

1. 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, 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.

Методичні рекомендації

1. Планування та Концептуалізація

- Визначення мети:

Почніть з опису того, що робить ваш додаток і для кого він призначений. Визначте основну проблему, яку він вирішує, або потребу, яку задовольняє. Коротко опишіть цільового користувача вашого додатка, враховуючи його потреби, уподобання та больові точки.

- Діаграма користувацького шляху (User Flow Diagram):

Накресліть просту блок-схему, що описує шлях користувача через ваші екрани. Виділіть взаємодії та рішення на кожному кроці, щоб забезпечити чіткий план для вашого дизайну.

2. Принципи Дизайну

- Послідовність (Consistency):

Переконайтеся що підтримуєте єдину колірну схему, типографіку та іконографіку протягом усього дизайну. Використовуйте систему сіток для акуратного вирівнювання елементів, забезпечуючи цілісний вигляд. Дозволяється використання дизайн фреймворків як от Material UI 3 (aka Material You) та [готових наборів елементів](#) до них. Використовуйте досвід інших, шукайте приклади інтерфейсів на таких ресурсах як [Pinterest](#).

- Простота (Simplicity):

Тримайте інтерфейс чистим і незавантаженим, зосереджуючись на основних елементах, що допомагають у виконанні завдань користувача. Уникайте зайвої складності, яка може заплутати користувачів.

- Доступність (Accessibility):

Забезпечте доступність вашого 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.

- Візуальна Ієрархія (Visual Hierarchy):

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

3. Використання Функцій Figma

- Фрейми (Frames):

Налаштуйте фрейми, що відповідають стандартним розмірам екранів мобільних пристроїв, наприклад, iPhone 13 Pro. Це забезпечить оптимізацію вашого дизайну для реальних пристроїв.

- Компоненти та Стили (Components and Styles):

Створіть повторювані UI-елементи, такі як кнопки, заголовки та іконки, використовуючи [компоненти](#). Визначте стилі тексту для заголовків та основного тексту, а також колірні стилі, та застосовуйте їх у всьому дизайні для послідовності. Зазвичай ці елементи виносять на окремий фрейм для швидкого доступу.

- Авто Розмітка (Auto Layout):

Використовуйте функцію [Auto Layout](#) для динамічного керування відстанями та вирівнюванням, що полегшує адаптивне налаштування дизайну.

- Інструменти Прототипування (Prototyping Tools):

Зв'яжіть екрани за допомогою інтерактивних гарячих точок (hotspots) та налаштуйте переходи та анімації, такі як ефекти зсуву або згасання, для створення інтерактивного [прототипу](#).

- Плагіни (Plugins) (За бажанням):

Дослідіть плагіни Figma, які можуть покращити ваш робочий процес, наприклад, [Iconify](#) для доступу до широкого спектру іконок.

Приклад опису додатка

Ви не обмежені у виборі теми, але рекомендується обрати щось що ви плануєте розробляти для кваліфікаційної роботи – це зекономить сили та додасть матеріалу для пояснювальної записки. Якщо ж ідей немає, можете обрати щось з наступного:

- Додаток для вивчення мов: Інтерактивна платформа, яка допомагає користувачам вивчати нові мови через захоплюючі уроки, вікторини та реальні розмови з носіями мови.
- Трекер звичок: Додаток, розроблений для допомоги користувачам у формуванні та підтримці корисних звичок шляхом відстеження щоденних дій, встановлення нагадувань та надання мотиваційних порад.

- Пошук подій: Інструмент, який дозволяє користувачам знаходити місцеві події, концерти та активності на основі їхніх інтересів та місцезнаходження, з можливістю придбання квитків та спільного користування з друзями.
- Додаток з рекомендаціями книг: Пропонує користувачам книги на основі їхньої історії читання та вподобань, надаючи персоналізовані рекомендації та відгуки спільноти.
- Планувальник подорожей: Допомогає користувачам організовувати плани подорожей, надаючи можливість створення маршрутів, бронювання житла та забезпечуючи гідами по місцях в одному місці.
- Генератор тренувань: Створює індивідуальні плани тренувань для користувачів на основі їхніх фітнес-цілей, доступного обладнання та вподобаних видів вправ.
- Цифрове портфоліо художника: Додаток, який дозволяє художникам демонструвати свої роботи шляхом простого та швидкого створення певної сторінки-візитівки та дозволяє потенційним клієнтам зв'язуватися.

Приклад опису додатка для планування харчування

Огляд сфери

Додаток для планування харчування розроблений для того, щоб допомогти користувачам планувати свої прийоми їжі на тиждень, створювати списки покупок та відкривати нові рецепти. Він має на меті спростити підготовку їжі та сприяти здоровому харчуванню, надаючи користувачам структурований спосіб організації своїх прийомів їжі.

Вимоги

Користувачі повинні мати можливість налаштувати профіль, де вони можуть вказати свої дієтичні уподобання, алергії та улюблені кухні. Основною функцією є перегляд тижневого календаря, який дозволяє користувачам призначати страви на кожен день. Інтеграція з базою даних рецептів дозволяє користувачам шукати та додавати рецепти безпосередньо до свого плану харчування. Після того, як тижневий план буде складено, додаток повинен автоматично генерувати список покупок на основі інгредієнтів, необхідних для вибраних рецептів. Користувачі також повинні мати можливість додавати власні страви або змінювати наявні рецепти відповідно до своїх уподобань.

Фокус дизайну

1. Перегляд свого тижневого плану харчування у вигляді календаря.
2. Пошук рецептів та додавати страв на конкретні дні.
3. Генерування та перегляд списку покупок на основі запланованих страв.
4. Налаштування рецепту або додавання власної страви до плану.