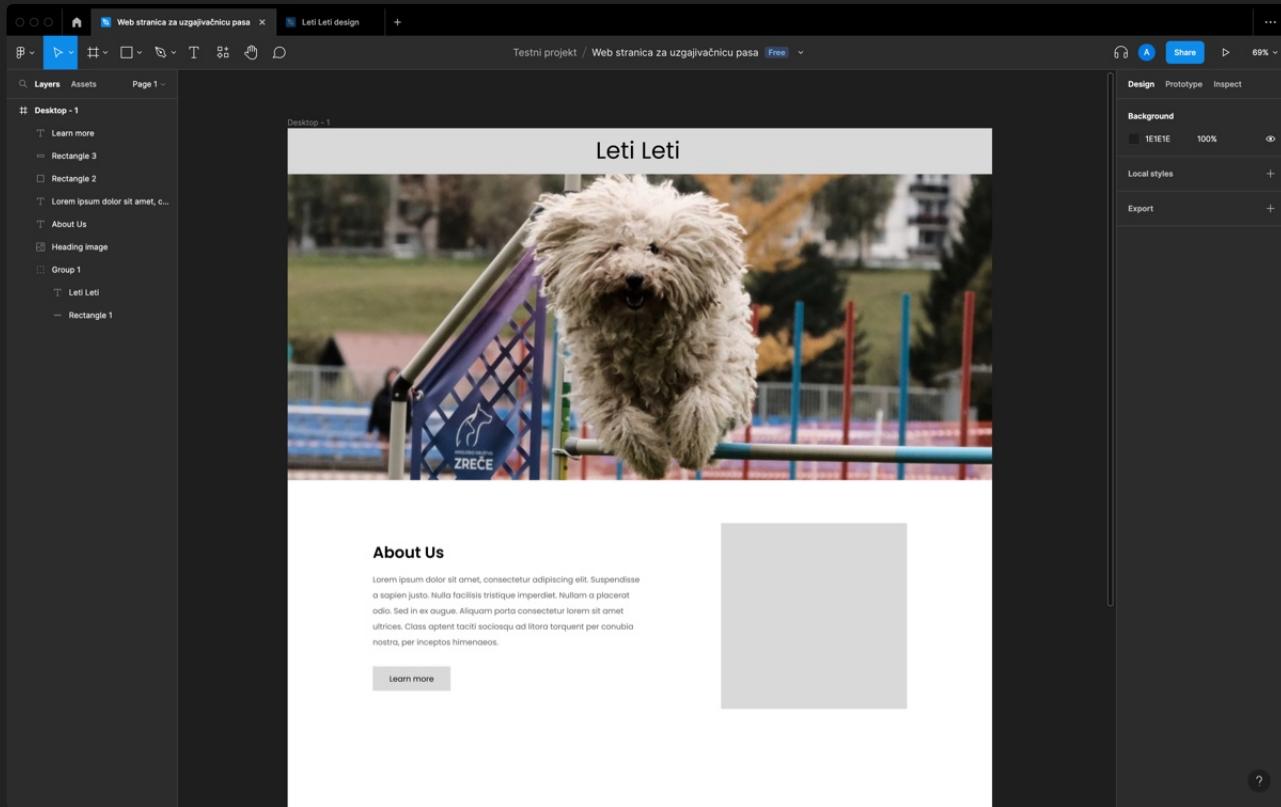
Kao što vidite, rad s objektima i slojevima je ključni dio dizajniranja u Figmi. Ovaj proces će postati sve prirodniji kako budete više radili s alatom. U sljedećem dijelu ovog poglavlja, pokazat ćemo kako koristiti slojeve za stvaranje složenijih dizajna.

### Kompleksniji dizajn koristeći slojeve

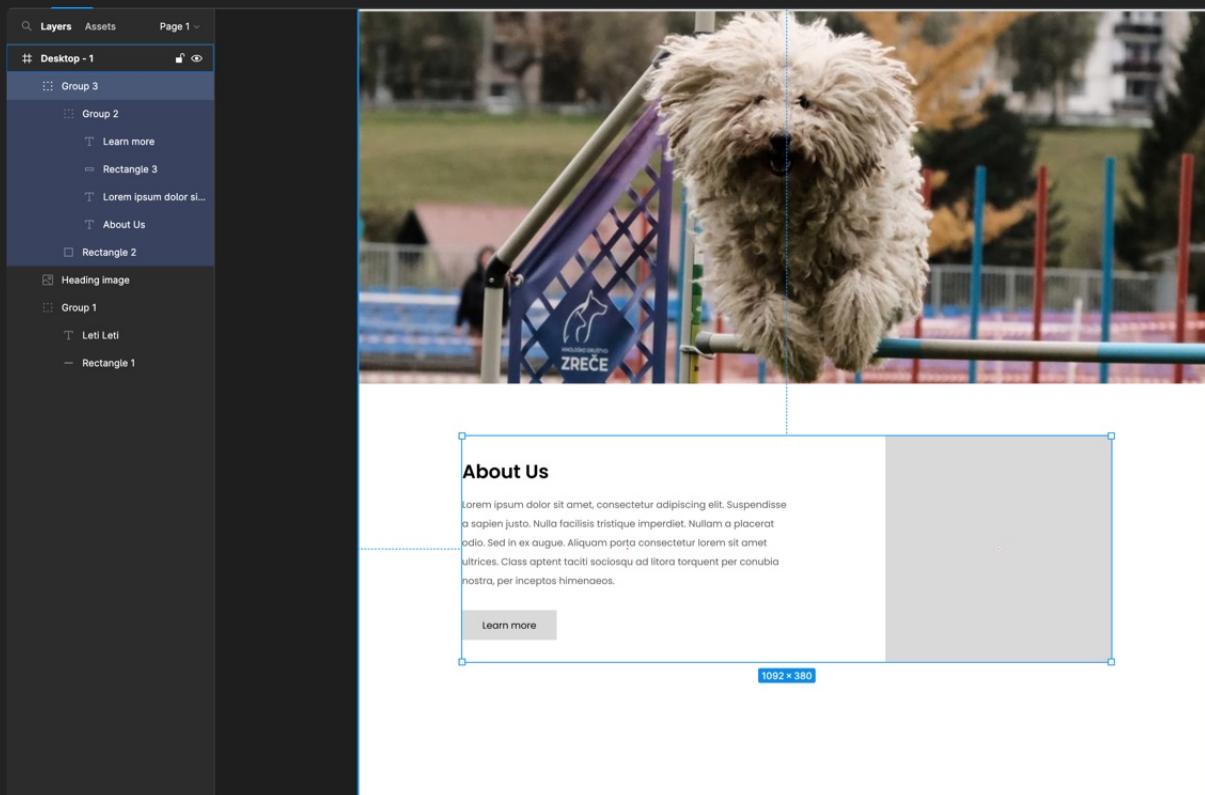
Sada kada smo pokrili osnovne koncepte o objektima i slojevima, pogledajmo kako možemo stvoriti kompleksniji dizajn koristeći slojeve. Za našu web stranicu za uzgajivačnicu pasa, možda ćemo htjeti dodati slike pasa, tekstualne opise i gumb za interakciju na stranicu. Da bismo to postigli, prvo ćemo dodati sliku koristeći alat za sliku u alatnoj traci.



Zatim ćemo dodati tekstualni blok ispod slike za opis i sliku pored teksta. Na kraju, dodajemo gumb za interakciju. Gumb možemo stvoriti kombiniranjem pravokutnika (za oblik gumba) i teksta (za oznaku gumba).



Sada imamo tri objekta (slika, tekst i gumb), koje želimo grupirati u jedan sloj. Kao što smo već naučili, to možemo postići odabirom objekata i pritiskom na Ctrl + G (ili Cmd + G na Macu).



## Upravljanje slojevima

U Figmi, možete jednostavno upravljati slojevima kako biste poboljšali svoj radni proces. Na primjer, možete mijenjati redoslijed slojeva povlačenjem i ispuštanjem slojeva na panelu slojeva. Ovo je posebno korisno kada radite s preklapajućim objektima. Također možete skrivanje slojeva kako bi vam bilo lakše fokusirati se na određene dijelove dizajna. Da biste to postigli, samo kliknite na ikonu oka pored sloja koji želite sakriti. Na kraju, za složenije dizajne, možete koristiti funkciju pretraživanja da biste brzo pronašli određeni sloj. Samo unesite ime sloja u polje za pretraživanje na vrhu panela slojeva.

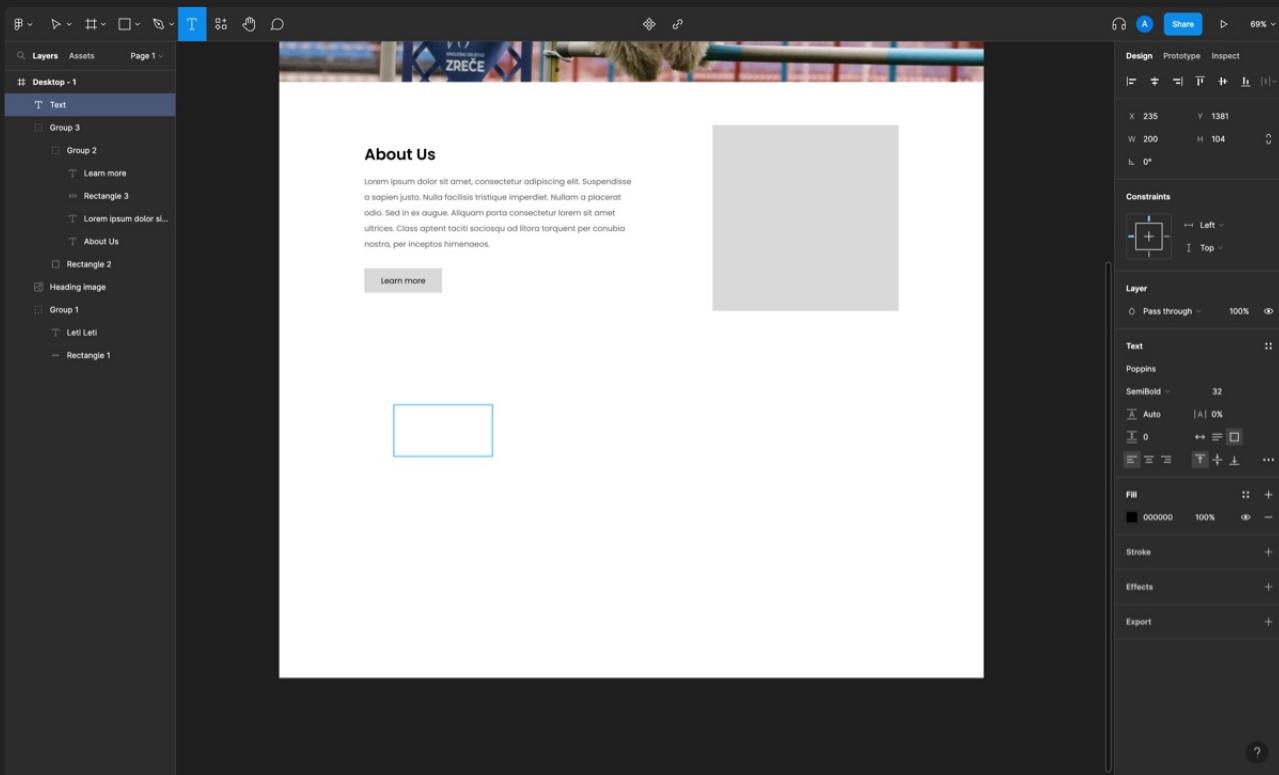
## Dodavanje i uređivanje teksta

Sada kada smo kreirali novi projekt i upoznali se s objektima i slojevima, vrijeme je da se bavimo tekstrom. Figma ima snažan set alata za rad s tekstrom, što ga čini iznimno korisnim za dizajniranje korisničkih sučelja.

### Dodavanje teksta

1. Za dodavanje teksta, prvo ćemo odabratи alat "Text" na lijevoj strani naše radne površine. Ovaj alat predstavljen je ikonom velikog slova "T".
2. Sada kada je alat za tekst odabran, idite na radnu površinu i kliknite na mjesto gdje želite dodati tekst.
3. Kada kliknete, na radnoj površini će se pojaviti novo tekstualno polje. Unesite željeni tekst.

Primijetit ćete da kada unesete tekst, Figma automatski prilagođava veličinu tekstualnog polja. Ovo je vrlo korisno za manipuliranje i pozicioniranje teksta unutar našeg dizajna.



## Uređivanje teksta

U Figmi, tekst se može prilagoditi na različite načine. Evo nekoliko osnovnih opcija:

1. Da biste promijenili font teksta, odaberite tekstualno polje i pogledajte desnu stranu radne površine. Ovdje ćete vidjeti padajući izbornik s popisom dostupnih fontova. Kliknite na njega i odaberite željeni font.
2. Ispod izbornika fonta nalazi se polje za veličinu fonta. Unesite željenu veličinu fonta ili koristite strelice za povećanje ili smanjenje veličine.
3. Da biste promijenili boju teksta, ispod veličine fonta pronaći ćete alat za boje. Kliknite na njega i odaberite željenu boju.
4. Dodatne opcije za tekst, poput podešavanja razmaka između slova, redaka, poravnjanja teksta, i dr., mogu se naći ispod alata za boje.

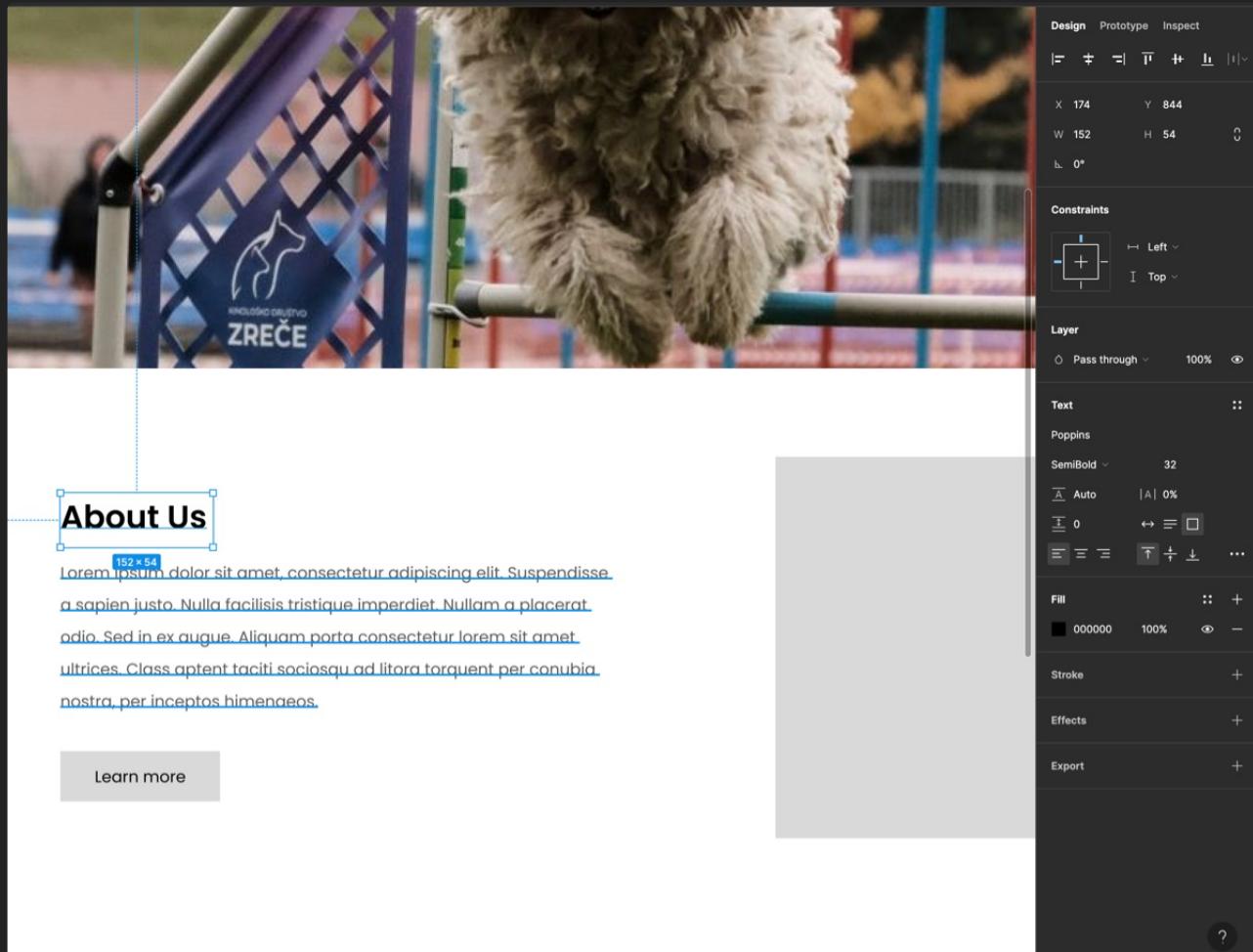
## Uređivanje teksta na primjeru

Za našu stranicu za uzgajivačnicu pasa, potrebit ćemo dodati naslove, podnaslove i opisni tekst.

1. Prvo ćemo dodati naslov na vrh stranice. Odaberite alat za tekst i kliknite na vrh stranice.
2. Unesite naslov "Leti Leti". Promijenite font na nešto što je primjereno za naslov, poput "Poppins". Povećajte veličinu fonta na 48px.

- Dodajte podnaslov ispod glavne slike. Za ovaj dio, možemo koristiti font "Poppins" i smanjiti veličinu fonta na 32px. Tekst podnaslova može biti "About Us".
- Ispod podnaslova, dodajte opisni tekst. Za ovaj tekst, koristit ćemo isti font i smanjiti veličinu fonta na 16px. Kao sadržaj koristimo lorem ipsum. Lorem ipsum je izmišljeni tekst koji se koristi kao privremeni uzorak za prikazivanje i testiranje dizajna, tipografije i rasporeda elemenata u tisku i grafičkom dizajnu.

Nakon što ste završili s dodavanjem i uređivanjem teksta, možete nastaviti s dodavanjem drugih elemenata dizajna, poput slika i oblika.



## Korištenje boja i efekata

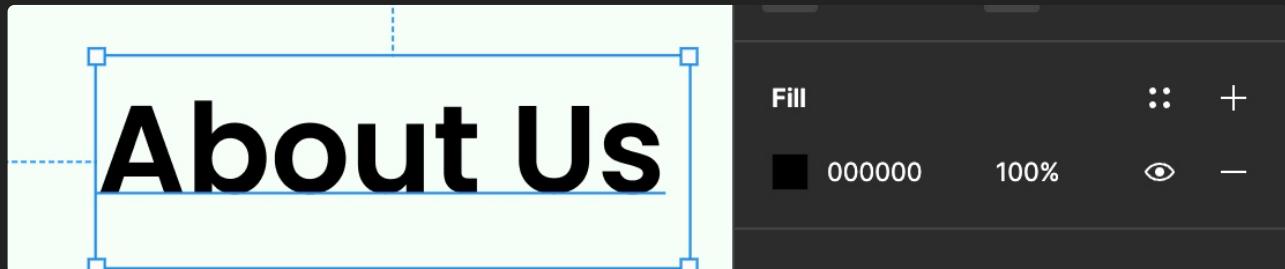
Boje i efekti ključni su elementi u dizajnu korisničkih sučelja. Figma pruža snažne alate za rad s bojama i efektima, omogućujući dizajnerima da stvaraju upečatljiva i privlačna sučelja.

### Korištenje boja

U Figmi, boje se mogu primijeniti na različite elemente, uključujući oblike, tekst i pozadine.

- Da biste promijenili boju elementa, prvo odaberite element koji želite obojiti. Na desnoj strani radne površine vidjet ćete alat za boje.

2. Kliknite na alat za boje da biste otvorili paletu boja. Ovdje možete odabrati boju klikom na željenu boju ili unijeti hex kod boje.
3. Kada odaberete boju, element će se automatski obojiti u tu boju.

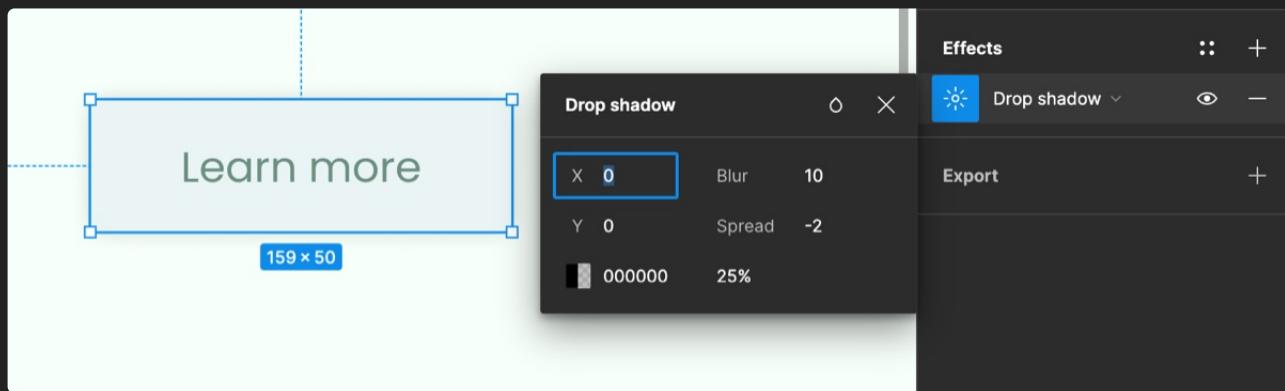


Osim toga, Figma pruža opciju za stvaranje i korištenje vlastitih paleta boja. To može biti korisno kada radite na projektima s određenim brendingom ili kada želite biti dosljedni u korištenju boja kroz cijeli projekt.

## Korištenje efekata

Figma nudi razne efekte, poput sjena, obrisa i razmazivanja. Ovi efekti mogu pomoći u dodavanju dubine i vizualnog interesa vašem dizajnu.

1. Da biste dodali efekt, odaberite element na koji želite primijeniti efekt, a zatim kliknite na "Effects" na desnoj strani radne površine.
2. Kliknite na "+" kako biste dodali novi efekt. Otvara se padajući izbornik s dostupnim efektima.
3. Odaberite željeni efekt i prilagodite njegove postavke prema potrebi.



## Primjena boja i efekata na primjeru

Povratak na naš primjer dizajna stranice za uzbudjavajućnicu pasa.

1. Prvo, odlučimo se za boje našeg brenda. Odabiremo #6B9080 kao glavnu boju, #F6FFF8 kao boju pozadine i #EAF4F4 kao boju za blokove poput gumba.
2. Odaberite naslov na stranici, a zatim primijenite našu glavnu boju. Ponovite za pozadinu platna, boju teksta u gumbu te pozadinu gumba.
3. Dodajte efekt sjene na gumb.

# Leti Leti



## About Us

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse a sapien justo. Nulla facilisis tristique imperdiet. Nullam a placerat odio. Sed in ex augue. Aliquam porta consectetur lorem sit amet ultrices. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.

[Learn more](#)

Kroz primjere i eksperimentiranje s bojama i efektima, možete stvoriti privlačan i profesionalan izgled za svoj dizajn. Sada kada ste upoznati s ovim alatima, možete nastaviti s dodavanjem dodatnih elemenata i unaprjeđivanjem svog dizajna.

## Prototipiranje i interakcija

Prototipiranje je ključni korak u procesu dizajniranja korisničkog sučelja. To omogućuje dizajnerima da stvore interaktivnu verziju svog dizajna, što korisnicima omogućava da isprobaju sučelje i pružaju povratne informacije. Figma pruža snažne alate za prototipiranje koji dizajnerima omogućuju da stvore detaljne i interaktivne prototipe.

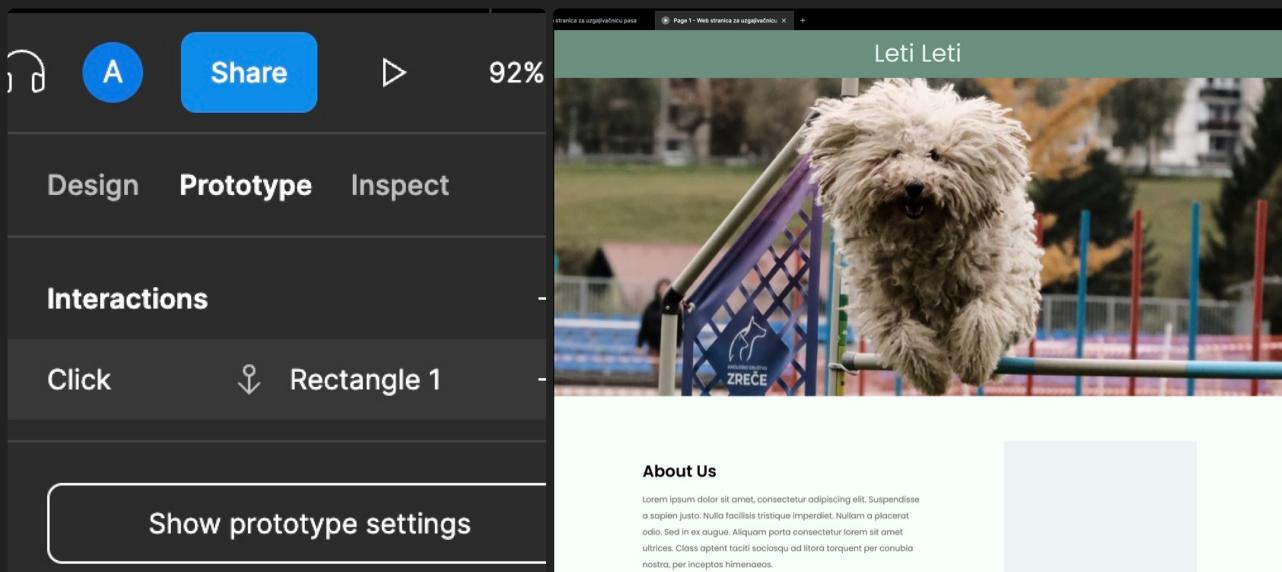
## Stvaranje prototipa

1. Da biste prešli u način rada za prototipiranje u Figmi, kliknite na "Prototype" na vrhu desne bočne trake.
2. Sada kad ste u načinu za prototipiranje, možete stvoriti interakcije između objekata i okvira (engl. frames). Da biste to učinili, odaberite objekt koji želite koristiti kao okidač za interakciju.

- Kad odaberete objekt, vidjet ćete mali krug na desnoj strani objekta. Kliknite i povucite ovaj krug do okvira na koji želite povezati interakciju.
- Nakon što povučete i ispuštite krug na okvir, pojavit će se prozor s opcijama za interakciju. Ovdje možete odabrati vrstu interakcije (klik, povlačenje, itd.), akciju (navigacija, otvaranje URL-a, itd.) i prijelaz (bez prijelaza, rastezanje, itd.).

## Pregled prototipa

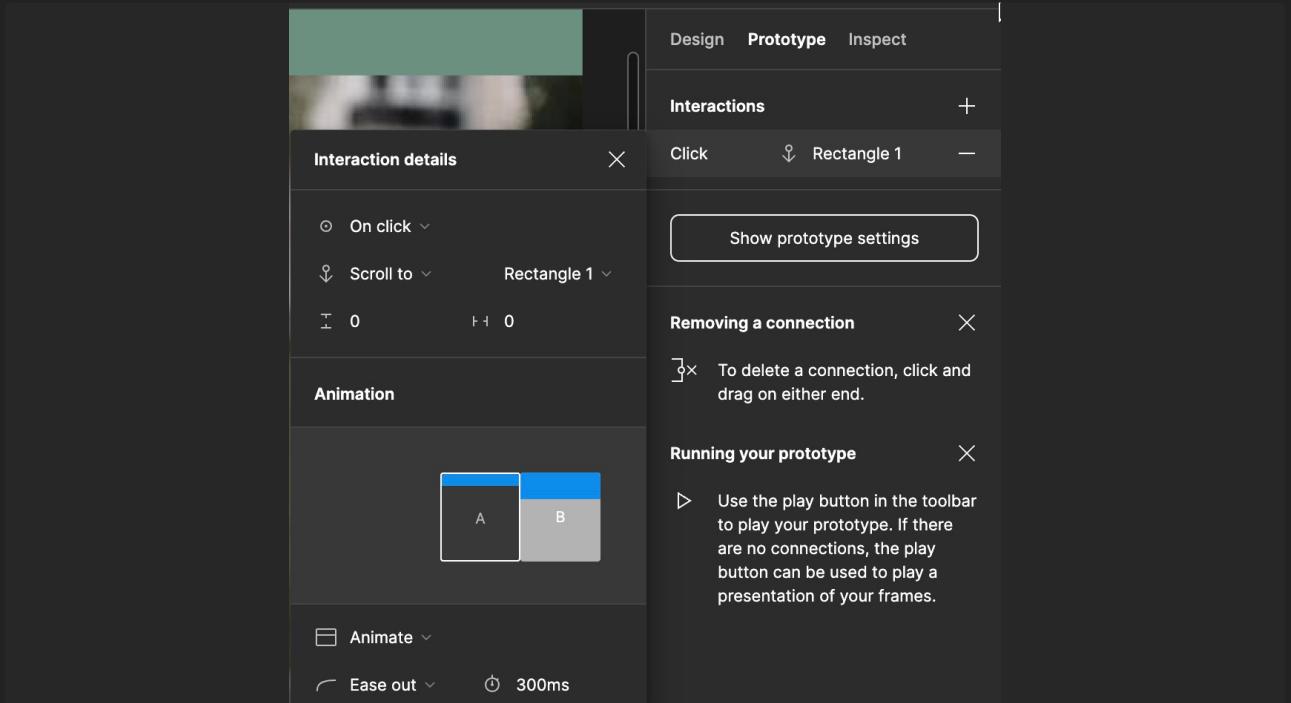
- Da biste pregledali svoj prototip, kliknite na gumb "Play" na gornjoj desnoj strani radne površine.
- Otvorit će se novi prozor s vašim prototipom. Sada možete interagirati s prototipom kako biste testirali svoje interakcije.



## Prototipiranje na primjeru

Vratimo se na naš primjer dizajna stranice za uzgajivačnicu pasa.

- Pretpostavimo da želimo stvoriti interakciju koja će korisnika odvesti na stranicu s informacijama kada korisnik klikne na "Learn more" gumb. Pošto imamo samo jednu stranicu
- Povucite krug na vrh stranice - na header.
- U prozoru interakcije odaberite "On Click" za interakciju i "Scroll to" za akciju. Za prijelaz možete odabrati Instant za instatno ili Animate za animirani prijelaz.



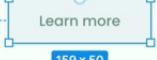
4. Sada kada kliknemo na gumb "Play", možemo testirati ovu interakciju u prototipu. Klik na sliku psa trebao bi nas odvesti na stranicu s informacijama o psu.

## Leti Leti



### About Us

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse a sapien justo. Nulla facilisis tristique imperdiet. Nullam a placerat odio. Sed in ex augue. Aliquam porta consectetur lorem sit amet ultrices. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.



Learn more

159 x 50

Prototipiranje i interakcije su ključni za stvaranje korisničkih sučelja koja se dobro osjećaju za korištenje. S Figminim alatima za prototipiranje, možete stvoriti detaljne i interaktivne prototipe koji vam mogu pomoći da isprobate svoje ideje i primite povratne informacije od korisnika.

## Kolaboracija i dijeljenje dizajna

Jedna od ključnih prednosti Figma je njegova mogućnost kolaboracije u stvarnom vremenu. Figma omoguće više korisnicima da istodobno rade na istom projektu, što omoguće timovima da učinkovito surađuju bez obzira na to gdje se nalaze. Također, Figma pruža opcije za dijeljenje dizajna sa klijentima, korisnicima i drugim članovima tima.

## Stvaranje tima

1. Da biste stvorili tim u Figmi, kliknite na "Home" gumb u gornjem lijevom kutu radne površine da biste se vratili na glavni izbornik.
2. U izborniku na lijevo kliknite na "+ Create new team".

3. Upisat ćete ime svog tima i odabratи tarifni plan (Figma nudi besplatni plan za male timove, ali i plaćene opcije za veće timove s više funkcija).
4. Nakon što ste stvorili tim, možete dodati članove tima upisivanjem njihovih e-mail adresa.

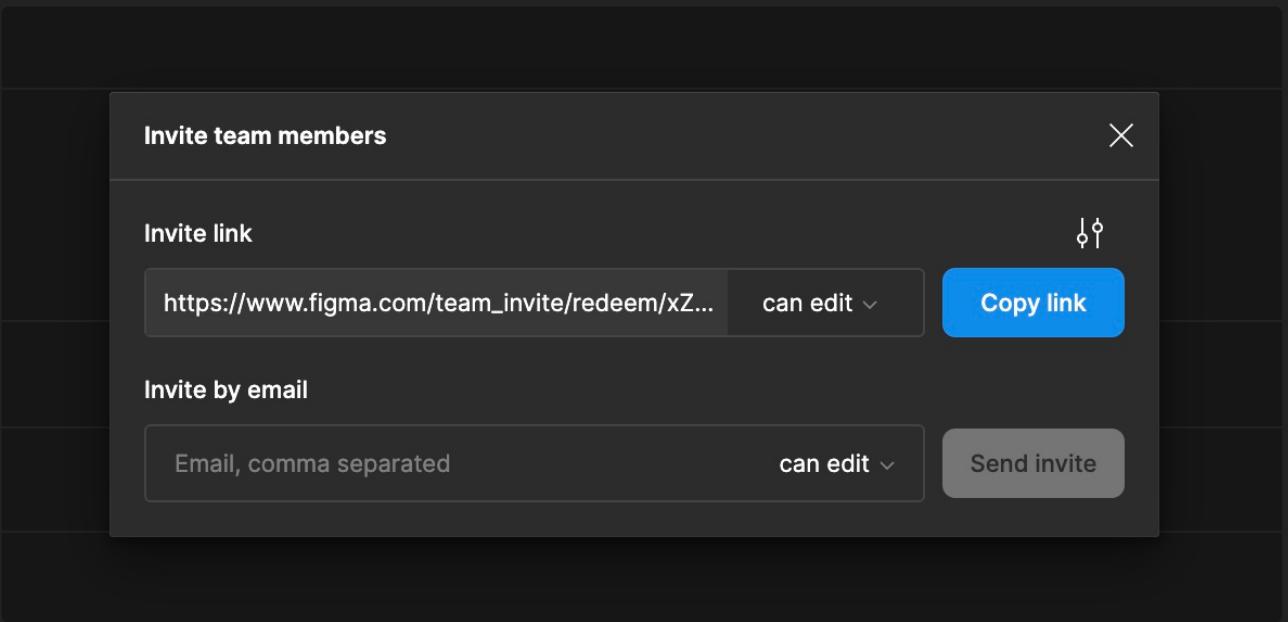
## Dijeljenje projekta

1. Da biste podijelili svoj projekt, kliknite na gumb "Invite" u gornjem desnom kutu radne površine.
2. U prozoru koji se otvori možete dodati e-mail adrese ljudi s kojima želite podijeliti projekt.
3. Također možete odabrati razinu pristupa koju svaki korisnik ima (može pregledavati, može uređivati, itd.).

## Kolaboracija na primjeru

Uzimajući naš primjer dizajna web stranice za uzbudljivačnicu pasa, prepostavimo da želimo surađivati s članom našeg tima.

1. Nakon što smo stvorili tim i dodali člana, možemo podijeliti naš projekt s njim. Kliknemo na gumb "Invite" i upišemo e-mail adresu člana tima.
2. Zatim odaberemo razinu pristupa koju član tima ima. U ovom slučaju, odabiremo "Can edit" kako bi član tima mogao urediti projekt.

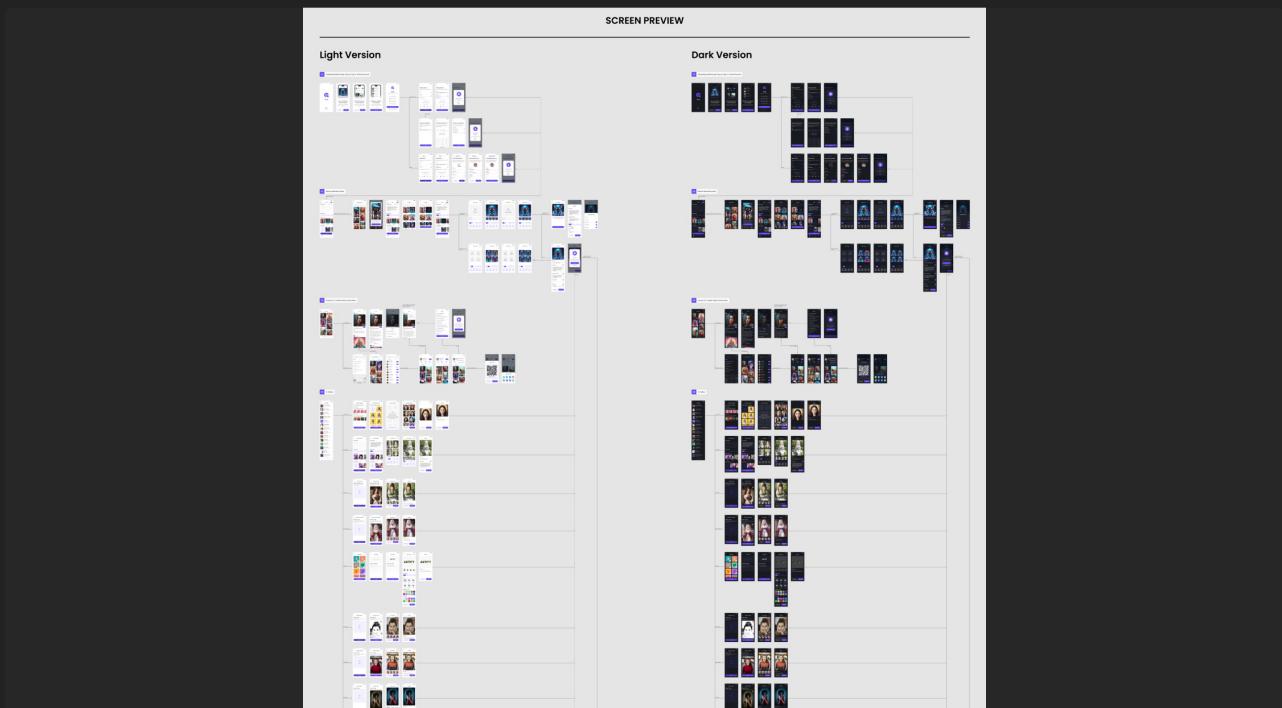


Sada član našeg tima može pristupiti i urediti naš projekt, omogućujući učinkovitu suradnju u stvarnom vremenu.

## Primjeri projekata izrađenih pomoću Figma

Figma pruža raznolike mogućnosti u dizajniranju, bez obzira na vrstu projekta na kojem radite. Kako bismo bolje razumjeli ove mogućnosti, pogledat ćemo dva konkretna primjera složenih projekata dizajniranih pomoću Figme. Ovi primjeri služe kako bi ilustrirali potencijal ovog alata i kako se može primijeniti na različite vrste dizajnerskih projekata.

### Artify - AI Art Generator App UI Kit

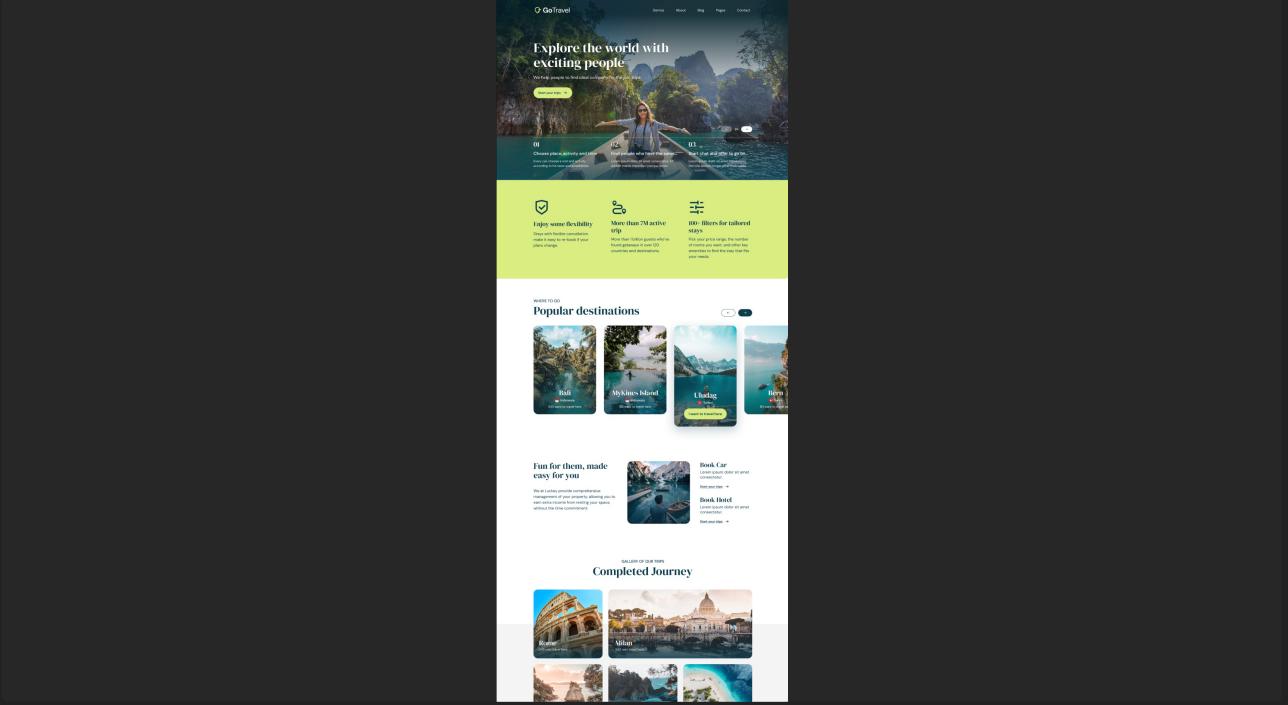


Prvi primjer je "Artify", korisničko sučelje (UI kit) za mobilnu aplikaciju koja generira umjetnička djela koristeći umjetnu inteligenciju. Artify predstavlja kompleksan projekt u kojem je Figma iskorištena za kreiranje bogatog i visoko prilagodljivog sučelja.

U osnovi, Artify je sličan poznatim AI generatorima slika kao što su Midjourney, Stable Diffusion i DALL-E, no sadrži naprednije značajke i 14 AI "toolboxa" koji potiču kreativnost. Projekt sadrži preko 265 prilagodljivih ekrana, dizajniranih u Figmi, sa svijetlom i tamnom temom.

Artify je primjer moderne estetike dizajna, s dobro organiziranim slojevima i bogatim sustavom dizajna koji uključuje tisuće komponenti, od tipografije i ikonografije do različitih elemenata, gumba, obrazaca, upozorenja i drugih.

### Landing Page - Go Travel



Drugi primjer je "Go Travel", landing stranica dizajnirana za putničku agenciju. Ovaj projekt demonstrira kako Figma može biti iskorištena za kreiranje atraktivnih i efikasnih web stranica.

Go Travel stranica je prilagodljiva i može se lako prilagoditi potrebama različitih klijenata. Ovaj primjer pokazuje kako se Figmom mogu kreirati profesionalni i visokokvalitetni dizajni bez dugotrajnog i složenog rada. Svi elementi su uredno organizirani u mape, što omogućuje lako manipuliranje i prilagođavanje dizajna.

Ovi primjeri pokazuju samo djelić onoga što Figma nudi dizajnerima. Njenu prilagodljivost, intuitivnost i bogate mogućnosti čine je snažnim alatom za različite vrste dizajnerskih projekata.

## Prednosti i nedostaci korištenja Figma alata

U ovom poglavlju analizirat ćemo prednosti i nedostatke Figma alata, uspoređujući ih s ostalim popularnim alatima za dizajn poput Adobe XD i Sketch. Cilj nam je pružiti objektivan prikaz Figma kako bi dizajneri mogli donijeti informirane odluke o tome kojim alatima će se koristiti u svom radu.

### Prednosti Figma alata

#### 1. Suradnički rad u stvarnom vremenu

Jedna od najistaknutijih prednosti Figma je njegova mogućnost suradničkog rada u stvarnom vremenu. Dizajneri mogu raditi zajedno na istom projektu, čak i istoj stranici, bez potrebe za slanjem datoteka ili ažuriranjem verzija. Ova funkcionalnost čini proces dizajna i povratnih informacija znatno efikasnijim.

#### 2. Pristup putem web preglednika

Figma je dostupna putem web preglednika, što znači da korisnici mogu pristupiti svojim projektima s bilo kojeg uređaja koji ima pristup internetu. Ovo je velika prednost u usporedbi s alatima koji zahtijevaju preuzimanje i instalaciju na lokalnoj radnoj stanici.

#### 3. Snažne funkcionalnosti prototipiranja

Figma nudi opsežne mogućnosti prototipiranja, uključujući interaktivne prijelaze i animacije. Ovo omogućuje dizajnerima da kreiraju detaljne i realistične prototipe unutar samog alata.

### Nedostaci Figma alata

#### 1. Zahtjevna za hardverske resurse

Kao web-bazirana platforma, Figma može biti zahtjevna za hardverske resurse, posebno za kompleksne projekte s velikim brojem slojeva i objekata. Ovo može usporiti rad u Figmi na manje moćnim računalima.

#### 2. Manje mogućnosti za personalizaciju radne površine

U usporedbi s nekim drugim alatima, Figma nudi manje mogućnosti za personalizaciju radne površine. To znači da korisnici ne mogu prilagoditi alat svojim specifičnim radnim navikama i preferencijama u istoj mjeri.

#### 3. Ovisnost o internetskoj vezi

Iako pristup putem web preglednika nudi fleksibilnost, to također znači da je Figma ovisna o stabilnoj internetskoj vezi. Bez pristupa internetu, rad na projektima može biti ograničen ili onemogućen. U zaključku, Figma ima brojne prednosti koje je postavljaju kao izuzetno konkurentan alat za dizajn, posebno za timove i projekte koji zahtijevaju suradnički rad. Međutim, postoje i određeni nedostaci koji mogu utjecati na iskustvo korisnika, ovisno o njihovim specifičnim potrebama i okolnostima. Stoga, važno je razmotriti sve ove faktore pri odabiru pravog alata za vaš rad.

## Zaključak

Nakon temeljitog proučavanja Figma alata i njegovog primjene na primjeru web stranice za uzgajivačnicu pasa, možemo zaključiti da Figma pruža robustan skup alata koji dizajnerima omogućuje stvaranje visokokvalitetnih dizajna sučelja. Figma je, bez sumnje, revolucionirala način na koji dizajneri surađuju, nudeći mogućnosti suradničkog rada u stvarnom vremenu. Ova značajka, zajedno s mogućnostima prototipiranja i pristupačnosti putem web preglednika, čini Figma idealnim alatom za timove i individualne dizajnere. Naš praktični primjer dizajna web stranice za uzgajivačnicu pasa demonstrirao je kako Figma omogućuje brzo i efikasno oblikovanje korisničkih sučelja. Korištenjem Figme, bili smo u stanju kreirati stranice, raditi s objektima i slojevima, dodavati i uređivati tekst, koristiti boje i efekte, te implementirati interakcije za prototipiranje. Osim toga, Figma nam je omogućila da podijelimo i surađujemo na našem dizajnu s drugima, što je ključno za bilo koji dizajnerski projekt. Ipak, važno je napomenuti da, kao i svaki alat, Figma ima svoje prednosti i nedostatke. Iako se neki nedostaci mogu premostiti s vremenom i napretkom tehnologije, neki od njih mogu biti inherentni načinu na koji je Figma konstruirana. Bez obzira na to, Figma se pokazala kao snažan i fleksibilan alat koji ima sposobnost zadovoljiti razne potrebe dizajnera. S obzirom na brzi razvoj i inovacije u području dizajna sučelja, Figma ima veliki potencijal za daljnje poboljšanje i proširenje svojih mogućnosti. S obzirom na njenu snažnu osnovu i rastuću popularnost među dizajnerima, možemo očekivati da će Figma nastaviti biti relevantna u budućnosti dizajna sučelja. Na kraju, nadamo se da je ova skripta bila koristan resurs u vašem učenju i praksi dizajna. Bez obzira na to koliko iskustva imate, važno je stalno se educirati i biti otvoren za nove alate i tehnike. Neka vaše putovanje u svijetu dizajna bude ispunjeno kreativnošću, inovacijama i uspjehom!