**Вопросы к лабораторной работе №2**

1. Какие есть типы целей и чем они отличаются?

Существует два типа целей:

1. Цели пользователя.
2. Бизнес-цели.

**Цели пользователя.** У всех пользователей есть свои потребности и желания. И все они пользуются определёнными продуктами для удовлетворения своих потребностей и решения каких-то своих проблем. Например, у вас есть проблема скука и заходите в Tik Tok, и он решает вашу проблему, развлекая вас короткими видеороликами.

**Бизнес-цели.** Каждая компании или организация начинает создание сайта/приложения/сервиса или ребрендинг уже существующего по какой-то конкретной причине.

Примеры бизнес-целей:

* Продать товары или услуги.
* Повысить популярность товара или услуги.
* Привлечь новых клиентов.
* Повысить прибыль.

Типы целей могут быть разными, но обычно разделяют на долгосрочные и краткосрочные, крупные и мелкие, квалифицированные и неквалифицированные и т.д. Они отличаются по своей продолжительности, масштабу, необходимым усилиям и результатах, которые должны быть достигнуты.

1. Чем отличается цель от задач?

Цель – это конечное состояние, то есть то, чего нужно достичь. Задача – это промежуточный этап, необходимый для достижения цели.

1. Для чего проводится обзор аналогов?

Обзор аналогов проводится для изучения того, как решение задачи было реализовано другими разработчиками или компаниями. Это позволяет получить дополнительные идеи и информацию, которые могут помочь сделать лучший продукт.

1. Из каких шагов состоит общий план обзора аналогов?

Общий план обзора аналогов включает в себя выбор конкурентов, анализ их преимуществ и недостатков, сбор информации о стратегиях конкурентов, разработку окончательного отчета.

1. Что такое референсы и для чего они нужны?

Референсы - это образцы работ, которые берут в качестве основы для создания своих собственных дизайнов. Они нужны, чтобы увидеть, какие идеи уже использовались и как их можно применить в своей работе.

1. Что такое мудборд?

**Мудборд** — это способ представления референсов, тип визуальной презентации или коллажа, который состоит из подборки изображений, текста, объектов в композиции, объединённых общей идеей или настроением.

1. Какая цель использования мудборда?

Цель использования мудборда - создание единого стиля и концепции проекта, помощь в визуализации идеи и ускорение процесса дизайна.

1. Что такое стили в Figma и для чего они используются?

Стили в Figma — это коллекция цветов, шрифтов и эффектов. Стили ускоряют и упрощают работу. Когда вы создаёте стиль и применяете его к объектам, то при внесении изменений в стиль, эти изменения происходят во всех объектах, в которым он был применён.

1. Как создать стиль для текста?

Чтобы создать стиль необходимо в правой панели инструментов в области «Text», «Fill», «Stroke», «Effects» нажать на четыре точки, далее на плюсик

1. Как группировать стили?

Для этого в названии стиля необходимо прописать название группы / название стиля. Слэш формирует группы.

1. Что такое компоненты и для чего они используются?

Компонент – это элемент или блок, который можно редактировать комплексно.

Компоненты - это элементы дизайна, которые были созданы и могут быть повторно использованы в других макетах, например, кнопки, меню, формы, карточки и т.д. Они используются для сохранения времени и снижения усилий при создании повторяющихся элементов дизайна.

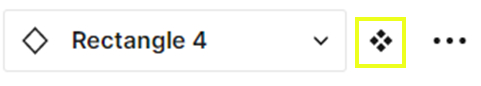
Компоненты удобны для работы с такими элементами дизайна, которые множество раз дублируются в макете.

1. Как создать компонент?

Выделить элемент или группы элементов, нажать правой кнопкой мыши и выбрать команду «Create component». Таким образом создаётся основной компонент, а в макете будут размещаться его копии или экземпляры. Основной компонент имеет значок в виде ромбика и четырёх точек, а его экземпляр пустой ромбик

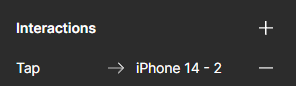
1. Как найти основной родительский компонент среди всех компонентов в макете?

Чтобы найти родительский компонент среди всех компонентов, необходимо выделить один компонент и нажать на панели инструментов на иконку в свойствах, отображённую на рисунке. И автоматически выделиться родительский основной компонент.



1. Как настроить переход между экранами в Figma?

Выделяем тот фрагмент, по нажатию на которым необходимо сделать переход, далее как на фото



Чтобы настроить переход между экранами в Figma, нужно выделить объект, который должен быть кликабельным, выбрать в списке свойств вкладку "Prototype" и определить необходимые параметры, например, экран, на который должен осуществляться переход, тип анимации, скорость и т.д.