

Лабораторна робота №2

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, погодній 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.

Хід роботи:

1. Планування та Концептуалізація

Мета:

Додаток «Indoor Plants» — це зручний інструмент для перегляду користувачів інформації про різноманітні рослини та отримання рекомендацій щодо догляду за ними. Він дозволяє користувачам ідентифікувати їх за допомогою вбудованої технології розпізнавання зображень та отримувати детальну інформацію про догляд: частоту поливу, рівень освітлення, тип ґрунту тощо.

Цільовий користувач:

Додаток орієнтований на:

- **Новачків у вирощуванні рослин:** Вони не мають досвіду і часто не знають, як доглядати за рослинами.
- **Любителів кімнатних рослин:** Вони хочуть розширити свою колекцію, але потребують додаткової інформації про догляд.

					ДУ «Житомирська політехніка».22.121.14.000 – Лр2						
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	Звіт з лабораторної роботи №2			Лім.	Арк.	Аркушів	
Розроб.		Кохан Т.О								1	4
Перевір.		Талавер. О.В.						ФІКТ Гр. ІПЗ-22-3			
Керівник											
Н. контр.											
Зав. каф.		Вакалюк Т.А.									

- **Експертів:** Навіть досвідчені користувачі можуть шукати інформацію про нові або екзотичні рослини.

Потреби та уподобання користувачів:

- **Простота використання:** Швидке і легке ідентифікування рослин за допомогою фотографій.
- **Детальна інформація:** Опис умов догляду, частоти поливу, добрив і рівня освітлення для кожної рослини.

Больові точки користувачів:

- Складність у визначенні типу рослини без додаткових джерел.
- Відсутність зручного доступу до рекомендацій по догляду.

Діаграма користувацького шляху (User Flow Diagram):

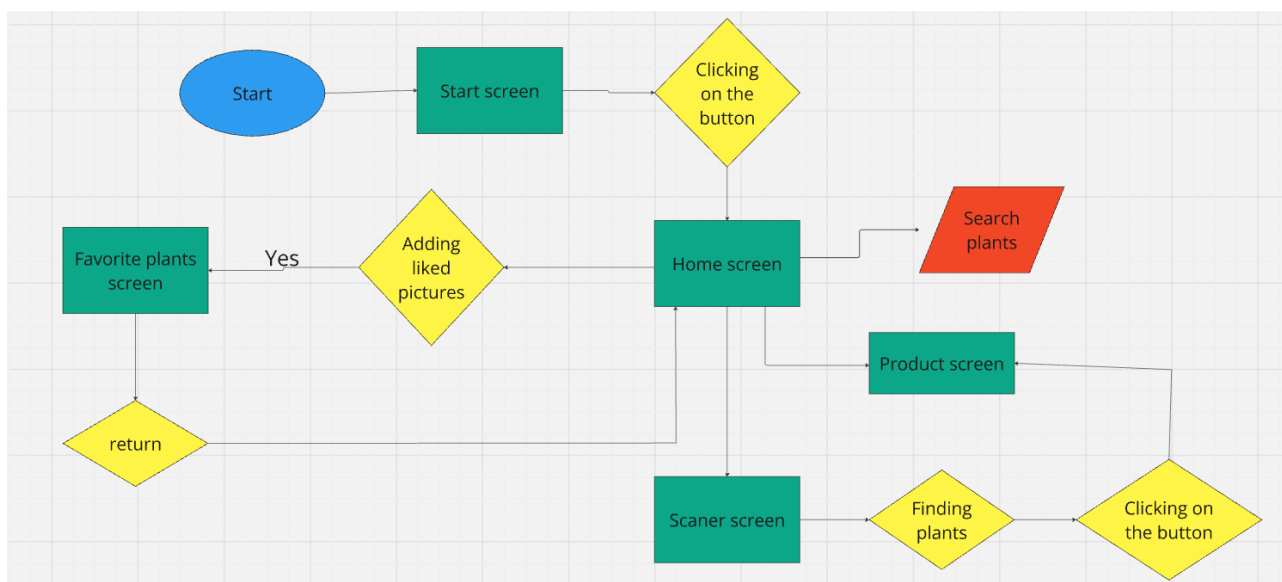


Рис.1 User Flow Diagram

2. Принципи Дизайну

Використовую єдину колірну схему, типографіку та іконографіку протягом усього дизайну. Тримаю інтерфейс чистим і незавантаженим, зосереджуючись на основних елементах, що допомагають у виконанні завдань користувача. Уникаю зайвої складності, яка може заплутати користувачів.

Забезпечила доступність дизайну, використовуючи читабельні розміри шрифту та достатній контраст кольорів. Елементи для натискання, такі як кнопки та

посилання, повинні мати достатній розмір для легкої взаємодії. Ключові дії повинні бути виділені аби користувач міг зачепитися за них поглядом.

Пріоритезую елементи за допомогою розміру, кольору та розташування, щоб спрямувати увагу користувача на важливі дії. Це допомагає користувачам інтуїтивно рухатися у додатку.

3. Використання Функцій Figma

Налаштувала фрейми, що відповідають стандартним розмірам екранів мобільних пристроїв, iPhone 14-15 Pro. Використовую функцію Auto Layout для динамічного керування відстанями та вирівнюванням, що полегшує адаптивне налаштування дизайну. Зв'язала екрани за допомогою інтерактивних гарячих точок (hotspots) та налаштувала переходи та анімації, такі як ефекти зсуву або згасання, для створення інтерактивного прототипу.

Результат виконання роботи:

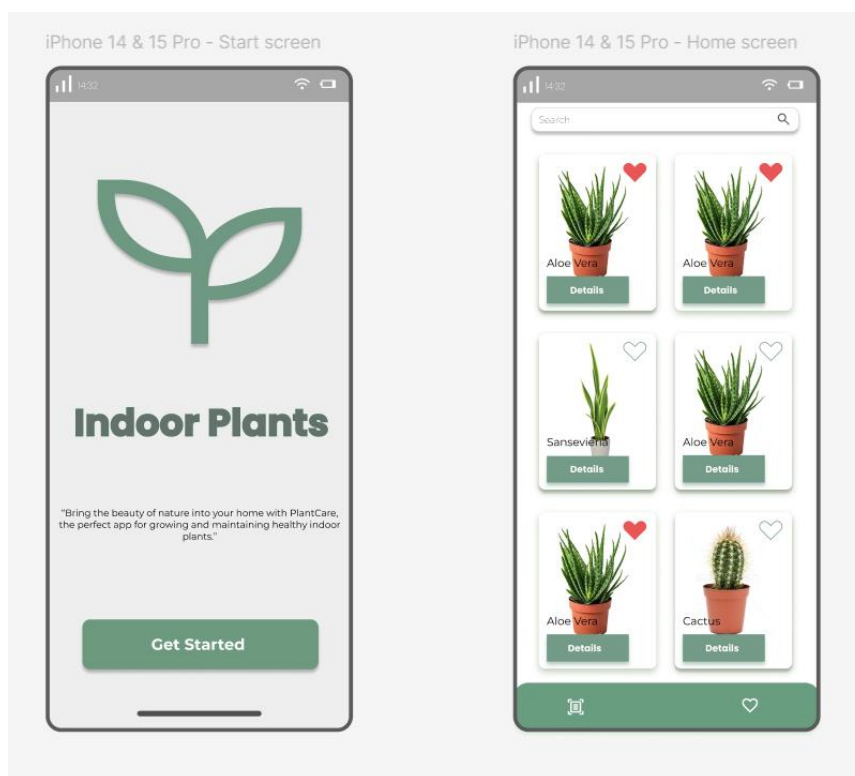


Рис.2 Start screen, Home screen

		Кохан Т.О.			ДУ «Житомирська політехніка».22.121.14.000 – Лр2	Арк.
		Талавер. О.В.				3
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

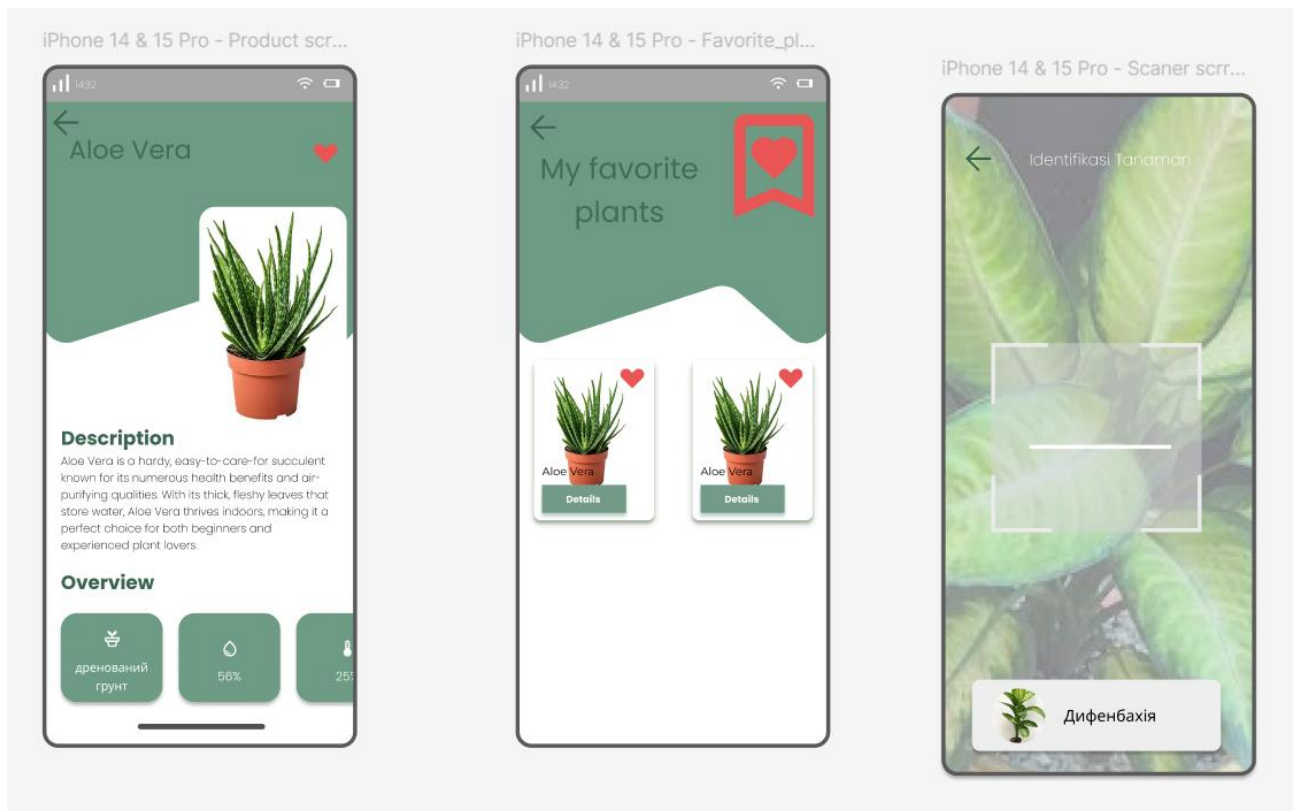


Рис.3 Product screen, Favorite plants screen, Scanner screen

Висновок: під час виконання лабораторної роботи я познайомилася з прототипуванням у Figma шляхом створення дизайну мобільного додатку.

Репозиторій: <https://github.com/KokhanTetiana/User-Interface>

		Кохан Т.О.			ДУ «Житомирська політехніка».22.121.14.000 – Лр2	Арк.
		Талавер. О.В.				4
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		