

WebLab#2

Макет

Продолжение [WebLab#1](#). Необходимо для выбранного приложения разработать макет пользовательского интерфейса в Figma, ссылку на макет разместить в Readme.md репозитория. Для каждой из трех стадий работы создать отдельную страницу проекта в Figma.

Исследование

1. Перед разработкой самого макета необходимо проработать портреты пользователей и соответствующие пользовательские сценарии.
 - a. Если предполагается общедоступное публичное приложение — на этом этапе четко позиционировать ЦА и выбрать из нее 2-3 ключевых пользовательских портрета (Customer Profile).
 - b. Если приложение проектируется для конкретных пользователей (бизнес-приложение), то также описать портрет таких пользователей, при необходимости сделать уклон в разделение по ролям/правам доступа.
 - c. Для каждого портрета, в соответствии с подготовленными в WebLab#1 UseCase-диаграммами составить пользовательские сценарии.
2. Собрать доску настроения (moodboard— см. приложения) минимум из 15 изображений. Можно сделать это на отдельной странице в Figma, а можно на [Pinterest](#) в виде отдельной доски. Ссылку на неё в таком случае добавить в Readme.md.

Стили

3. Опираясь на портреты пользователей, подготовленные сценарии и доску настроения разработать дизайн-язык — краткое описание общей стилистики/дизайна, включая:
 - a. Цветовую палитру в HEX-кодах (не более 10 цветов),

- b. Типографику: шрифты и их размеры (всего не более 8 начертаний)
- c. Примеры геометрии (радиусы скруглений, острые или тупые углы, геометрические формы)
- d. Примеры иконок и иллюстраций
- e. Если применимо для вашего проекта, укажите точные настройки для теней, свечений, размытий и прочих ультрамодных эффектов.
- f. Необходимо не просто накидать произвольных цветов и начертаний на холст, а указать их назначение за счёт подписей (к примеру, #B5ACAA — background color, #B5ACAA — цвет текста)

Создание макета

- 4. Основываясь на разработанных сценариях подготовить макет Figma, в макете должны быть проработаны все необходимые экраны приложения.
- 5. При разработке макета строго придерживаться следующих требований:
 - a. Использовать глобальные стили для всех переиспользуемых цветов, теней, свечений, начертаний шрифтов и т.д.
 - b. Использовать компонентный подход — все переиспользуемые элементы интерфейса должны быть организованы в виде компонентов. Иногда также полезно выносить в виде отдельного логически завершённого компонента не переиспользуемые элементы. Все мастер-компоненты упорядочить и подписать на отдельной странице проекта.
 - c. Строго соблюдать иерархию в списке слоёв. Следить за тем, чтобы визуальная вложенность элементов друг в друга на холсте также была отражена в логической организации иерархии слоёв в их списке слева.
 - d. Для каждого компонента продумывать модель адаптивности на основе привязок (constraints). Компоненты и экраны не должны ломаться при масштабировании (разумеется, в определённых пределах, которые вы можете задать сами)

- e. Семантически именовать фреймы (экраны), компоненты и группы. Низкоуровневые вспомогательные группы внутри компонентов можно оставлять неименованными.
- f. **Не используйте** структурное именование (пример: TopLeftBar, RightMiddleIcon, SecondTab и т.д. Оно попросту перестает работать при добавлении адаптивности)
- g. Каждый экран приложения (или состояния одного экрана) размещается в отдельном Frame, название которого отражает смысловую роль экрана в приложении и его текущее состояние.

Дополнительное задание #1

Настроить навигацию между экранами в Figma (prototype). Так приложение можно будет потыкать в режиме просмотра.

Дополнительное задание #2

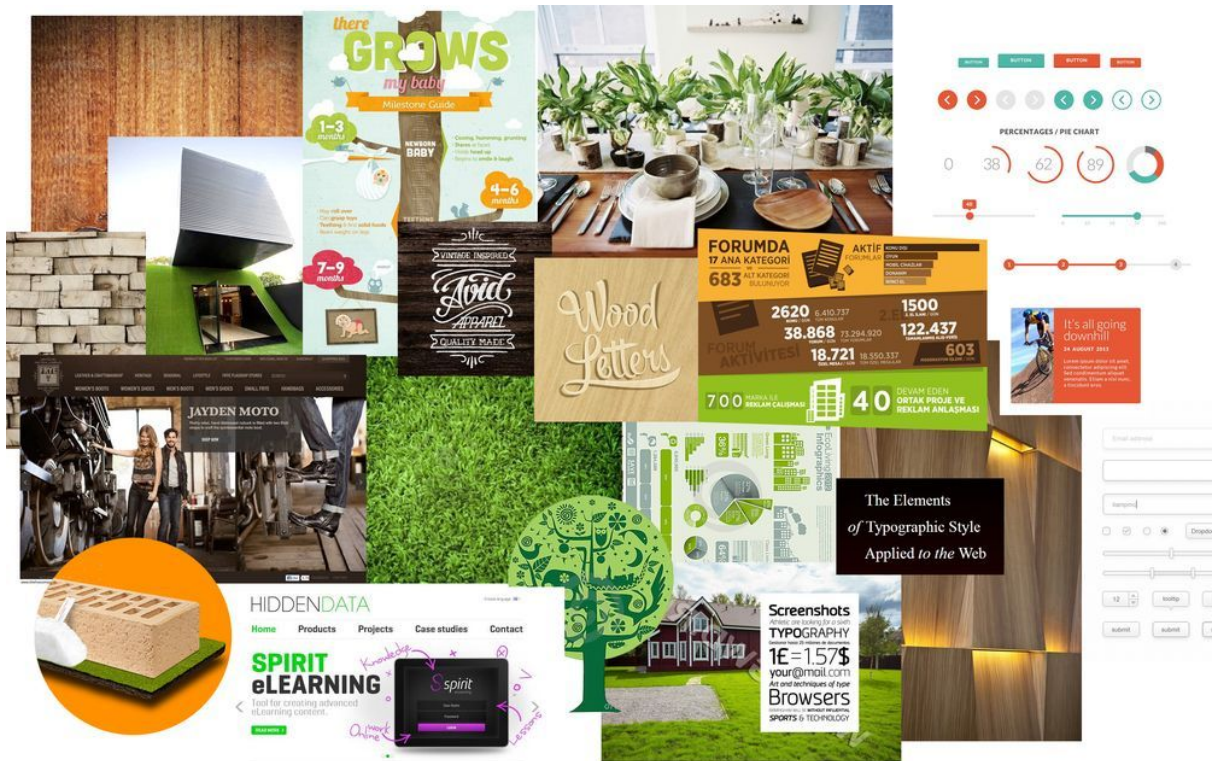
Выполнить один (можно оба!) из следующих пунктов:

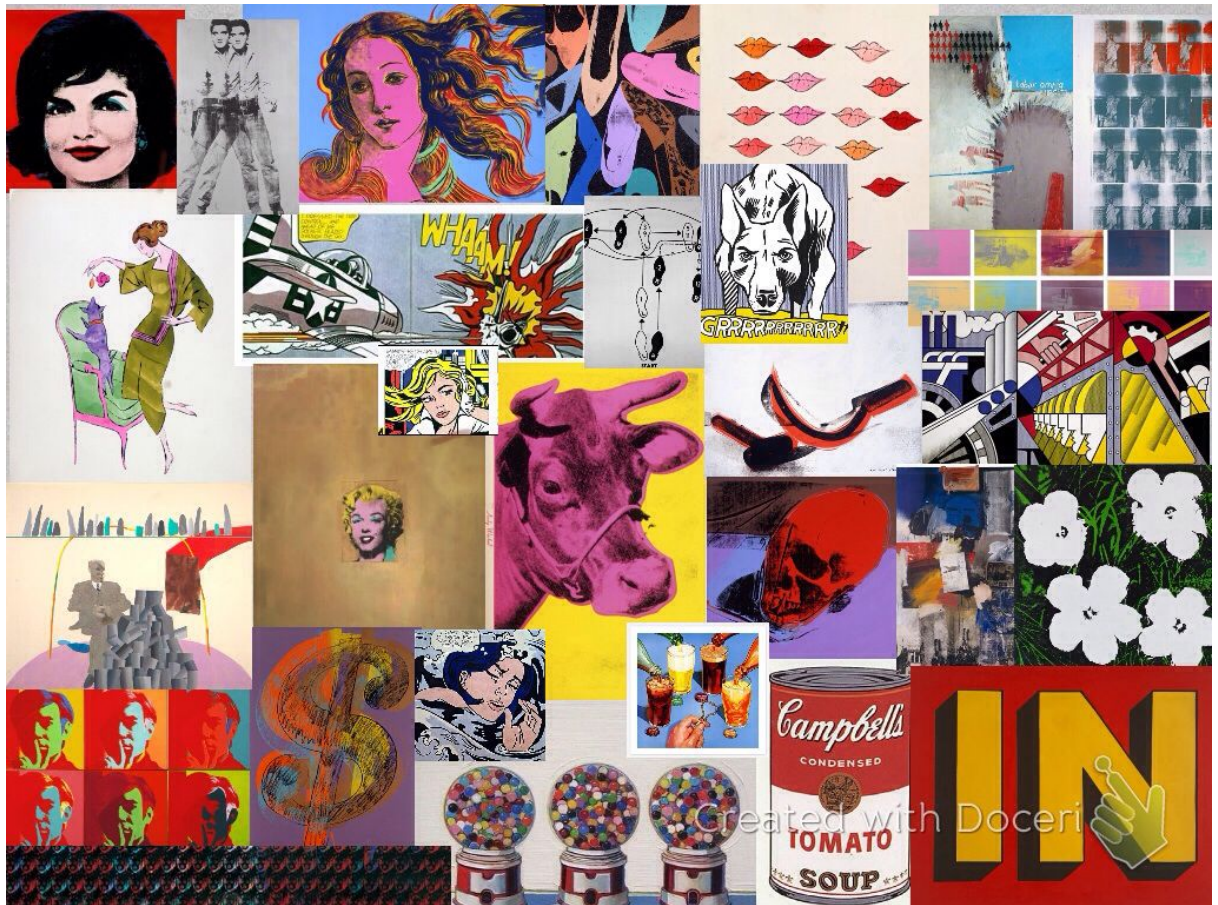
1. Упаковать дизайн язык и макеты в стилевой планшет (stylescape — см. приложения). Реализовать его на отдельной странице в Figma, переиспользовать на нём экраны и/или компоненты.
2. Собрать полностью интерактивный макет, добавить анимацию (не менее 3-х анимированных элементов).

Приложения

Примеры досок настроения

Доска настроения должна передавать настроение в предметной области вашего приложения. Что должен чувствовать ваш пользователь — веселье, удовольствие, летнее тепло или суровую непоколебимость, надёжность, футуристичность. Ваша задача передать это настроение, собрав подходящие картинки. На базе доски настроения обычно формируется палитра.





Примеры стилевых планшето

На стилевом планшете изображена палитра, начертания шрифтов, показана геометрия и примеры элементов управления (controls), передана атмосфера посредством иллюстраций и фотографий, приведены примеры иконок. Всё это обычно увенчивает логотип.

