

# Figma

---

Alat za izradu prototipa korisničkih interfejsa

# Sadržaj

- Glavne karakteristike alata
- Kreiranje Figma naloga
- Figma interfejs
- Osnovni alati za crtanje u Figmi
- Grupisanje
- Frames
- Komponente
- Mrežni raspored - Grids
- Wireframing
- Prototipi u Figma
- Figma dobre prakse

# Glavne karakteristike alata

- Kolaborativni alat za izradu dizajna korisničkih interfejsa
  - Zvanično predstavljena u septembru, 2016. godine
- Nudi raznovrsne alate za dizajn korisničkog interfejsa
  - Pogodna za izradu prototipova web i mobilnih aplikacija
- Omogućava višekorisnički režim rada
  - Podržava rad u realnom vremenu, omogućavajući da više korisnika istovremeno rade na istom dizajnu
- Radi u internet pregledaču, što ga čini dostupnim na različitim platformama
- Platforma ima jednostavan i intuitivan interfejs, što je čini idealnom za početnike u izradi prototipova.

# Kreiranje Figma naloga

- Figma je dostupna putem internet pregledača
- Za korišćenje Figue potrebno je imati korisnički nalog
  - Otići na sajt <https://www.figma.com>
  - Izvršiti registraciju (**Sign up**)
  - Uneti potrebne podatke
  - Potvrditi registraciju
  - Prijaviti se (**Login**) na nalog
- Figma je dostupna i kao desktop aplikacija

# Kreiranje novog Figma projekta

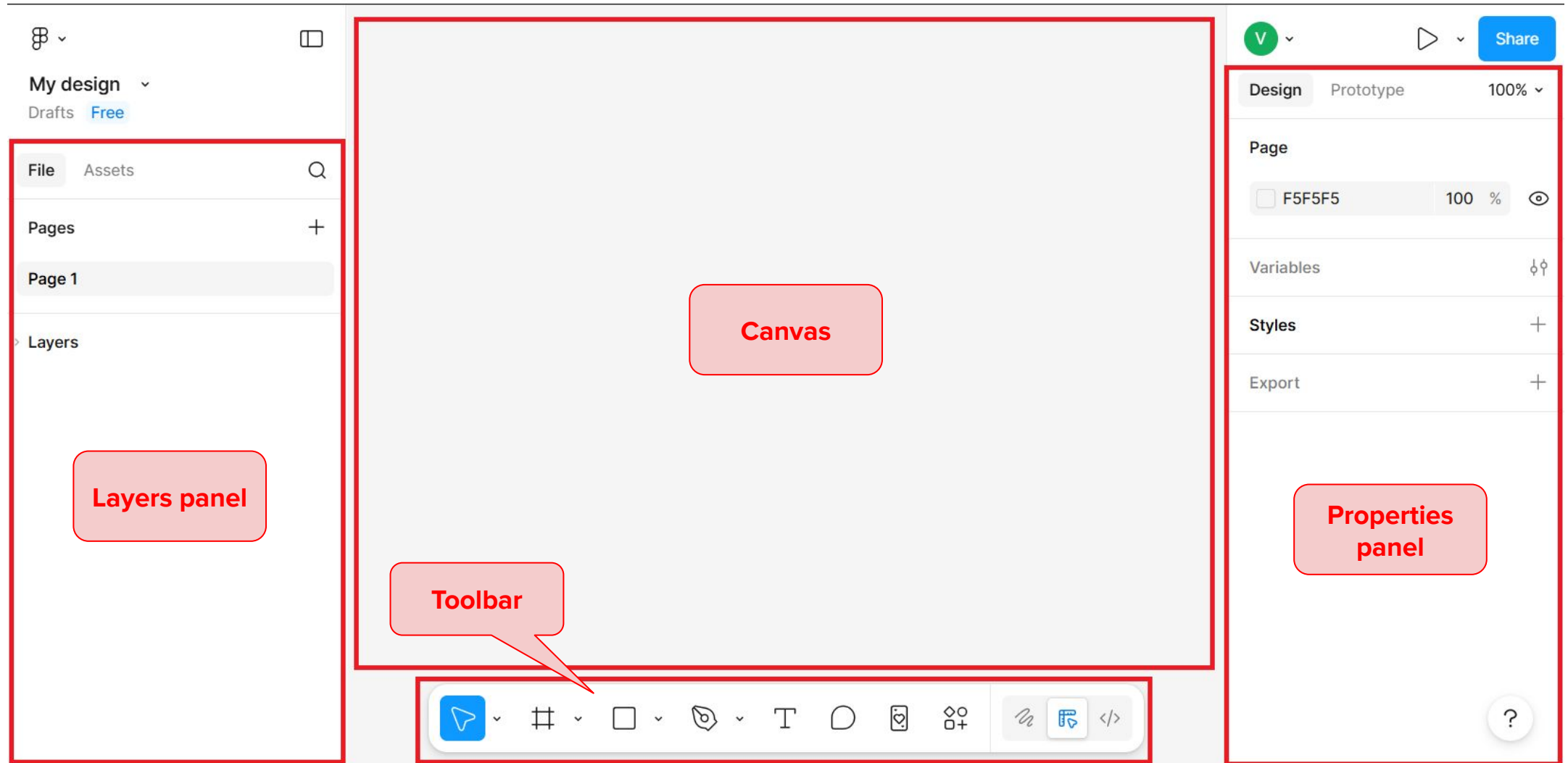
- Figma projekat predstavlja radni prostor u kome se kreiraju dizajni
- Omogućava organizaciju svih elemenata jednog sistema na jednom mestu
- Automatski se čuva i dostupan je online
- Kreiranje novog Figma projekta:
  - Odabirom opcije **New design file**
  - Otvara se radni prostor (Canvas)
  - Projekat se automatski čuva



# Figma interfejs

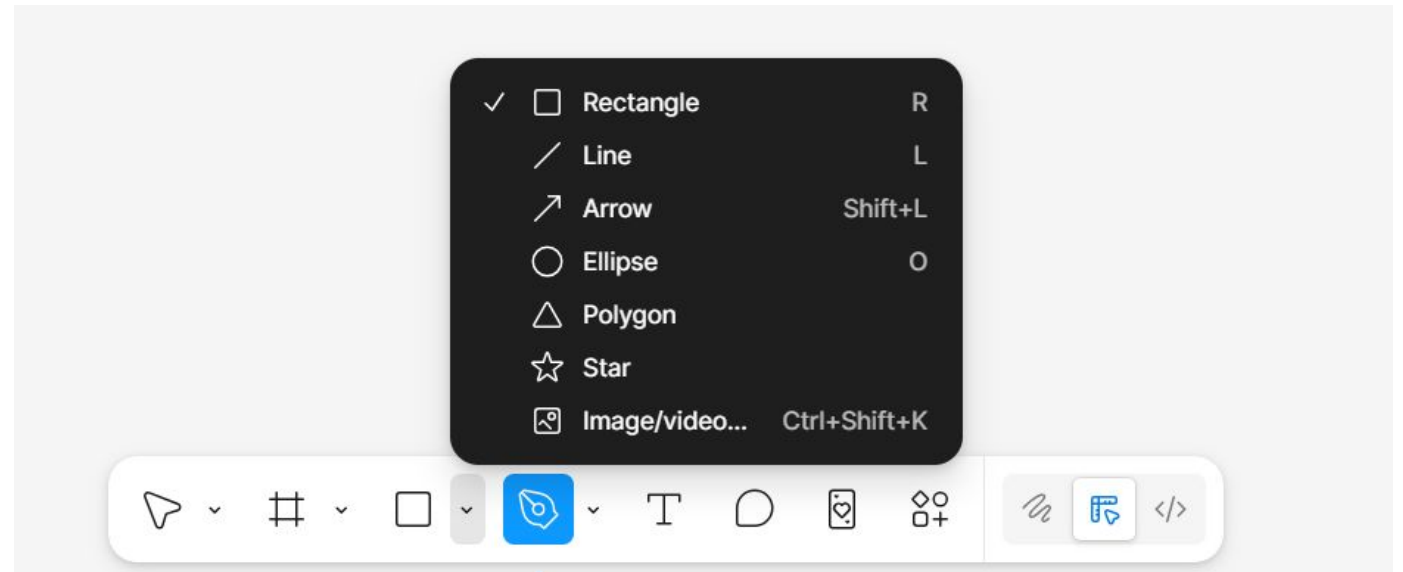
- Podeljen je u više sekcija
  1. **Toolbar** - omogućava brz pristup osnovnim alatima za izradu dizajna
  2. **Canvas** - radni prostor za izradu dizajna
  3. **Layers Panel** - prikazuje sve elemente (slojeve) dizajna u hijerarhijskoj strukturi
  4. **Properties Panel** - omogućava podešavanje svojstava elemenata, slojeva i komponenti

# Figma interfejs



# Osnovni alati za crtanje u Figmi

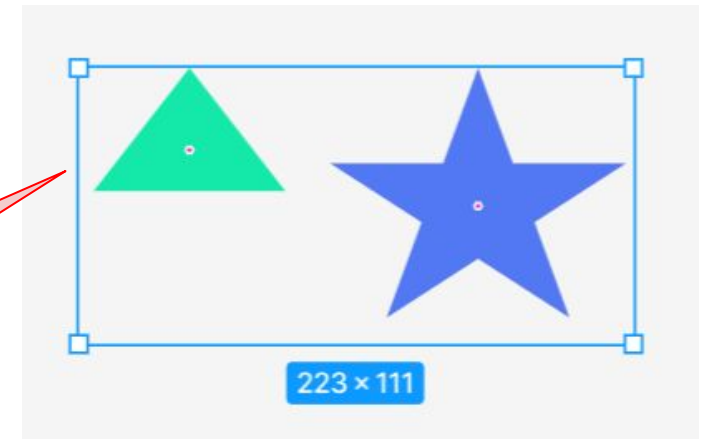
- Figma obezbeđuje različite alate za crtanje i dizajn
- Dostupni su putem toolbar-a
- Najvažniji među njima su:
  - **Pencil Tool**
  - **Line Tool**
  - **Rectangle Tool**
  - **Ellipse Tool**
  - **Star Tool**
  - **Arrow Tool**
  - **Polygon Tool**



# Grupisanje

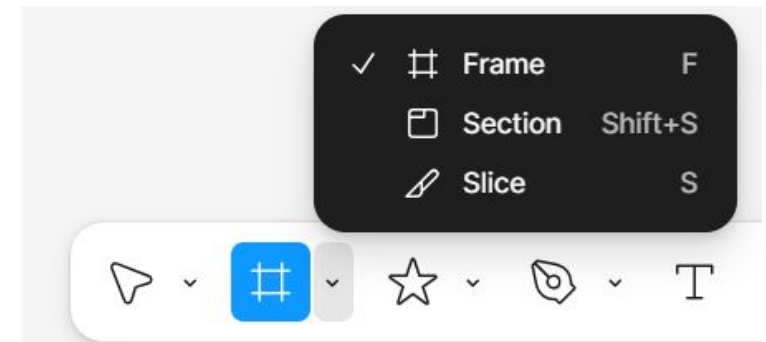
- Grupisanje omogućava da se više objekata tretira kao jedna celina (grupa)
- Karakteristike grupa:
  - Omogućavaju zajedničko pomeranje više elemenata
  - Omogućavaju lakše uređivanje složenih dizajna
  - Podržavaju promenu veličine (resize) cele grupe
- Grupisanje u Figma se vrši tako što se selektuje više objekata i zatim izabere opcija „Group“ ili prečica Ctrl + G.
- Slično grupisanju postoji opcija regrupisanja - „Ungroup“

Grupa



# Frames

- Frame predstavlja osnovni kontejner za dizajn (ekran aplikacije)
- Koristi se za organizaciju elemenata unutar jednog ekrana
- Svaki ekran aplikacije predstavlja jedan frame
- Nudi predefinisane dimenzije za različite uređaje (mobilni, tableti, desktop)
- Pravljenje frame-a:
  - Odabirom opcije **Frame Tool** iz toolbar-a i odgovarajućeg uređaja ili
  - Ručnim crtanjem frame-a na radnom prostoru (canvas-u)
- Postoje različiti tipovi (Auto Layout Frames, Regular, Nested)



# Frames

- **Auto Layout Frame**
  - Podržava dinamički raspored elemenata
  - Elementi se automatski prilagođavaju sadržaju
  - Pogodan za liste, dugmad i navigacioni bar
- **Regular Frame**
  - Podržava statički raspored elemenata
  - Elementi imaju fiksne pozicije
- **Nested Frames**
  - Frame unutar drugog frame-a
  - Pogodan za kreiranje složenijih struktura

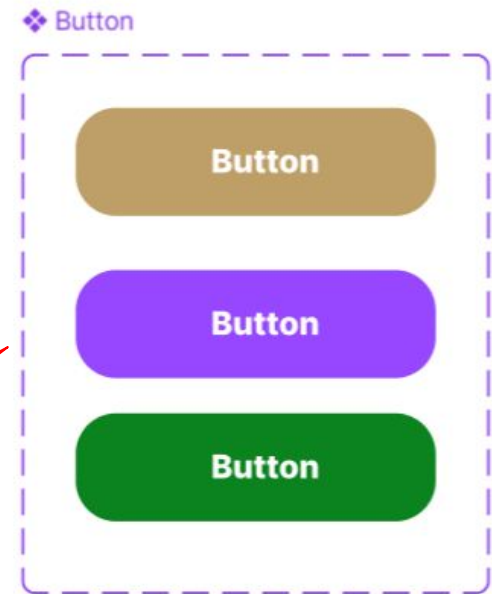
# Komponente

- Komponente su ponovo upotrebljivi elementi dizajna (npr. dugmad, forme, ikonice)
- Kreiraju se od postojećih elemenata odabirom opcije *Create component*
- Omogućavaju korišćenje istih elemenata na više mesta u projektu
- Postoje dva tipa komponenti:
  - Glavna komponenta (Main)
  - Instanca (Instance)
- Promene na glavnoj komponenti se automatski primenjuju na sve njene instance
- Obezbeđuju konzistentnost dizajna kroz ceo sistem
- Ubrzavaju proces izrade i održavanja dizajna

# Komponente

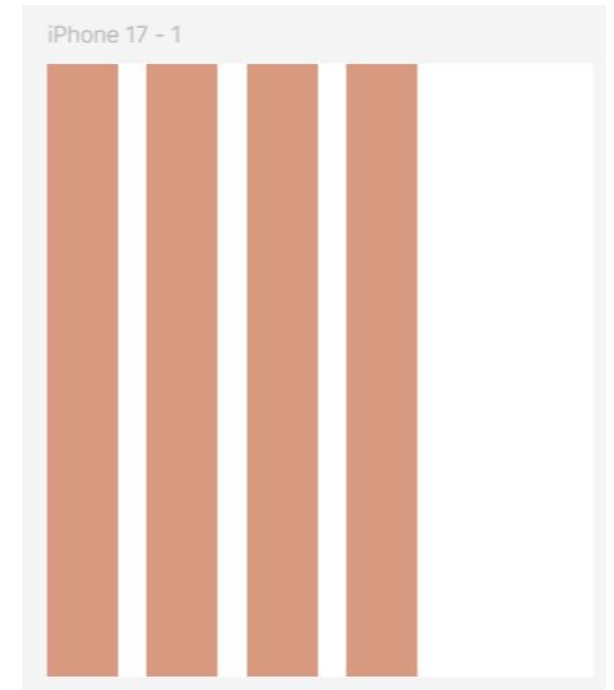
- Moguće je kreirati više **varijanti** iste komponente
- Varijante predstavljaju različita stanja jednog elementa
- Koriste se kada imamo više sličnih komponenti koje dele ista svojstva
- Kreiraju se iz postojeće komponente opcijom - *Add variant*
- Omogućavaju organizaciju sličnih elemenata u jednu celinu
  - Koristiti za slične komponente sa različitim stanjima
  - Ne koristiti ih ako dolazi do prevelikog broja kombinacija
- Moguće je više komponenti spojiti u jednu varijantu

**Varijante jedne  
komponente**



# Mrežni raspored - Grids

- Mreže predstavljaju strukturisan raspored za postavljanje elemenata
- Koriste se za održavanje konzistentnosti i pravilnog razmaka u dizajnu
- Pomažu u poravnanju elemenata unutar frame-a
- Sastoji se od redova i kolona
- Dodavanja mreže na frame:
  - Selektovati frame i u desnom panelu pronaći sekciju Layout Grid
  - Izabrati tip mreže i podesiti parametre (kolone, razmak, margine)



# Wireframing

- **Wireframe** predstavlja osnovni (pojednostavljen) prikaz korisničkog interfejsa
- Prikazuje raspored elemenata i funkcionalnost bez detaljnog dizajna
- Koristi se kao početni korak u razvoju aplikacije
- Figma omogućava brzu izradu wireframe-a i prototipa
- **Low-Fidelity Wireframe**
  - Jednostavan i grub prikaz (skica) interfejsa
  - Fokus na strukturi i funkcionalnosti
  - Bez detalja (boje, stilovi, grafika)
- Prednosti Low-Fidelity Wireframe-a:
  - Brza izrada i iteracija
  - Omogućava rano testiranje i povratne informacije
  - Smanjuje rizik pogrešnog dizajna
  - Lakše izmene i prilagođavanje

# Wireframing

- **High-Fidelity Wireframe**

- Detaljan i vizuelno razvijen prikaz interfejsa
- Približan finalnom izgledu aplikacije
- Uključuje boje, tipografiju, slike i interaktivne elemente
- Prikazuje ponašanje sistema (dugmad, meni, navigacija)

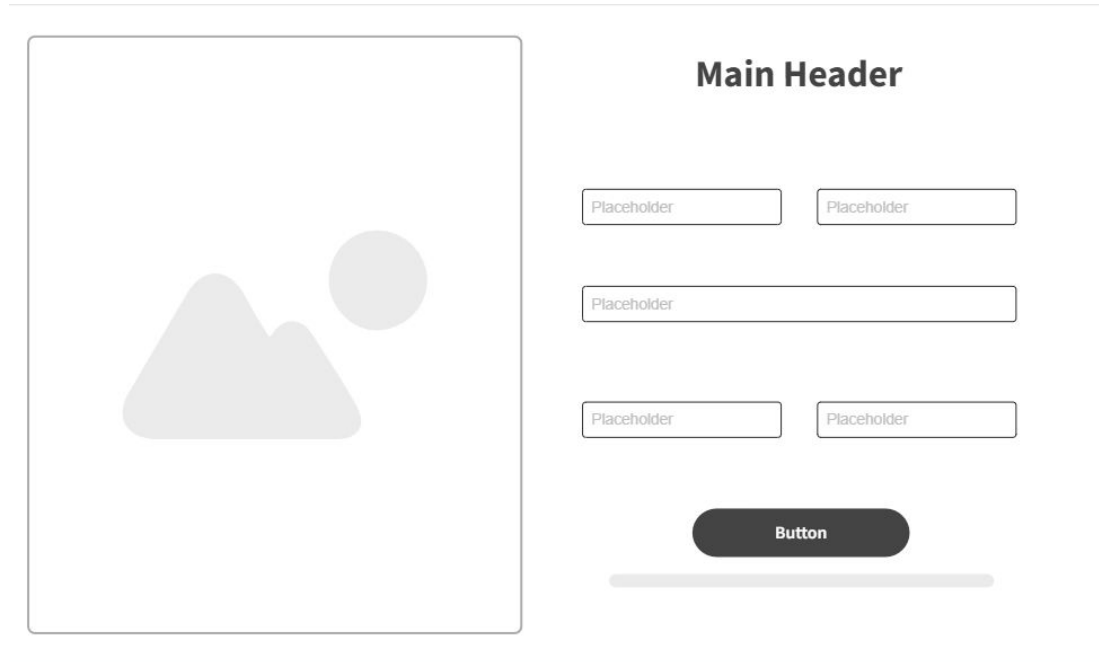
- **Prednosti**

- Realističan prikaz finalnog proizvoda
- Omogućava testiranje korisničkog iskustva
- Pogodan za prezentaciju klijentima i timu
- Koristi se za simulaciju rada informacionog sistema
- Poboljšava komunikaciju između učesnika projekta

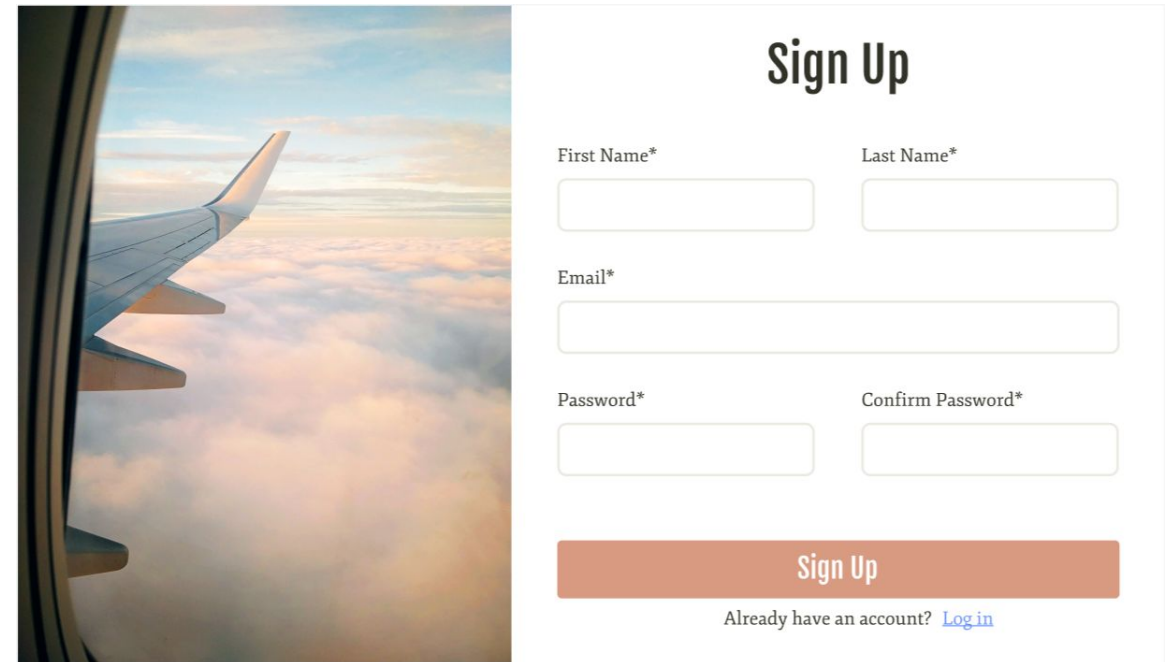
- **Postoji i Mid-Fidelity Wireframe**

- Predstavlja srednji nivo detalja između skice i finalnog dizajna

# Wireframing



Low-Fidelity Wireframe



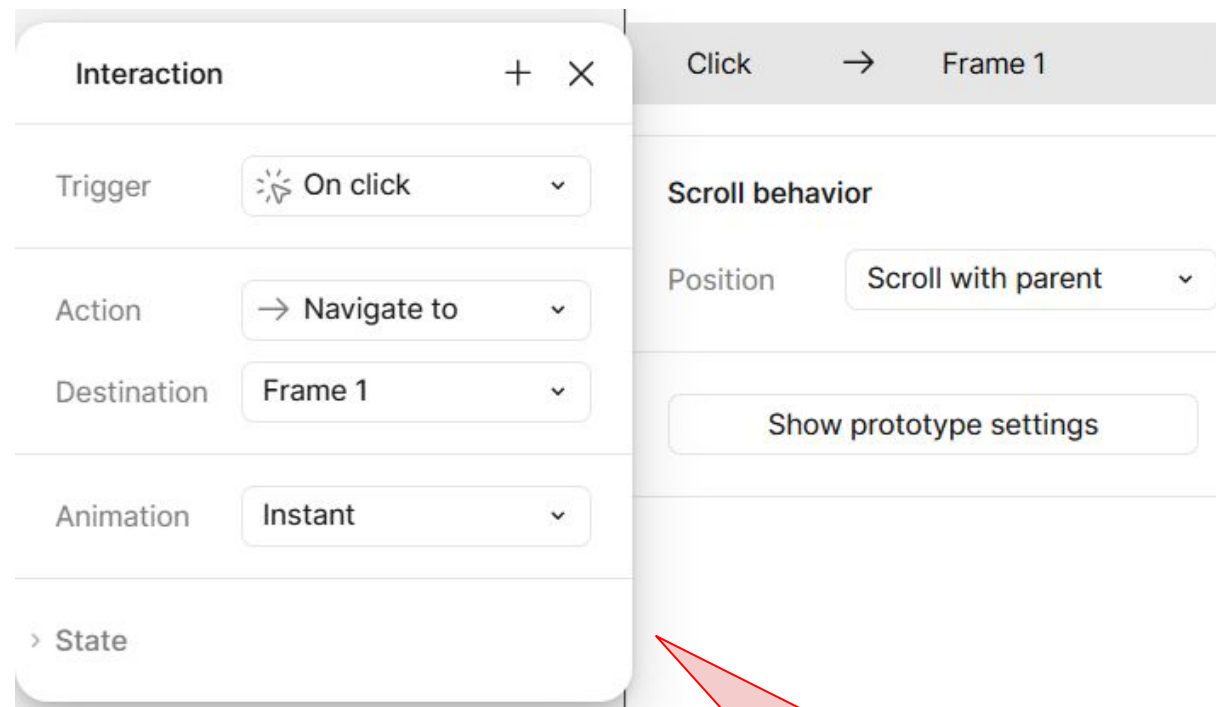
High-Fidelity Wireframe

# Prototipi u Figma

- Prototipi su interaktivni modeli dizajna koji simuliraju rad aplikacije
- Koriste se za prezentaciju ideja i rešenja
- Omogućavaju prikaz tokova korisnika i interakcija bez pisanja koda
- Pomažu u testiranju funkcionalnosti i ponašanja sistema
- Omogućavaju rano prikupljanje povratnih informacija
- Prednosti
  - Vizualizacija rada sistema (kako aplikacija funkcioniše)
  - Testiranje korisničkog iskustva
  - Brze izmene pre razvoja
  - **Omogućavaju simulaciju rada informacionog sistema**

# Prototipi u Figma

- Osnovni elementi prototipa:
- **Frame-ovi**
  - Predstavljaju pojedinačne delove aplikacije
- **Interakcije**
  - Definišu akcije korisnika (*On click, On drag, While hovering...*)
  - Definišu način prelaza između ekrana (**Animation**)
- **Korisnički tokovi (User flows)**
  - Predstavlja putanju korisnika kroz sistem
  - Prototip može sadržati više tokova



**Specifikacija interakcije**

# Prototipi u Figma

- Kreiranje prototipa uključuje nekoliko koraka:
  - Kreirati više ekrana (frame-ova) koji predstavljaju delove aplikacije
  - Preći na karticu **Prototype** u properties panelu (s desne strane)
  - Povezati element (npr. dugme) sa drugim ekranom (drag & connect)
  - Definisati interakciju (npr. On click) i akciju (npr. Navigate to)
  - Izabrati animaciju prelaza
  - Pokrenuti prototip (**Present**) i testirati rad aplikacije

# Figma dobre prakse

- **Vizuelni principi**

- Boje i kontrast - definisati primarnu boju za akcije i izbegavati preterano korišćenje boja kako bi interfejs ostao jasan
- Whitespace - prazan prostor između elemenata poboljšava čitljivost i omogućava pregledniji izgled stranice

- **Tipografija**

- Preporučuje se korišćenje jednostavnih i čitljivih fontova
- Treba izbegavati korišćenje više različitih fontova u istom dizajnu
- Hijerarhija se može postići promenom veličine, debljine i boje teksta

- **Responsiveness**

- Dizajn treba prilagoditi različitim uređajima kako bi aplikacija bila upotrebljiva na mobilnim i desktop platformama.

# Figma dobre prakse

- **Dosledni elementi**

- Svi elementi, kao što su dugmad i navigacija, treba da imaju ujednačen stil.

- **Animacije**

- Animacije mogu poboljšati korisničko iskustvo i pomoći korisniku da razume šta se dešava u aplikaciji

# Kraj!

Hvala na pažnji!