

## **Munkalap – Bevezetés a Figma-ba**

**Modul:** Bevezetés a Figma-ba

**Időtartam:** 90 perc

**Szint:** Kezdő

**Célcsoport:** Vizuális tervezést és csapatmunkát tanuló siket fiatalok

### **1. rész – Bemelegítés (az alapok megértése)**

1. Párosítsa a szót a jelentésével:

| Szó    | Jelentés                                                                                                 |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Figma  | <input type="checkbox"/> Tervezőeszköz alkalmazás- és weboldal-képernyők online, együttes létrehozásához |
| Keret  | <input type="checkbox"/> Egy „oldal” vagy tároló, amely tervezési elemeket tartalmaz                     |
| Réteg  | <input type="checkbox"/> Egyetlen objektum a tervben, például egy szövegdoboz vagy kép                   |
| Stílus | <input type="checkbox"/> Az elemek vizuális megjelenése, például szín vagy forma                         |

Írd le a válaszaidat (1–4):

1 → \_\_, 2 → \_\_, 3 → \_\_, 4 → \_\_

2. Karikázd be a helyes választ:

A tervezők azért szeretik a Figmát, mert:

- A. Csak offline működik
- B. Lehetővé teszi a valós idejű közös tervezést
- C. Kódírássra használják

Válasz: \_ ...

### **2. rész – Gyakorlás: „Tervezési átjátszó” tevékenység**

Dolgozz kis csapatokban.

Minden csapat tervezzen egy egyszerű alkalmazásképernyőt a Figma használatával.

Kövesse az alábbi lépéseket:

| Lépés | Feladat                                                                                  | Figma koncepció |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1     | Válaszd ki az alkalmazásötleted (pl. időjárás-alkalmazás, teendőlista, receptalkalmazás) | Keret           |
| 2     | Alakzatok, ikonok és szöveg hozzáadása                                                   | Rétegek         |
| 3     | Színek és betűtípusok kiválasztása                                                       | Stílus          |
| 4     | Az elemek átlátható rendszerezése                                                        | Keret és réteg  |

Példa:

Feladat: „Időjárás-alkalmazás tervezése”

- Keret → Mobil képernyő elrendezése
- Rétegek → „Mai időjárás” szöveg hozzáadása, napsütés/eső és hőmérséklet ikonok
- Stílus → Kék és fehér téma, lekerekített gombok
- Prezentáció → Terv megjelenítése teljes képernyőn

### **3. rész – Tudásod alkalmazása**

**Feladat: „Az első alkalmazásképernyőm”**

Nyisd meg a Figmát (vagy rajzolj papírra, ha offline vagy nem).

1. Válassz egy ötletet egy alkalmazáshoz:

☐ Zenelejátszó ☐ Bevásárlólista ☐ Receptalkalmazás ☐ Jegyzetalkalmazás ☐

Egyéb: \_\_\_\_\_

2. Hozd létre vagy vázold fel az elrendezésedet:

- Mi lesz a címe?
- Milyen alakzatokat és ikonokat fogsz használni?
- Hová kerülnek a gombok és a szöveg?

Írd le vagy rajzold le ide az ötleteidet:

— ...

...

#### **4. rész – Gyors kvíz**

##### **Kérdés**

##### **Válaszd ki a helyes választ**

1. Mi a „keret” a Figmában?

☐ Egy oldal vagy képernyő a tervhez

☐ Egy videofájl

☐ Egy színszűrő

## Κérdés

## Вálaszd ki a helyes választ

2. Mi az a „réteg”?
- ☐ A tervbe helyezett szöveg vagy kép
- ☐ Jelszó
- ☐ Mappanév
3. Mire használják a „Stílus” szót?
- ☐ A tervek vizuális egységesítéséhez
- ☐ Objektumok törléséhez
- ☐ Fájlok mentéséhez
4. Mire használható a Figma?
- ☐ Alkalmazások és weboldalak tervezése
- ☐ Videók nézése
- ☐ Esszék írása

## **5. rész – Elmélkedés**

- Mit tanultál ma a Figmáról? \_ ...
- Mi volt nehéz számodra? \_ ...
- Hol tudnád használni a Figmát az életedben vagy az iskolai munkádban? \_ ...

### ***Tanári megjegyzés:***

*Ez a munkalap segít a résztvevőknek megérteni az alapvető vizuális tervezési koncepciókat a Figma használatával.*

*Ösztönözd a tanulókat, hogy:*

- pont vagy jel, amivel leírják, amit látnak,

- *színek és formák használatával vizuálisan fejezd ki gondolataidat,*
- *megoszthatják a képernyőket és elmagyarázhatják a dizájnválasztásaikat csapattársaiknak.*