

**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: Новицкая Елизавета Максимовна, К3162**

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>4</b>
<b>1 Описание проекта .....</b>	<b>8</b>
<b>2 Процессы работы над проектом .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Знакомство .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 Распределение задач .....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Обучение команды.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4 Выполнение задач .....</b>	<b>13</b>
<b>3 Анализ проделанной работы .....</b>	<b>15</b>
<b>4 Взаимодействие с командой .....</b>	<b>17</b>
<b>5 Взаимодействие с руководителем.....</b>	<b>18</b>
<b>6 Оценка работы руководителя .....</b>	<b>20</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>21</b>
<b>СПИСОК, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ .....</b>	<b>22</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ .....</b>	<b>23</b>

## **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.

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

**Задачи проекта:**

- **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.

Сегодня, когда цифровые технологии охватывают практически все сферы жизни, удобные и функциональные интерфейсы становятся основой успешных мобильных приложений. Пользователи ожидают не только богатого функционала, но и приятного, интуитивного взаимодействия с приложением. Особенно это актуально для приложений, которые объединяют разные виды активности – например, мессенджеры и викторины. Данный проект представляет собой попытку устранить существующий разрыв между этими

направлениями и создать Figma-прототип приложения, которое позволит пользователям общаться и одновременно соревноваться в увлекательных викторинах.

Этот проект – больше, чем просто техническая задача. Он объединяет в себе возможность решать актуальную проблему рынка, а также служит практической площадкой для отработки навыков управления проектами. Каждый этап, от разработки требований до финальной презентации результатов, позволяет глубже понять, как строится командная работа, распределяются задачи и принимаются решения в условиях ограниченного времени. Особенностью данного проекта стало вовлечение первокурсников, для которых это был первый серьезный опыт работы в проектной среде. С самого начала создание для участников команды комфортной, дружелюбной атмосферы, где они смогут раскрыть свой потенциал и научиться новому было в приоритете. В проекте участники не только познакомились с инструментами, но и почувствовали, что значит быть частью команды, где каждый вклад важен, а помощь всегда рядом. Вместе все преодолевали трудности, обсуждали идеи и радовались успехам, что превратило этот проект в настоящее приключение.

Сформированная команда стала ярким примером того, как можно достичь высоких результатов, даже если участники на старте обладают разным уровнем подготовки. Работа над проектом научила меня не только выполнять задачи и работать в команде, но и тонко чувствовать настроения и потребности участников. Уверена, что опыт, который был получен, будет ценен каждому в будущем, а созданный прототип станет основой для дальнейшей разработки уникального приложения, способного завоевать сердца пользователей.

## 1 Описание проекта

Это приложение обеспечить пользователей возможностью не только весело проводить время, но и эффективно обучаться и развиваться. Пользователи могут создавать собственные викторины с вопросами и ответами, а также выбирать форматы, делиться своими викторинами с другими пользователями, а также участвовать в викторинах, созданных другими. Пользователи могут проходить викторины на основе своих интересов и предыдущих результатов, что способствует обучению и самопознанию. Пользователи могут отслеживать свои успехи, анализировать результаты викторин, выявлять сильные и слабые стороны в знаниях. Пользователи смогут находить друзей по схожим интересам и участвовать в совместных викторинах.

Приложение проектируется с акцентом на удобство и простоту использования. Интерфейс интуитивно понятный, а навигация — логичная. Социализация поддерживается возможностью общения и совместного участия в викторинах, что укрепляет связи среди пользователей. Обучение становится более доступным благодаря интерактивному формату викторин, которые можно создавать и настраивать под конкретные образовательные цели, а также обсуждать в чатах. Самопознание достигается через возможность пользователям самостоятельно разрабатывать персонализированные викторины или получать их от других, затем анализируя результаты и стремясь к личностному росту.

Таким образом, проект позволяет устранить недостатки существующих решений и создать продукт, который действует как инструмент для общения, образования и личностного развития.

Приложение предоставляет уникальную платформу, где образование и развлечение гармонично переплетаются, обеспечивая пользователям не только веселье, но и глубокое понимание необходимых тем и навыков.

Пользователи могут создавать самые различные категории викторин: от истории и науки до кино и музыки, что позволяет разнообразить процесс обучения и стимулировать исследовательский интерес.

В конечном счете, данное приложение становится не просто инструментом для викторин, а целой экосистемой, где знания, социальные связи и веселье соединяются в одном пространстве. Это не только улучшает качество обучения, но и создает комфортную среду для взаимодействия, сотрудничества и личностного роста. Каждый пользователь, независимо от уровня своих знаний, будет находить здесь что-то полезное и интересное, что делает приложение незаменимым помощником в мире образования и развлечений.



## 2 Процессы работы над проектом

### 2.1 Знакомство

После моего попадания в данный проект, руководитель нашей команды Артур Таскаев создал чат в социальной сети Telegram, после чего началась первая коммуникация и знакомство команды. Мы назначили первую видеовстречу, где происходило знакомство и обсуждение дальнейшей работы над проектом. Однако основной целью первой встречи являлось именно пообщаться и наладить доброжелательную атмосферу для дальнейшей продуктивной работы в комфортной обстановке. Артур спрашивал нас про наши хобби, увлечения, а так же планы на этот проект. Мы все заметили и ценили, то как он старался ради поддержки теплой атмосферы в команде, работа с ним была приятной и интересной.

### 2.2 Распределение задач

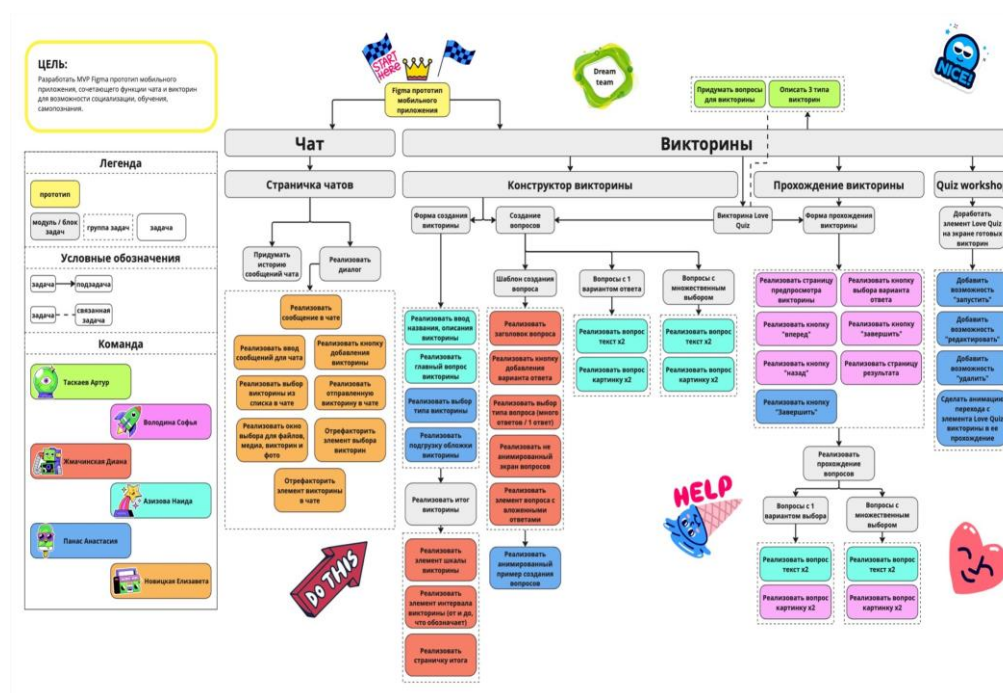


Рисунок 1 – Модель поставленных перед командой задач

В процессе работы создалась такая структура, которая позволила нам выполнять задачи эффективно, не будучи привязанными к срокам, и одновременно оставалась гибкой, чтобы быстро адаптироваться к изменениям и неожиданным трудностям.

С самого начала было решено разделить все задачи на большие блоки для удобства распределения задач по конкретным темам. Таким образом, получилось выделить следующие основные блоки: чат и викторины, в чате нужно было реализовать только часть с непосредственной страничкой чата. Это и являлось целиком моей задачей. Однако, до начала выполнения всех представленных ранее целей и задач, нашей команде требовалось научиться работать в Figma, поэтому наша работа началась с этого.

## 2.3 Обучение команды

Артур добавил нас по ссылке в проект Figma, где были структурированы все части вместе, основная область для общей работы, показательная часть проекта, область для обучения с созданными для каждого участник фреймами и страницы для деталей и компонентов (Рис. 2).

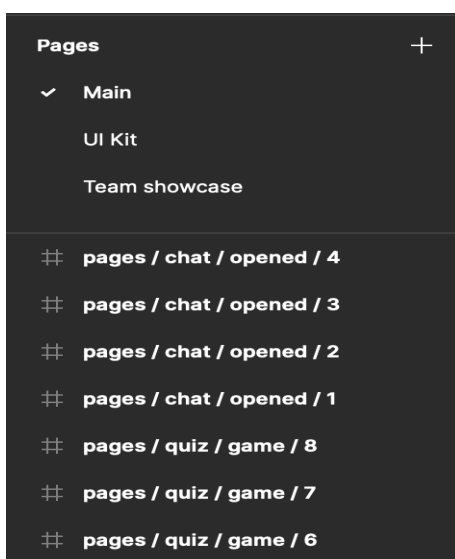


Рисунок 2 - Скриншот примера страниц в проекте

Артур обучал нас основам работы, построению фреймов, компонентов, прототипирования. Изучали расположение элементов внутри фреймов, добавление текста, изменению его шрифта и размера. Обучали корректному добавлению иконок для их дальнейшего использования. Также мы обучились визуальным элементам, настройке размеров, заливки, градиенты, созданием обводок (Рис. 3)

Однако выделенного времени оказалось недостаточно, и после основной обучающей недели было проведено множество внеплановых встреч. Эти встречи включали индивидуальную работу с участниками, направленную на устранение ошибок и доработку задач. Такой подход обеспечил каждому участнику возможность освоить инструмент на своем уровне и в комфортном темпе.

Также во время всего обучения Артур давал нам всем задания, проверял их и корректировал ошибки, обучая правильной работе с инструментами Figma. Этот опыт очень сильно мне пригодился, руководитель обучил меня и остальных важным навыкам на будущее.

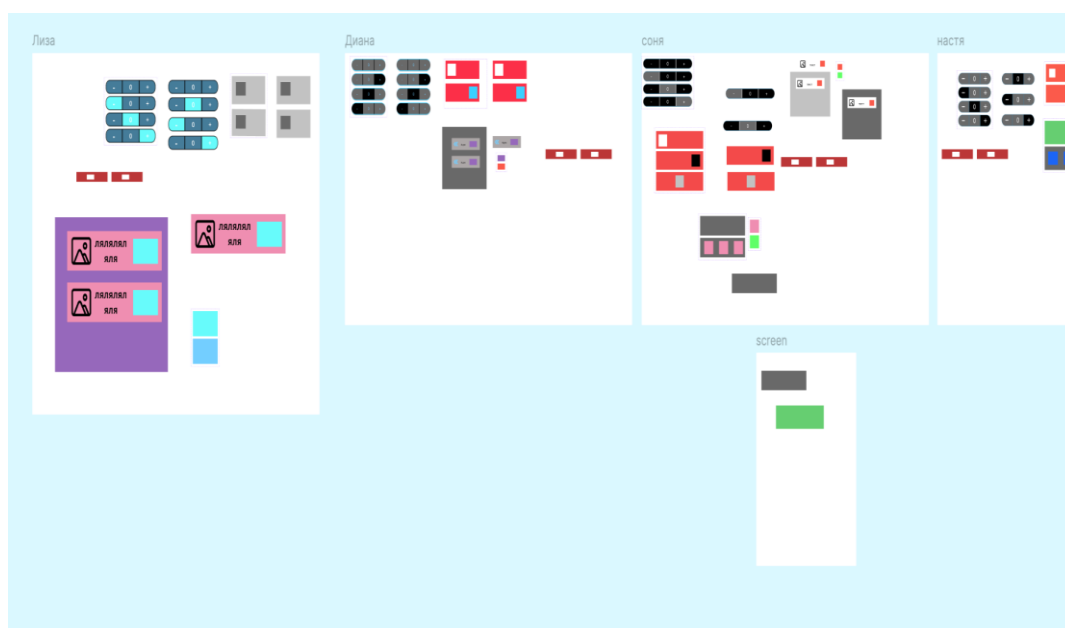


Рисунок 3 - Фреймы с компонентами для обучения каждого участника

## 2.4 Выполнение задач

Для координации задач было использована система еженедельных созвонов. На этих встречах анализировался текущий прогресс, выявлялись проблемы и определялись приоритеты для следующих этапов. Работа шла продуктивно, я часто коммуницировала с руководителем, для корректировки и помощи в выполнении моих задач. занималась проектированием страницы чата и интеграцией викторин в этот интерфейс. Я реализовала чат, его историю, ввод сообщений (Рис. 4), выбор из списка (Рис. 5), отправку викторин (Рис. 6), (Рис. 7), а также стилизацию элементов чата. Я сделала акцент на удобстве взаимодействия и эстетике интерфейса. Также я прототипировала необходимые кнопки. На итоговой презентации я продемонстрировала функциональность чата, включая отправку викторины, взаимодействие с элементами, а так же представляла нашу команду, актуальность, цели и задачи проделанной работы.



Рисунок 4 - чат



Рисунок 5 - Выбор из списка, Рисунок 6 - Выбор викторины для отправки



Рисунок 7 - отправленная викторина в чат

### **3 Анализ проделанной работы**

До выполнения данной работы я никогда не сталкивалась с работой в Figma, однако обучение оказалось довольно понятным и простым, несмотря на то, что в процессе возникли определенные трудности из-за того, что это мой первый опыт такого рода работы в команде с таким распределением задач в проекте, я решала их с руководителем сразу же, в связи с хорошей организацией мы закончили все быстро и грамотно, получив свои баллы. Все поставленные цели и задачи были выполнены, я много работала и меняла результат до финального вида, так как была очень вовлечена в процесс, и хотела довести работу до качественного результата. Не все было идеально, так как само выполнение моих задач шло довольно хаотично, периодически я редактировала и делала свои задачи до утра, но сделала всю работу очень быстро, раньше поставленных сроков, доведя все до конца. Работа в Figma научила меня основам дизайна пользовательских интерфейсов. Я узнала, как разные элементы дизайна должны выглядеть и функционировать, чтобы обеспечить хорошее взаимодействие с пользователем. Научилась их проектировать.

Важно не только визуальное оформление, но и удобство использования. Это позволяет учитывать потребности и привычки пользователей, что существенно повышает эффективность конечного продукта. Имеет место дополнить, что Figma предлагает инструменты для совместной работы в реальном времени, что позволяет нескольким членам команды одновременно редактировать проект. Я научилась активно взаимодействовать с коллегами, делиться идеями и получать конструктивную критику. Это углубило понимание важности командной работы в процессе разработки продукта. Кроме того, я осознала, насколько важно сотрудничество в команде. Взаимодействие с другими участниками проекта дало мне возможность получить разные перспективы и идеи, что улучшило конечный результат.

Обсуждение наших дизайнерских решений в команде помогло мне лучше понимать, как различные элементы могут влиять на общую цель проекта. В итоге, работа в Figma не только обогатила мои навыки в области дизайна, но и помогла развить важные навыки, такие как тайм-менеджмент, способность к сотрудничеству и адаптивность в условиях многозадачности. Полученный опыт стал неоценимым шагом на пути к профессиональному росту, и я с нетерпением жду новых вызовов и проектов, где смогу применить эти знания.

#### **4 Взаимодействие с командой**

Взаимодействие между участниками команды происходило очень активно, мы договаривались об онлайн-встречах, обсуждали различные моменты в неформальной обстановке, а так же руководитель делился с нами своим опытом, помогая с другими нашими учебными делами. Общение с самой командой, не касаясь рабочих моментов происходило немного. Мы присутствовали в рабочих звонках все вместе, но наше общение никогда не выходило за рамки проекта. Однако со мной в команде была моя подруга Настя, что помогло мне проще и быстрее адаптироваться к такому формату работы, имея близкого человека в команде. Мы много взаимодействовали и оказывали друг другу помощь, работа в таком режиме с командой мне понравилась.



## **5 Взаимодействие с руководителем**

Руководителем проекта является Таскаев Артур Александрович, у всей команды было постоянное взаимодействие с ним, как на общих онлайн-встречах, так и на индивидуальных. Регулярно решались все рабочие моменты, мы всегда были на связи друг с другом, коммуницировали в общем чате, а так же разбирали различные проблемы лично. Артур оказался очень доброжелательным и позитивным человеком, который был готов помочь каждому участнику команды в любое время. Была создана атмосфера доверия и открытости, что позволило оперативно решать возникающие вопросы и быстро адаптироваться к изменениям. Кроме того, Артур поощрял креативный подход к решению задач, что вдохновляло нас на генерацию новых идей и внедрение инновационных решений. Мы часто проводили мозговые штурмы, на которых обсуждали не только текущие проблемы, но и перспективные направления для развития. Это способствовало повышению общей мотивации и вовлеченности команды, каждый из нас чувствовал свою значимость и вклад в общий результат.

Кульминацией нашего совместного труда стало итоговое представление проекта. Мы провели репетиции, на которых оттачивали свою презентацию, я научилась уверенно говорить о результатах нашей работы и отвечать на возникающие вопросы. Артур предоставил конструктивную обратную связь, что позволило нам усовершенствовать наши навыки публичных выступлений.

Работа с Артуром и в команде в целом оказалась не просто профессиональным опытом, но и ценным уроком в плане личностного роста. Я научилась эффективно работать в группе, развивать свои коммуникативные навыки и справляться с различными вызовами, которые возникают в процессе работы над проектом. Благодаря этому опыту я стала более уверенной в своих силах и готова к новым профессиональным вызовам, которые ждут меня впереди.

После успешной презентации итогов проекта мы получили баллы от преподавателей и коллег из других команд. Это стало прекрасным стимулом для команды, подтвердившим эффективность нашей работы и значимость каждого участника в общем достижении. Мы ощутили, что наши усилия были не напрасны, и это вдохновило нас на будущие проекты.

## **6 Оценка работы руководителя**

Оценка Артура как руководителя становится важным аспектом анализа успешности нашей команды и результатов проекта. Артур зарекомендовал себя как лидер, обладающий необходимыми навыками и качествами для эффективного управления коллективом. Его подход к руководству завоевал уважение и доверие среди членов команды, что, безусловно, сказалось на нашей общей продуктивности и результатах работы.

Одним из ключевых достоинств Артура является его способность вдохновлять команду. Он не просто ставит задачи, но и каждого члена команды мотивирует на достижение высоких результатов. Артур умеет видеть сильные стороны каждого, что помогает ему эффективно делегировать задачи и учитывать индивидуальные способности. Это создает атмосферу, где все чувствуют свою значимость и ответственность за общий результат. Он часто подчеркивает важность вклада каждого, что способствовало укреплению командного духа.

На этапе планирования проекта Артур проявил исключительные организационные навыки. Он разработал четкий план, в котором были определены цели, сроки и ответственные лица, как указано в данном отчете выше. Это упрощало коммуникацию внутри команды и позволило всем сосредоточиться на выполнении своих задач.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Вся работа была выполнена успешно, и все поставленные задачи были выполнены в полном объеме. Все цели и задачи из ТЗ были сделаны. Мы достигли поставленной цели и разработали MVP Figma прототип мобильного приложения, сочетающего функции чата и викторин для возможности социализации, обучения, самопознания. Каждый этап выполнения проекта был тщательно продуман и реализован.

Каждый из моей команды являлся дизайнером в Figma. Я занималась созданием чата с собеседником, выбором из списка, загрузкой викторины в чат. Я активно сотрудничала с командой, обсуждала идеи, выполнила все в срок и получила полезный опыт, проект был выполнен с успешной презентацией, все участники внесли в него большой вклад.

## СПИСОК, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Smart animate layers between frames. Figma learn [Электронный ресурс]. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360039818874-Smart-animate-layers-between-frames> (дата обращения: 24.11.2024)
2. Create a SWIPEABLE IMAGE CAROUSEL in Figma (Tutorial) [Электронный ресурс]. URL: <https://youtu.be/g6L2xdX-TXc?si=PPu4rxJAEfPX7FM> (дата обращения: 26.11.2024)
3. Большой гид для самостоятельного изучения Figma / Skillbox Media [Электронный ресурс]. URL: <https://skillbox.ru/media/design/samouchitel-po-figma/?ysclid=m5iptk9p3k295942549> (дата обращения: 22.11.2024)
4. Figma YouTube-канал [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3lHIUtejzLA> (дата обращения: 29.11.2024)
5. Гид по Фигме для начинающих веб-дизайнеров [Электронный ресурс]. URL: <https://tilda.education/articles-figma> (дата обращения: 21.11.2024)

# 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,

- sp — (англ. Story Point) Это так называемые "Сотри Поинты" условные очки, описывающие сложность задачи (вместо сроков, дат) для большей гибкости (обычно считают числами Фибоначчи) 1 = до 3 часов 2 = пол дня 3 = день 5 = 2 дня 8 = неделя 13 = от недели (пока не понятно) если задача вышла на более чем 2 недели то можно поставить НЕ число из ряда Фибоначчи > 13 (условно 20);

б) 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.