

Radni list – Uvod u Figma

Modul: Uvod u Figma

Trajanje: 90 minuta

Nivo: Početnik

Ciljna grupa: Gluva omladina koja uči vizuelni dizajn i timski rad

Deo 1 – Zagrevanje (Razumevanje osnova)

1. Spojite reč sa značenjem:

Reč	Značenje
Figma	☐ Alat za dizajniranje za kreiranje ekrana aplikacija i veb lokacija zajedno onlajn
Okvir	☐ „Stranica“ ili kontejner koji sadrži elemente dizajna
Sloj	☐ Jedan objekat u dizajnu, kao što je tekstualno polje ili slika
Stil	☐ Vizuelni izgled elemenata, kao što su boja ili oblik

Napišite svoje odgovore (1–4):

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

2. Zaokružite tačan odgovor:

Dizajneri vole Figma jer:

A. Radi samo oflajn

B. Omogućava ljudima da dizajniraju zajedno u realnom vremenu

C. Koristi se za pisanje koda

Odgovor: _____

Deo 2 – Vežba: Aktivnost „Dizajn releja“

Radite u malim timovima.

Svaki tim dizajnira jedan jednostavan ekran aplikacije koristeći Figma.

Pratite korake u nastavku:

Korak	Zadatak	Figma koncept
1	Izaberite ideju za aplikaciju (npr. aplikacija za vremensku prognozu, lista obaveza, aplikacija za recepte)	Okvir
2	Dodajte oblike, ikone i tekst	Slojevi
3	Izaberite boje i fontove	Stil
4	Jasno organizujte elemente	Okvir i sloj

Primer:

Zadatak: „Dizajnirajte aplikaciju za vremensku prognozu“

- Okvir → Raspored mobilnog ekrana
- Slojevi → Dodaj tekst „Današnje vreme“, ikone za sunce/kišu i temperaturu
- Stil → Plavo-bela tema, zaobljeni dugmići
- Prezentacija → Prikaži dizajn preko celog ekrana

Deo 3 – Primena znanja

: „Moj prvi ekran aplikacije“

Otvorite Figma (ili crtajte na papiru ako ste van mreže).

1. Izaberite jednu ideju za aplikaciju:

☐ Muzički plejer ☐ Lista za kupovinu ☐ Aplikacija za recepte ☐ Aplikacija za beleške ☐ Drugo: _____

2. Napravite ili skicirajte svoj raspored:

- Šta će biti naslov?
- Koje oblike i ikone ćete koristiti?
- Gde će ići dugmad i tekst?

Napišite ili nacrtajte svoje ideje ovde:

Deo 4 – Kratak kviz

Pitanje

Izaberite tačan odgovor

1. Šta je „okvir“ u Figmi?

- ☐ Stranica ili ekran za vaš dizajn
- ☐ Video datoteka
- ☐ Filter boja

2. Šta je „sloj“?

- ☐ Tekst ili slika smeštena u vašem dizajnu
- ☐ Lozinka
- ☐ Naziv fascikle

3. Za šta se koristi reč „Stil“?

- ☐ Da bi dizajn bio vizuelno konzistentn
- ☐ Da bi se obrisali objekti
- ☐ Da bi se sačuvala datoteke

4. Za šta se Figma može koristiti?

- ☐ Dizajniranje aplikacija i veb-sajtova
- ☐ Gledanje videa
- ☐ Pisanje eseja

Deo 5 – Refleksija

- Šta ste danas naučili o Figmi? _____
- Šta vam je bilo teško? _____



- Gde biste mogli da koristite Figma u svom životu ili školskom radu?

Napomena za nastavnika:

*Ovaj radni list pomaže učesnicima da razumeju **osnovne koncepte vizuelnog dizajna** koristeći Figma.*

Podstaknite učenike da:

- *tačku ili znak da opišu šta vide,*
- *koristite boje i oblike da biste vizuelno izrazili ideje,*
- *dele ekrane i objašnjavaju dizajnerske izbore svojim saigračima.*