

## Лабораторна робота 3

### Створення прототипу інформаційної системи за допомогою Figma

МЕТА: Познайти з основами дизайну інтерфейсу користувача на практичному прикладі, навчитись створювати прототип додатку та ознайомитись з основними функціональними можливостями програмного середовища Figma.

#### ПЛАН РОБОТИ:

1. Ознайомитись з роботою програми та можливостями створення прототипу за допомогою наданих матеріалів.
2. Реалізувати визначені студентами у попередній лабораторній роботі сценарії використання у вигляді прототипу у програмному середовищі Figma.

## 2. ДОДАТКОВІ ВІДОМОСТІ

Дане програмне середовище для роботи не вимагає ліцензії. Необхідно лише створити акаунт. Але студенти та викладачі мають змогу отримати безкоштовну навчальну ліцензію, якщо на сайті [figma.com](https://figma.com) у розділі Pricing обирають пункт «for students and educators».

Для знайомства з інтерфейсом та можливостями Figma у створенні прототипів запропоновано подивитись **два відеозаписи зі створення прототипу мобільного додатка:**

- **Створення прототипу у Figma – частина 1** - [посилання на відео](#), [посилання на файл](#), на основі якого у відео створюється прототип. Тут описується інтерфейс програми, що з себе представляє прототип, на практичному прикладі створення прототипу показано як вибрати фрейм, створити переходи, анімацію, компоненти та реалізувати основні функції сценарію.
- **Створення прототипу у Figma – частина 2** – [посилання на відео](#), [посилання на файл](#) демонстрації засобів, що розбираються у відео. Тут описуються різні види анімації, анімація при наведенні курсора, створення інтерактивних компонентів інтерфейсу.

#### Корисні ресурси для роботи:

- Сервіс іконок за різними тематичними напрямками <http://thenounproject.com>
- Сервіс анімацій значка завантаження <http://loading.io>
- Сервіс безкоштовних фотографій та зображень <http://pixabay.com>

Корисні плагіни Figma:

- Mapsicle
- Content reel
- Unsplash

## 3. ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ РОБОТИ

### Заняття 1:

1. Кожен зі студентів команди будує прототип сценарію використання (use-case) інформаційної системи, яку розробляє команда. Оскільки середовище Figma підтримує одночасну роботу багатьох користувачів, то за бажанням усі сценарії групи можуть бути реалізовані у одному спільному проєкті.
2. Визначити необхідні кроки сценарію для створення прототипу. За необхідності описаний у попередній лабораторній роботі сценарій використання (use-case) може бути дорацьований.
3. Реалізувати прототип для сценаріїв у програмному середовищі Figma.

**Заняття 2:**

1. Для захисту роботи студенти демонструють розроблені сценарії. Попередньо не менше, ніж за день до захисту викладачу надається посилання на створений прототип.
2. При оцінюванні буде враховуватись глибина опрацювання сценарію, інтуїтивна зрозумілість та продуманість інтерфейсу, творчий підхід до дизайну.

**Зміст звіту:**

1. Назва лабораторної роботи.
2. Мета роботи.
3. Назва та короткий опис інформаційної системи, що розробляється.
4. Опис прецеденту (use-case), для якого створюється прототип.
5. Посилання на створений прототип та робочу сторінку проєкту у середовищі Figma
6. Висновки за роботою.