

Pracovní list – Úvod do Figma

Modul: Úvod do Figma

Trvanie: 90 minút

Úroveň: Začiatocník

Cieľová skupina: Nepočujúci mladí ľudia, ktorí sa učia vizuálny dizajn a tímovú prácu

Časť 1 – Rozcvičenie (pochopenie základov)

1. Spojte slovo s významom:

Slovo	Význam
Figma	☐ Nástroj na navrhovanie, ktorý slúži na online vytváranie obrazoviek aplikácií a webových stránok
Rám	☐ „Stránka“ alebo kontajner, ktorý obsahuje dizajnové prvky
Vrstva	☐ Jediný objekt v dizajne, napríklad textové pole alebo obrázok.
Štýl	☐ Vizuálny vzhľad prvkov, ako je farba alebo tvar

Napíšte svoje odpovede (1–4):

1 → ____ , 2 → ____ , 3 → ____ , 4 → ____

2. Zakrúžkujte správnu odpoveď:

Dizajnéri majú radi Figma, pretože:

- A. Funguje iba offline
- B. Umožňuje ľuďom spoločne navrhovať v reálnom čase
- C. Používa sa na písanie kódu

Odpoveď: _____

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

Časť 2 – Prax: Aktivita „Design Relay“

Pracujte v malých tímoch. Každý tím navrhne jednu jednoduchú obrazovku aplikácie pomocou programu Figma.

Postupujte podľa nasledujúcich krokov:

Krok	Úloha	Figma koncept
1	Vyberte si nápad na aplikáciu (napr. aplikácia s predpoveďou počasia, zoznam úloh, aplikácia s receptami)	Frame (rám)
2	Pridať tvary, ikony a text	Layers (vrstva)
3	Vyberte farby a písma	Style (štýl)
4	Usporiadajte prvky prehľadne	Frame & Layer (rám&vrstva)

Príklad:

Úloha: „Navrhnite aplikáciu pre počasie“

1. Rám → Rozloženie obrazovky mobilného zariadenia
2. Vrstvy → Pridať text „Dnešné počasie“, ikony pre slnko/dážď a teplotu
3. Štýl → Modrá a biela téma, zaoblené tlačidlá
4. Prezentácia → Zobrazíť návrh na celej obrazovke

Časť 3 — Uplatňujte svoje vedomosti

Aktivita: „Moja prvá obrazovka aplikácie“

Otvorte Figma (alebo nakreslite na papier, ak ste offline).

1. Vyberte jeden nápad na aplikáciu: ☐ Prehrávač hudby ☐ Nákupný zoznam
☐ Aplikácia s receptami ☐ Aplikácia s poznámkami ☐ Iné: _____
2. Vytvorte alebo nakreslite svoj návrh:
 1. Aký bude názov?
 2. Aké tvary a ikony použijete?
 3. Kam sa umiestnia tlačidlá a text?

Napíšte alebo nakreslite svoje nápady sem:

Časť 4 — Rýchly kvíz

Otázka

Vyberte správnu odpoveď

1. Čo je to „rámeček“ v programe Figma?

☐ Stránka alebo obrazovka pre váš návrh

☐ Video súbor

☐ Farebný filter

2. Čo je to „vrstva“?

☐ Text alebo obrázok umiestnený vo vašom návrhu

☐ Heslo

☐ Názov priečinka

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

Časť 4 — Rýchly kvíz

Otázka

Vyberte správnu odpoveď

3. Na čo sa používa „štýl“?

☐ Vytvoriť vizuálne konzistentné návrhy

☐ Odstrániť objekty

☐ Uložiť súbory

4. Na čo sa dá Figma použiť?

☐ Návrh aplikácií a webových stránok

☐ Prezeranie videí

☐ Písanie esejí

Časť 5 — Reflexia

- Čo ste sa dnes dozvedeli o Figma? _____
- Čo bolo pre vás ťažké? _____
- Kde by ste mohli využiť Figma vo svojom živote alebo pri školských úlohách?

Poznámka pre učiteľa:

Tento pracovný list pomáha účastníkom pochopiť základné koncepty vizuálneho dizajnu pomocou programu Figma.

Povzbudzujte študentov, aby:

1. *ukázať alebo naznačiť, čo vidia,*
2. *využívať farby a tvary na vizuálne vyjadrenie myšlienok,*
3. *zdieľať obrazovky a vysvetľovať svoje rozhodnutia týkajúce sa dizajnu svojim kolegom.*

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.



Co-funded by
the European Union

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.