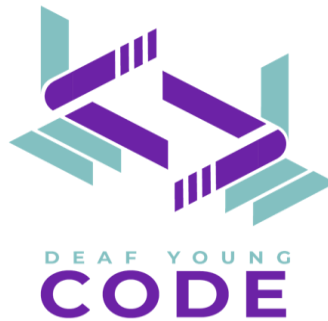




2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Arbeitsblätter für Modul 6

Figma

Verwendung für Einzelarbeit und Teamarbeit



Co-funded by
the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor(en) und spiegeln nicht unbedingt wider jene der Europäischen Union oder der Europäischen Bildungs- und Kulturexekutivagentur (EACEA). Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Arbeitsblatt – Einführung in Figma

Modul: Einführung in Figma

Dauer: 90 Minuten

Level: Anfänger

Zielgruppe: Gehörlose Jugendliche lernen visuelles Design und Teamarbeit

Teil 1 — Aufwärmen (Verstehen der Grundlagen)

1. Ordne das Wort mit der Bedeutung ab:

Wort	Bedeutung
Figma	☐ Ein Designtool zum gemeinsamen Erstellen von App- und Website-Bildschirmen online
Rahmen	☐ Eine "Seite" oder ein Container, der Designelemente enthält
Schicht	☐ Ein einzelnes Objekt in einem Design, wie ein Textfeld oder Bild
Stil	☐ Das visuelle Aussehen von Elementen wie Farbe oder Form

Schreibe deine Antworten (1–4): 1 → __ , 2 → __ , 3 → __ , 4 → __

2. Kreise die richtige Antwort ein: Designer mögen Figma, weil es:

A. Funktioniert nur offline

B. Ermöglicht es den Leuten gemeinsam in Echtzeit zu entwerfen C. Wird zum Schreiben von Code verwendet.

Antwort: _____

Teil 2 – Übung: "Design Relay"- Aktivität

Arbeit in kleinen Teams:

Jedes Team gestaltet einen einfachen App-Bildschirm mit Figma.

Befolge folgende Schritte:

Schritt	Aufgabe	Figma-Konzept
1	Wähle deine App-Idee (z. B. Wetter-App, To-do-Liste, Rezept-App)	Rahmen
2	Füge Formen, Symbole und Text hinzu	Schichten
3	Wähle Farben und Schriftarten	Stil
4	Organisiere Elemente klar	Rahmen & Schicht

Beispiel:

Aufgabe: "Wetter-App"

- Frame → Mobile Bildschirmlayout
- Schichten → Fügen den Text "Wetter heute", Symbole für Sonne/Regen und Temperatur hinzu
- Stil → Blau-Weiß-Thema, abgerundete Knöpfe
- Präsentation → Zeigen das Design im Vollbildmodus

Teil 3 – Wende dein Wissen an:

"Mein erster App-Bildschirm"

Öffne Figma (oder zeichne offline) auf Papier).

1. Wähle eine Idee für eine App: ☐ Musikplayer ☐ Einkaufsliste ☐ Rezept-App ☐ Notizen-App ☐ Sonstiges: _____
2. Erstelle oder skizziere dein Layout:

- Wie wird der Titel sein?
- Welche Formen und Symbole wirst du verwenden?
- Wohin sollen Buttons und Text verschwinden?

Schreibe oder zeichne deine Ideen;



Teil 4: Quiz

2. Was ist ein "Frame"?

- Eine Videodatei
- Ein Container für Designelemente, z.B. ein Bildschirmlayout ✓
- Ein Hintergrundbild
- Ein Farbeffekt

Was ist eine Schicht?

- Ein Text oder Bild, das in deinem Design eingefügt wird
- Ein Passwort
- Ein Ordnername

Wofür wird "Stil" verwendet?

- Um Designs visuell einheitlich zu machen
- Objekte zu löschen
- Dateien zu speichern

Wofür kann man Figma verwenden?

- Apps und Webseiten entwerfen
- Videos ansehen
- Aufsätze schreiben

Teil 5 — Reflexion

- Was hast du heute über Figma gelernt?
- Was war schwierig?