

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИТМО»
(Университет ИТМО)**

Факультет **Прикладной информатики**

Направление подготовки **45.03.04 Интеллектуальные системы в гуманитарной
сфере**

Образовательная программа **Языковые модели и искусственный
интеллект**

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

Тема: «FIGMA Прототип мобильного приложения чат + викторина»

Обучающийся: Володина Софья Сергеевна К3161

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1 Описание проекта.....	5
2 Процессы работы над проектом.....	6
2.1 Обучение.....	6
2.2 Прототипирование.....	7
2.3 Адаптация дизайна под пользователя.....	7
3 Поставленные задачи и их решение.....	8
4 Анализ проделанной работы.....	11
4.1 Полученные знания и навыки.....	11
4.2 Возникшие трудности.....	13
5 Взаимодействие с командой.....	14
6 Взаимодействие с руководителем проекта.....	14
6.1 Общее впечатление	14
6.2 Индивидуальный подход.....	14
6.3 Оценка работы руководителя.....	15
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	17
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	18

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проекта. Современные мобильные технологии активно используются для общения, обучения и развлечений, но существующие решения в виде чатов и викторин не полностью удовлетворяют потребности пользователей в социализации, обучении и самопознании. В большинстве мессенджеров отсутствуют инструменты для интеграции образовательного или развлекательного контента, таких как викторины, что ограничивает возможности пользователей взаимодействовать на более глубоком уровне. С другой стороны, приложения для викторин чаще всего ориентированы на индивидуальное использование и не предусматривают удобного обмена результатами, совместного прохождения или создания контента, что снижает их социальную и образовательную ценность.

Данное мобильное приложение, объединяющее функции чата и викторин, предоставляет уникальную возможность решить эти проблемы. Социализация обеспечивается через возможность общения и совместного участия в викторинах, что укрепляет связи между пользователями. Обучение становится доступным благодаря интерактивному формату викторин, которые можно создавать и настраивать под конкретные образовательные задачи, а также обсуждать их в чатах. Самопознание достигается через персонализированные викторины, которые пользователи могут создавать самостоятельно или получать от других, а затем анализировать их результаты, и расти над собой.

Проект позволяет устранить недостатки существующих решений и создать продукт, который одновременно служит инструментом для общения, получения знаний, расширения горизонтов и исследования собственных интересов и предпочтений, предлагая уникальный опыт взаимодействия. Созданный прототип актуален для людей, желающих посвящать свободное время не только общению с друзьями, но и самопознанию.

Цель проекта. Разработать MVP Figma прототип мобильного приложения, сочетающего функции чата и викторин для возможности социализации, обучения, самопознания.

Задачи проекта:

- познакомиться с Figma.
- придумать вопросы для викторины Love Quiz.
- описать типы викторин.
- реализовать конструктор викторин – создание викторины Love Quiz.
- реализовать прохождение викторин – прохождение Love Quiz.
- реализовать страничку чата.
- реализовать конструктор викторин – интерфейс создания вопросов Love Quiz.
- реализовать прохождение викторин – ответы на вопросы Love Quiz.

1 Описание проекта

Мой проект – FIGMA Прототип мобильного приложения чат + викторина, целью которого является “разработать MVP Figma прототип мобильного приложения, сочетающего функции чата и викторин для возможности социализации, обучения, самопознания”.

Суть данного проекта заключается в создании прототипа мобильного приложения, благодаря которому пользователи смогут не только общаться между собой, но и соревноваться в увлекательных викторинах, создавать собственные викторины, делиться ими с друзьями. Для общения между пользователями предусмотрена страница чатов, где можно отправлять текстовые сообщения, а также прикреплять к ним викторины. Для создания викторин реализован специальный конструктор: пользователь выбирает тип викторины, создает вопросы и варианты ответов к ним, а также описание результатов. Пользователь также может проходить викторины, созданные другими людьми и узнавать что-то новое благодаря полученным результатам.

2 Процессы работы над проектом

2.1 Обучение

Первое время было выделено на знакомство с проектом, а также на то, чтобы познакомиться с самой программой Figma, в которой мы делаем наш прототип. В это время мы участвовали в командных созвонах под руководством нашего проектного руководителя – Артура, целью которых было знакомство с базовыми и некоторыми продвинутыми функциями Figma, что позволило эффективно использовать этот инструмент для реализации нашего прототипа.

Мы начали с изучения простых структур, таких как frames, которые являются основой любого макета. Это дало возможность организовать элементы в четкие композиции, задавая их размеры, положение и иерархию. Следующим шагом было освоение работы с текстовыми элементами. Мы научились добавлять текст, редактировать его свойства, такие как размер, шрифт и межстрочный интервал, а также выравнивать текст относительно других элементов или границ фрейма. Выравнивание в целом стало одним из ключевых навыков, так как оно помогает поддерживать аккуратность и симметрию в дизайне.

Особое внимание было уделено Autolayout — мощному инструменту для создания компонентов, способных автоматически выравниваться при смене размера. Этот инструмент значительно упростил мою работу с изменениями размеров и добавлением новых элементов в группы. Autolayout стал особенно полезен при проектировании сложных интерфейсов, где элементы должны изменяться динамично, например, в зависимости от текста или размера внешнего фрейма. Также мы изучили базовые принципы работы с размерами объектов, закрашиванием и обводкой. Это включало выбор цветов, настройку градиентов и прозрачности, а также создание обводок различной толщины и стиля. Эти навыки позволили мне работать с визуальной составляющей интерфейсов, делая их более выразительными и эстетичными. Позже мы перешли к изучению работы с компонентами и их вариантами.

Компоненты позволили создавать шаблоны повторяющихся элементов, таких как кнопки или карточки, а их варианты — добавлять дополнительные состояния, например, активное, неактивное или наведенное. Это не только ускорило работу, но и сделало дизайн более системным и последовательным.

2.2 Прототипирование

Когда основы были освоены, мы перешли к прототипированию. Этот этап включал настройку переходов между экранами и создание интерактивных элементов, что дало возможность демонстрировать, как будет работать приложение со стороны пользователя. Дополнительно мы изучили основы анимации, чтобы добавить плавности в переходы и придать макетам больше жизни. Также уделили время изучению различных горячих клавиш и организационных подходов в Figma, что помогло работать быстрее и поддерживать порядок в проектах. Эти знания стали основой для дальнейшей работы над дизайном нашего приложения и позволили качественно подойти к реализации интерфейсов.

2.3 Адаптация дизайна под пользователя

Важно понимать, что все освоенные нами инструменты, будь то работа с компонентами, autolayout или прототипированием в Figma, — это лишь средства для реализации идей. Настоящая суть дизайна и задач, выполненных мной, заключается в способности представить конечный результат и создать не просто интерфейс, а удобный и эстетичный прототип, который будет комфортен для пользователя. Главную роль в этом процессе играет воображение. Именно оно помогает увидеть образ будущего приложения до того, как он появится на экране. Хороший дизайн начинается с идей — красивых, функциональных и продуманных до мелочей. Каждый элемент интерфейса должен иметь свою цель, а его расположение, цвет и форма — работать на улучшение пользовательского опыта. Однако воображения и идей недостаточно, если мы не учитываем перспективу пользователя. Прототипы, которые мы создаем, нужно не просто демонстрировать, а испытывать. Примеряя на себя роль пользователя, я старалась выявить слабые места,

понять, где интерфейс работает недостаточно понятно или эффективно. Этот подход — проверка дизайна «изнутри», с позиции человека, который будет им пользоваться, — является ключевым для создания по-настоящему качественного продукта.

По итогу самое важное — это умение сочетать технические навыки и креативный подход. Даже если мы идеально овладеем всеми инструментами, они останутся лишь инструментами без четкого видения. Грамотное использование возможностей Figma или любого другого ПО — это лишь одна часть работы. Вторая, и, пожалуй, главная часть, — это создание идеи, ее проработка, тестирование - все с целью создать образ, который вдохновляет и служит практическим целям. Ведь дизайн — это искусство делать сложное простым и красивым.

3 Поставленные задачи и их решение

Блок задач, за который я была ответственна - задачи по созданию формы прохождения викторины, включающий в себя реализацию страницы предпросмотра, функциональности кнопок и страницы с результатами, которая завершает опыт прохождения.

Мной была реализована страница предпросмотра викторины. Эта страница включает название викторины — Love Quiz, главный вопрос которой «Способны ли вы на зрелую и осознанную любовь?» и краткое описание: «Эта викторина — уникальная возможность глубже понять себя и свои подходы к любви и отношениям. Она помогает раскрыть важные аспекты вашей личности, такие как способность к эмпатии, умение строить гармоничные отношения, готовность к компромиссам и осознание собственных эмоциональных потребностей.»

Также мной были реализованы кнопки взаимодействия:

- Кнопка выбора варианта ответа — позволяет участнику отмечать выбранный вариант в любом из вопросов, как в тех, что можно выбрать только 1 вариант ответа, так и со множественным выбором вариантов ответа,
- Кнопки "вперед" и "назад" — обеспечивают навигацию между вопросами, позволяя пользователю двигаться по викторине в любом направлении.
- Кнопка "посмотреть результат" — завершает процесс ответа на вопросы и позволяет пользователю перейти к результатам.

Еще одна задача, которая была поставлена передо мной это дизайн и реализация страницы с результатами викторины Love Quiz.

Дизайн страницы представляет собой отображение ключевого изображения, символизирующего зрелую любовь. На странице представлено текстовое резюме результатов: «ВЫ СПОСОБНЫ НА ОСОЗНАННУЮ И ЗРЕЛУЮ ЛЮБОВЬ». Под описанием результатов я разместила пояснительный текст: «У вас высокий эмоциональный интеллект, вы человек, способный поддержать, принять и готовый взаимно развиваться.

Исследования Даниэля Гоулмана в области эмоционального интеллекта подчеркивают, что такие качества, как эмпатия, самоконтроль и способность к взаимному росту, являются основой устойчивых и гармоничных отношений. Люди с этим результатом умеют строить безопасную привязанность и осознанно управлять своими эмоциями, что способствует созданию прочных отношений.»

На этом этапе особое внимание было уделено деталям страницы с результатами викторины, чтобы она получилась не только функциональной, но и визуально привлекательной. Для этого я обращалась к интернет-источникам, в которых рассказывалось о базовых правилах в графическом дизайне. Один из ключевых аспектов работы был связан с подбором изображения, которое олицетворяет зрелую любовь. Было важно, чтобы картинка вписывалась в общий дизайн страницы, не перекрывала текст и сохраняла свою выразительность. Для этого пришлось написать максимально подробное описание желаемого результата и просмотреть большое количество изображений. Требовалось также учесть размер экрана пользователя для корректного отображения изображения, поэтому я разработала компоненты, подстраивающиеся под дисплеи разных устройств.

На следующем этапе работы мне предстояло завершить несколько ключевых задач, связанных с формой прохождения викторины. Одной из таких задач была реализация кнопки «завершить», которая стала интуитивно понятной для пользователя благодаря разработанного мной дизайна кнопки. Она обеспечила мгновенный выход из викторины, сохраняя прогресс прохождения, что позволяет участнику вернуться к викторине позже, не теряя уже выбранных ответов. Важно было продумать, как кнопка будет работать в сочетании с другими элементами страницы, чтобы выход не конфликтовал с навигацией «назад» или «вперед». Эти аспекты были учтены при выполнении данной задачи путем добавления соответствующей анимации к компонентам. Эта задача стала завершающей для всех функций формы прохождения викторины.

4 Анализ проделанной работы

4.1 Полученные знания и навыки

За время выполнения курсового проекта я научилась основам работы в Figma, что впоследствии может быть крайне полезно, ведь Figma является популярным сервисом для создания дизайна и используется многими компаниями. Набор знаний, который я получила, включает в себя:

- создание фреймов и понимание того, как они ведут себя рядом друг с другом
- создание компонентов и их вариантов
- мультиредактирование, позволяющее изменять сразу несколько объектов
- выравнивание с помощью специальных инструментов
- объединение компонентов в группы
- изменение состояний компонентов
- применение прототипирования к созданным объектам
- настройки размеров объектов
- работа с заливками, градиентами и прозрачностью
- создание обводки различной толщины и стиля и многое другое.

К тому же я научилась не только создавать сложные компоненты, но и добавлять к ним анимацию как вручную, так и с помощью дополнительных модулей. Также немало важно то, что я научилась ответственно подходить к названию всех объектов, чтобы все компоненты и фреймы назывались так, чтобы сразу было ясно, за что они отвечают и где располагаются. Это важный навык при работе над большими проектами.

4.2 Возникшие трудности

Все задачи, которые были поставлены передо мной, мне удалось выполнить в срок, однако не обошлось без трудностей.

Интерфейс приложения Figma довольно прост и понятен новичку, но в нем присутствуют функции, предназначенные для продвинутых пользователей, без которых выполнение задач стало бы гораздо труднее и

занимало бы больше времени. Сложность вызывало то, что при использовании таких сложных функций, как создание вариантов компонента и дальнейшее прототипирование этих вариантов нужно было быть крайне внимательным, так как одно незамеченное лишнее нажатие на компонент приводило к тому, что вносимые изменения начинали применяться к другому уровню этого компонента. Это усложняло задачу, так как впоследствии одна незамеченная ошибка приводила к некорректному отображению компонента на пользовательском экране, из-за чего часто приходилось создавать некоторые объекты заново, а иногда и не один раз.

Еще одной трудностью, с которой мне пришлось столкнуться, стало скругление углов компонента, состоявшего из изображения и серой обводки, выполняющей функцию рамки. При работе с ним пришлось долго думать, как сделать так, чтобы состояние объекта было изменяемо, но при этом оставалось скругление углов, которое можно было применить непосредственно к изображению, а это создало конфликт, так как изменяемость состояния объекта заключалась в смене изображений в этом компоненте. Но с этой задачей удалось справиться благодаря руководителю проекта, показавшему мне как оборачивать компонент во фрейм, чтобы избежать описанный выше конфликт.

Что касается распределения времени для работы над проектом, это тоже давалось нелегко, так как требовалось много времени на выполнение поставленных задач, которого не всегда хватало в связи с выполнением заданий по другим учебным дисциплинам. Работать планомерно не получалось из-за большой загруженности в начале и середине недели, из-за чего большая часть работы по проекту выпадала на выходные перед сроками сдачи задач и созвонами с командой. Это негативно влияло на процесс, так как при обнаружении ошибок после проверки руководителем, времени на их устранение оставалось очень мало.

5 Взаимодействие с командой

После распределения на команды мы создали группу со всеми участниками проекта и руководителем в Telegram. Первую видео-встречу мы посвятили знакомству друг с другом, где каждый рассказал о себе, своих увлечениях. Мы также поделились с друг другом тем, почему выбрали именно этот проект и что ожидаем от него.

Наша команда состояла из творческих девушек, желающих попробовать себя в сфере дизайна, что, как мне кажется, благоприятно повлияло на результат, ведь у нас были схожие взгляды и идеи. Мы вместе думали над тем, какие элементы будут лучше смотреться на том или ином экране, в какой последовательности, каких цветов они будут и многое другое. Мы делились своими идеями, советовались друг с другом при выборе изображений и расположении объектов. Мнение каждого было учтено, часто мы проводили голосования для выбора лучшего варианта или приходили к компромиссу, если голоса делились поровну.

Все участники активно поддерживали общение не только во время работы над проектом, но и в остальное время, что помогло нам сблизиться и получше узнать друг друга. Мы общались на бытовые темы, помогали друг другу с другими учебными предметами, если возникали сложности. С одной из участниц проекта – Настей – мы часто пересекались в университете, где обсуждали свои наработки по проекту, разговаривали на отвлеченные темы и со временем стали подругами. Мы продолжили общение и после завершения работы над проектом.

6 Взаимодействие с руководителем проекта

6.1 Общее впечатление

Взаимодействие с Артуром – руководителем нашего проекта – складывались отлично с первого дня знакомства. Наш лидер смог расположить к себе всю команду, нашел подход к каждому. Артур всегда вежливо общался, уважал всех участников, не ставил себя выше других и всегда напоминал, что в команде нет понятия «я», а это значило, что все мы работали на общее благо. Также он мотивировал нас тем, что мы выполняем проект не ради оценки, а ради получения новых знаний и навыков, и что ошибаться никогда не страшно, ведь все можно исправить.

6.2 Индивидуальный подход

При работе над проектом мне часто приходилось сталкиваться с проблемами, которые не получалось решить самостоятельно. За помощью я обращалась к руководителю, который оперативно помогал устранять проблемы. Хочется отметить, что Артур действительно уделял мне огромное количество времени вне групповых созвонов, всегда был на связи, никогда не отказывал в помощи, объяснял повторно материал, если это было необходимо, и показывал все на реальных примерах, благодаря чему знания лучше усваивались.

6.3 Оценка работы руководителя

Я безоговорочно оцениваю работу руководителя проекта на максимальный балл, ведь он выполнил свою задачу управления командой наилучшим образом. Артур был полностью вовлечен в выполнение проекта, был заинтересован в том, чтобы передать нам свои навыки и умения, чтобы мы не просто запомнили какие кнопки нажимать в программе, а чтобы понимали принцип работы каждой функции и ее предназначение. Ответственный всегда был на связи в случае возникновения вопросов, всегда убеждался, что все участники чувствуют себя комфортно и справляются с поставленными задачами, смог грамотно распределить задания и

способствовал дружелюбной атмосфере в коллективе. Кроме того, я считаю, что помимо лидерских качеств немаловажным является наличие у руководителя таких человеческих качеств, как доброжелательность, открытость, вежливость и уважение. Все эти качества Артур показал на протяжении всей работы над проектом, они проявлялись во всем: начиная от уделения времени на то, чтобы поделиться новостями за прошедшую неделю перед началом совместной работы, заканчивая его поддержкой и наставлениями в трудный учебный период. Под его руководством действительно хотелось выполнять задачи с энтузиазмом, а значит и проект получился выполненным с душой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, можно сказать, что проект полностью удовлетворяет всем требованиям и задачам, предъявленным в ТЗ. Нашей команде удалось достичь поставленную цель, разработав MVP Figma прототип мобильного приложения, сочетающего функции чата и викторин для возможности социализации, обучения, самопознания. Моей ключевой задачей в этом проекте стала разработка дизайна страницы прохождения викторины Love Quiz, которая являлась важной частью прототипа мобильного приложения. Я считаю, что успешно справилась со своей задачей и внесла свой вклад в достижение общей цели.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гид по Фигме для начинающих веб-дизайнеров [Электронный ресурс]. URL: <https://tilda.education/articles-figma> (дата обращения 29.11.2024)
2. Самоучитель по Figma [Электронный ресурс]. URL: <https://skillbox.ru/media/design/samouchitel-po-figma/> (дата обращения 30.11.2024)
3. Figma Design [Электронный ресурс]. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/categories/360002042553> (дата обращения 02.12.2024)
4. В помощь дизайнеру: горячие клавиши в Figma [Электронный ресурс]. URL: <https://mailfit.com/blog/goryachie-klavishi-v-figma> (дата обращения 02.12.2024)
5. Руководство по Figma [Электронный ресурс]. URL: <https://slashdesigner.ru/figma-guide?ysclid=le9r3mgSr762528624> (дата обращения 03.12.2024)

ПРИЛОЖЕНИЕ

Техническое задание

1. название проекта. FIGMA Прототип мобильного приложения чат + викторина;
2. цель (назначение): разработать MVP Figma прототип мобильного приложения, сочетающего функции чата и викторин для возможности социализации, обучения, самопознания,
3. сроки выполнения: Начало - 2024-10-29, Конец - 2024-12-20;
4. исполнитель проекта (руководитель проекта): Таскаев Артур Александрович;
5. термины и сокращения:
 - MVP — (англ. Minimal Viable Product) - минимально жизнеспособный продукт (то есть прототип с основными функциями),
 - quiz (викторина, квиз) - Quiz, квиз, викторина — это интерактивный вид игры, в котором участники отвечают на вопросы, набирая очки (явно или нет) и получая результаты в зависимости от типа викторины. В приложении викторины представлены в трех вариантах: 1. Игровая викторина - Участники отвечают на вопросы с "правильными" и "неправильными" ответами. - За правильный ответ начисляются баллы, а победителем становится участник с наибольшим количеством очков. - баллы в данном типе викторин могут быть видимы. 2. Шкала - Ответы оцениваются по шкале, где результат отображается как интерпретация диапазона (например, от -10 до 10). - Такой формат часто используется для анализа личных качеств или предпочтений. 3. Группа - Каждый ответ добавляет очки в одну из предложенных категорий. - Итоговый результат может показывать доминирующую категорию или распределение по всем группам. Эти типы викторин делают их универсальным инструментом для развлечения, обучения и самопознания,
6. технические требования (технические, дидактические, программные, эргономические, экологические и др.);
 - прототип должен иметь базовую страницу чата (пример экрана диалога "чат с сообщениями"),
 - прототип должен иметь возможность создания викторин (минимум 1 викторина),
 - прототип должен иметь пример создания хотя бы 1 типа викторины,
 - прототип должен иметь пример прохождения хотя бы 1 викторины,
 - прототип должен иметь 3 типа викторин (реализовать пример создания минимум 1 типа) (игровая, шкала, группа).
7. содержание работы
этапы задач проекта:
 - анализ предметной области,
 - изучение технологий,
 - реализация MVP прототипа,

- проверка Прототипа.

Задачи:

- **придумать вопросы для викторины Love Quiz.** Ответственный: Таскаев Артур Александрович. Описание: разработать вопросы для викторины Love Quiz с использованием различных типов вопросов. Количество вопросов должно быть не менее восьми. Срок: до 17.11.2024,
- **описать типы викторин.** Ответственный: Таскаев Артур Александрович. Описание: описать три типа викторин: игровая, шкала, группа. Срок: до 17.11.2024,
- **ознакомиться с Figma.** Ответственный: Таскаев Артур Александрович. Описание: познакомить команду с инструментарием Figma. Участвуют: Азизова Наида Элимизовна, Володина Софья Сергеевна, Жмачинская Диана Станиславовна, Новицкая Елизавета Максимовна, Панас Анастасия Андреевна. Срок: до 17.11.2024,
- **познакомиться с проектом.** Ответственный: Таскаев Артур Александрович. Описание: ознакомить команду с концепцией проекта (чат + викторина), его проблематикой, целями и ожидаемыми результатами. Участвуют: Азизова Наида Элимизовна, Володина Софья Сергеевна, Жмачинская Диана Станиславовна, Новицкая Елизавета Максимовна, Панас Анастасия Андреевна. Срок: до 10.11.2024,
- **реализовать конструктор викторин – создание викторины Love Quiz.** Ответственный: Азизова Наида Элимизовна. Описание: реализовать User Flow в Figma для создания типа викторины "Шкала" (Love Quiz). Срок: до 14.12.2024,
- **реализовать прохождение викторин – прохождение Love Quiz.** Ответственный: Володина Софья Сергеевна. Описание: создать пример прохождения викторины Love Quiz. Срок: до 14.12.2024,
- **реализовать страничку чата.** Ответственный: Новицкая Елизавета Максимовна. Описание: разработать страницу чата с историей сообщений и возможностью отправки викторины Love Quiz. Срок: до 14.12.2024,
- **реализовать конструктор викторин – интерфейс создания вопросов Love Quiz.** Ответственный: Жмачинская Диана Станиславовна. Описание: реализовать User Flow в Figma для создания вопросов викторины Love Quiz типа "Шкала". Срок: до 14.12.2024,
- **реализовать прохождение викторин – ответы на вопросы Love Quiz.** Ответственный: Панас Анастасия Андреевна. Описание: разработать процесс ответов на вопросы викторины Love Quiz с выводом итогов. Срок: до 14.12.2024,

- **проверить прототип.** Ответственный: Таскаев Артур Александрович. Описание: убедиться, что готовый MVP прототип соответствует всем техническим требованиям. Все должно быть готово за неделю до выступления. Срок: до 15.12.2024,

- **объяснить социальную значимость викторины Love Quiz.** Ответственный: Таскаев Артур Александрович. Описание: продемонстрировать викторину Love Quiz, основной вопрос которой – "Способны ли вы на зрелую и осознанную любовь?". Показать, как вопросы помогают осознать эмоциональный интеллект, зрелость в отношениях и жизненные ценности. Срок: до 10.11.2024.

8. основные результаты работы: MVP Прототип в Figma с набором функций чата и викторин, примером создания и прохождения 1 викторины - Love quiz.