

## Лабораторна робота 1

**Тема:** познайомитися з прототипуванням у Figma шляхом створення дизайну мобільного додатку.

**Мета:** Ознайомитися з процесом планування, розробки та створення інтерактивних мобільних прототипів за допомогою інструменту Figma. Закріпити навички проектування інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу користувача, створення компонентів та використання функцій прототипування для імітації взаємодії користувача з додатком. Розробити серію екранів для обраної ідеї мобільного додатку, враховуючи принципи дизайну та потреби цільової аудиторії.

Посилання на репозиторій: [Миколайчук Вадим Юрійович / Human-Machine Interface · GitLab](#)

Хід роботи:

**Завдання.** Оберіть просту ідею мобільного додатку, наприклад список справ, погодний 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.

### 1. Планування та Концептуалізація:

- **Мета додатка:**  
Додаток "To-do List" допомагає користувачам організовувати свої завдання, створювати списки справ, відслідковувати їх виконання та пріоритетизувати важливі завдання.
- **Цільова аудиторія:**  
Люди, які хочуть підвищити свою продуктивність, організувати повсякденні справи та тримати важливі завдання під контролем.
- **Основні потреби користувача:**  
Користувачам потрібен інтуїтивно зрозумілий додаток для швидкого створення завдань, організації списків та зручного відслідковування виконаних справ.

					ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 –Лр2			
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата				
Розроб.		Миколайчук В.Ю			Звіт з лабораторної роботи		Лім.	Арк.
Перевір.		Талавер О.В.						Аркушів
Керівник								1
Н. контр.								10
Зав. каф.							ФІКТ Гр. ІПЗ-22-2[2]	

## 2. Принципи Дизайну:

- **Послідовність:**  
Єдина колірна схема та типографіка для заголовків і завдань, система сіток для чіткого вирівнювання елементів. Використовуй Material для послідовності в дизайні.
- **Простота:**  
Чистий інтерфейс, де користувач зосереджується лише на завданнях. Кнопки додавання та видалення мають бути чіткими і не заплутувати.
- **Доступність:**  
Контрастні кольори для кращої видимості, великі інтерактивні кнопки, зручні для натискання.
- **Візуальна Ієрархія:**  
Важливі елементи (наприклад, додавання нового завдання або пріоритетне завдання) повинні бути виділені кольором чи розміром.

## 3. Екрани для прототипу:

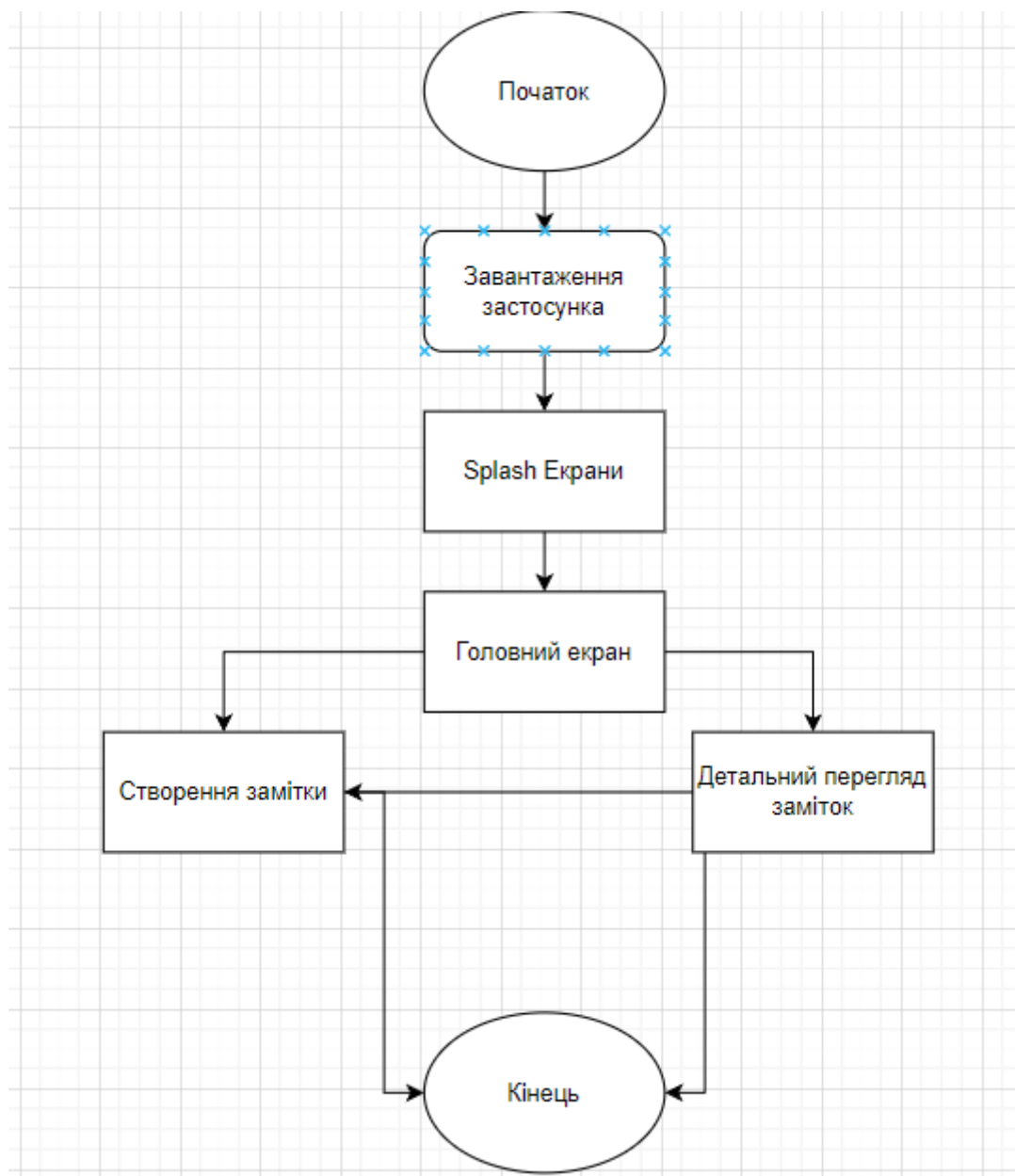
1. **Головний екран:**  
Відображає всі завдання користувача. Кнопка для додавання нових завдань і можливість відмічати виконані завдання.
2. **Екран додавання нового завдання:**  
Поля для введення назви завдання, опису та вибору дати завершення. Можливість встановити пріоритет.
3. **Екран завантаження застосунка:**  
Користувач бачить приємний дизайн перед тим як працювати із застосунком.
4. **Splash Екрани:**  
Відображає якісь дані перед здійсненням роботи із застосунком, під час демонстрації можна наприклад підгружати якісь данні у фоні.

## Використання функцій Figma:

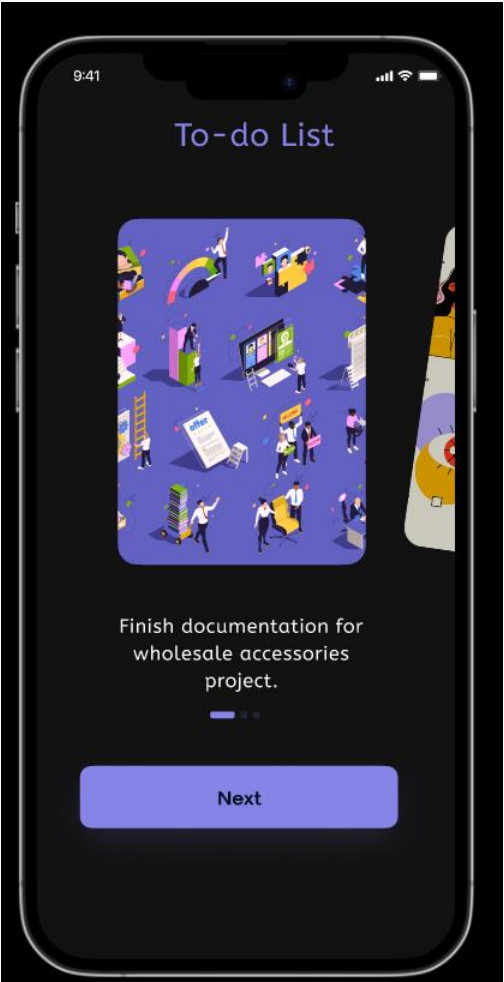
- **Фрейми:** Створи макети для кожного екрану на основі стандартних розмірів екранів смартфонів.
- **Компоненти та стилі:** Використовуй повторювані UI-елементи (кнопки, інпут-поля) через компоненти для збереження часу і послідовності.
- **Авто Розмітка:** Полегшить вирівнювання елементів на екранах та їх адаптацію під різні пристрої.
- **Прототипування:** Налаштуй переходи між екранами для інтерактивного перегляду. Наприклад, перехід з головного екрану до екрану додавання нового завдання.

		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		2

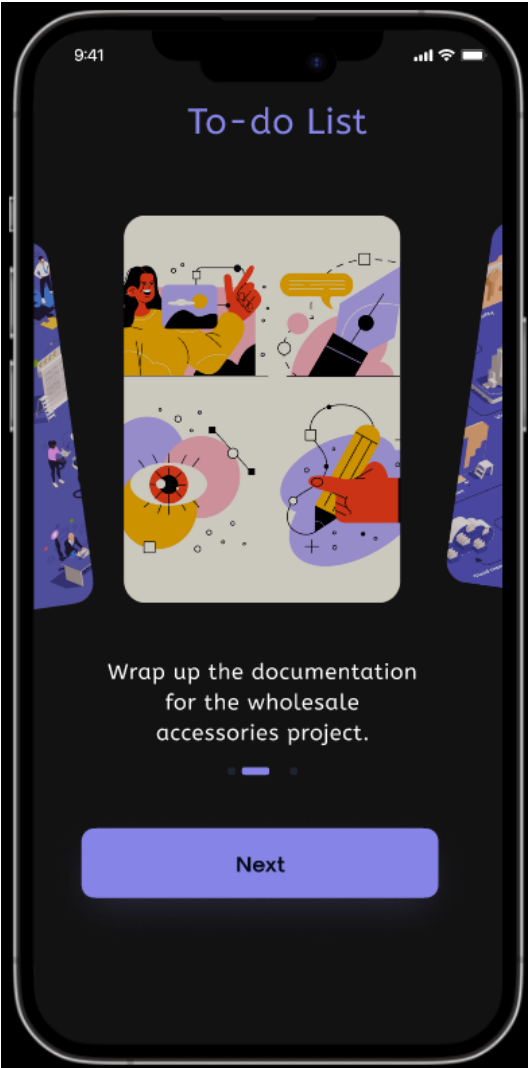
## User Flow Diagram:



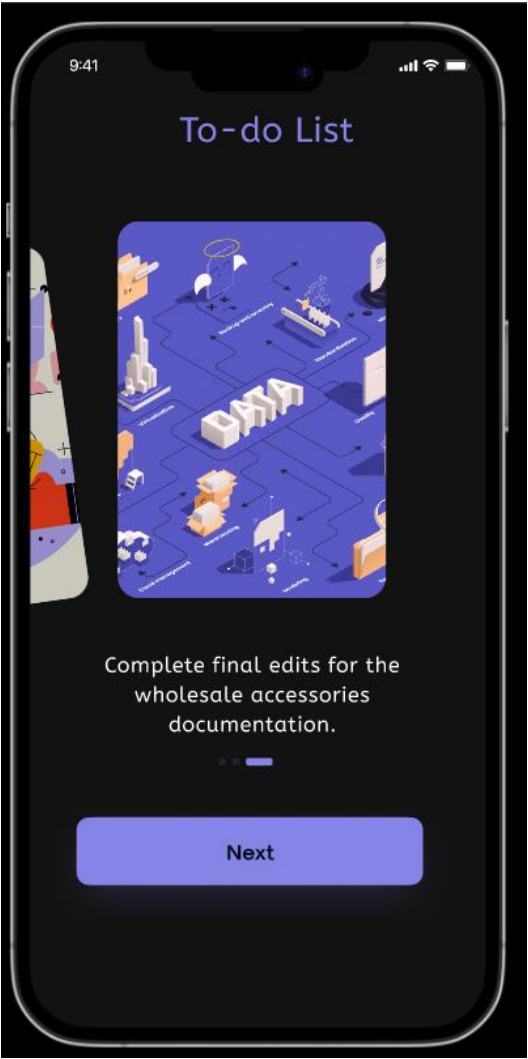
Зовнішній вигляд:



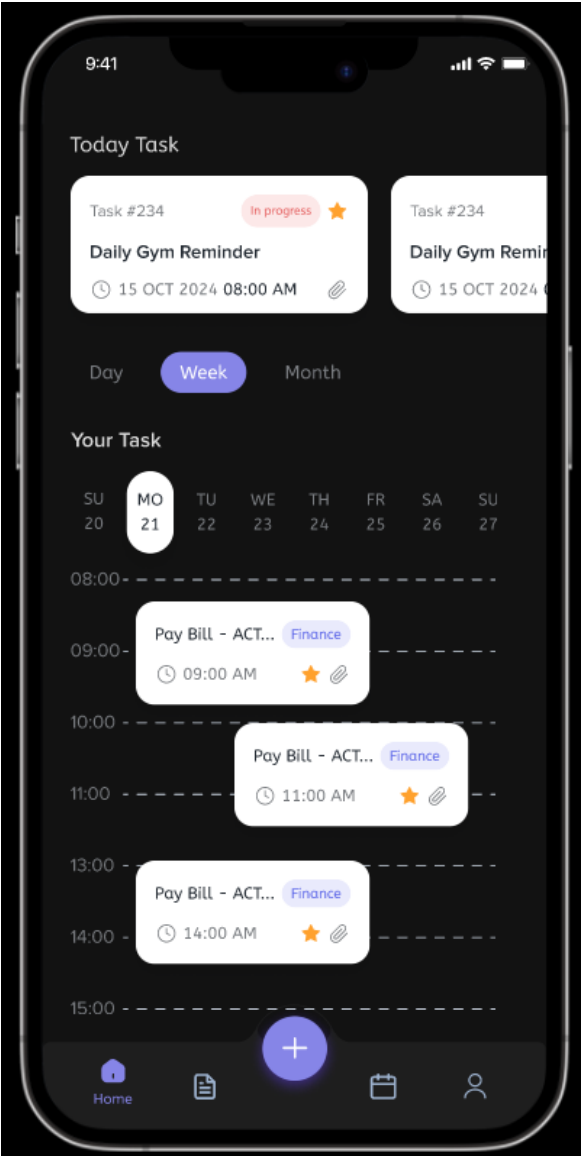
		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				4
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



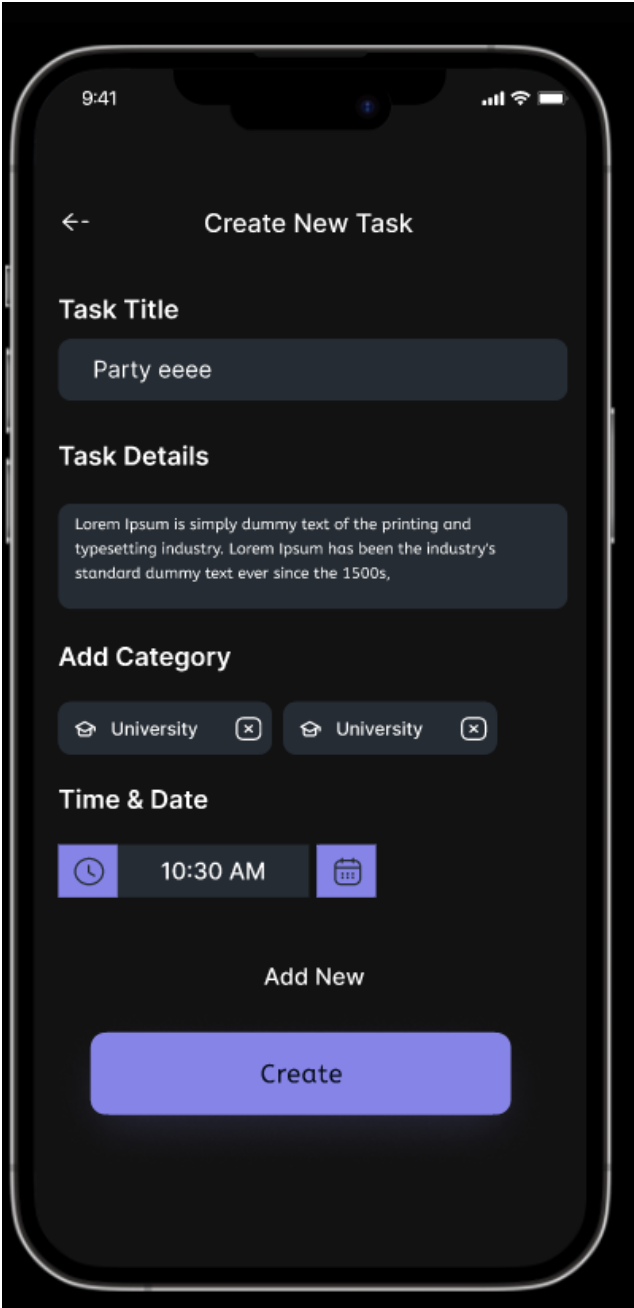
		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				5
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				6
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

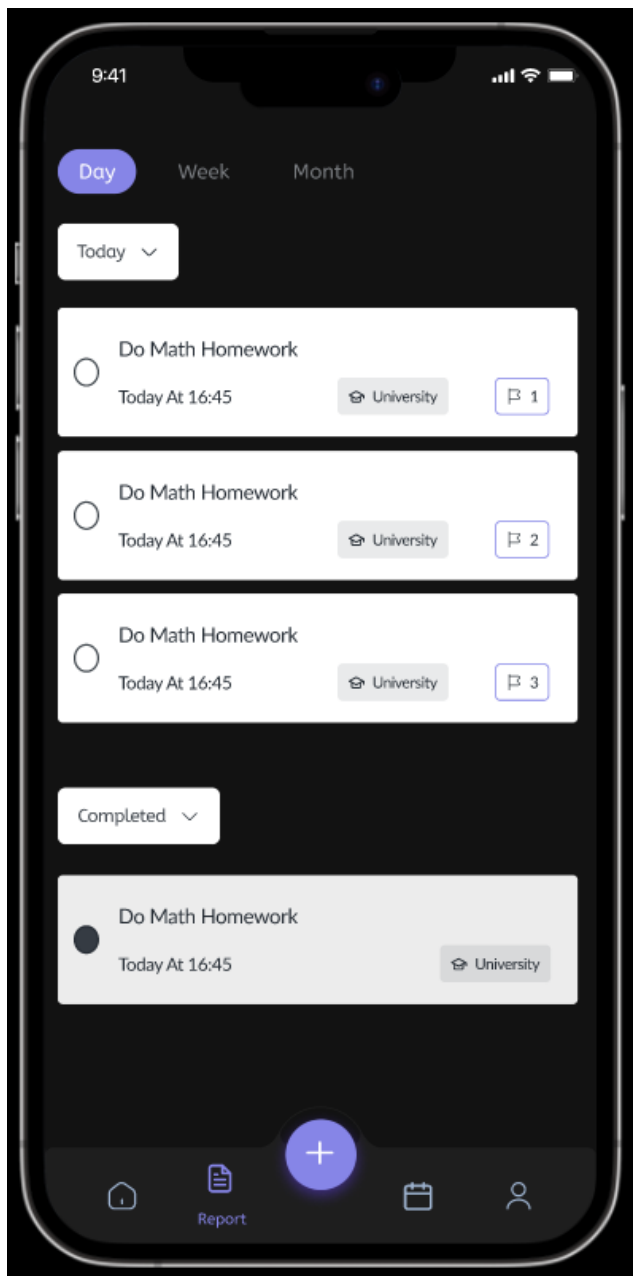


		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		7

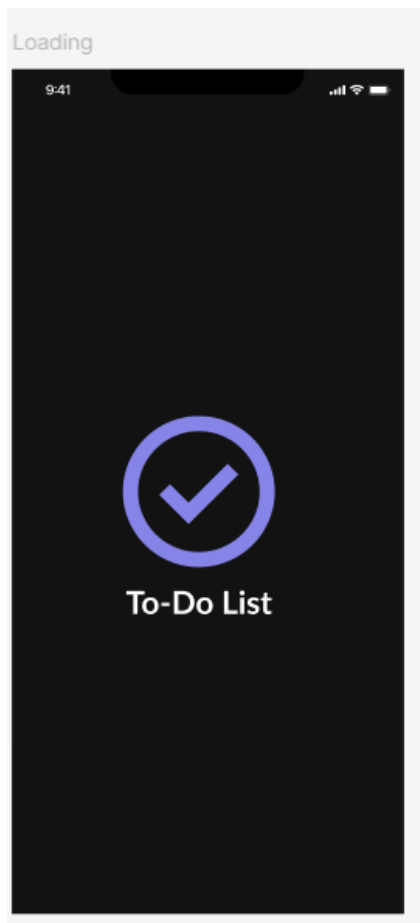


		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		8





		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				9
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



**Висновки:** я познайомився з прототипуванням у Figma шляхом створення дизайну мобільного додатку.

		Миколайчук В.Ю			ДУ «Житомирська політехніка».24.121.06.000 – Лр1	Арк.
		Талавер О.В.				10
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		