

نویسنده: پراتک پراساد

طراحی برنامه‌های کاربردی موبایل با Figma

مترجم: لیلا ملکان



پراساد، پراتک، Prateek .Prasad
طراحی برنامه‌های کاربردی موبایل با Figma / نویسنده: پراتک پراساد/ مترجم: لیلا ملکان
تهران: آتی‌نگر، ۱۴۰۱.
ص. مصور، جدول
شاپک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۵۷۱-۵۷-۸
فیفا

یادداشت: عنوان کتاب اصلی: App Design Apprentice (Second Edition): A Non-Designer's Guide to Making

Better Mobile UI & UX, 2022.

ملکان، لیلا، ۱۳۵۷ - مترجم

موضوع: تلفن همراه -- برنامه‌های کامپیوتری

موضوع: Cell phones -- Computer programs

رده‌بندی کنگره

رده‌بندی دیویی

شماره کتابشناسی ملی

TK۵۱۰۳/۴۸۵

۶۲۱/۳۸۴

۸۹۴۶۴۵۴

طراحی برنامه‌های کاربردی موبایل با Figma

مترجم: لیلا ملکان

ویراستار علمی: دکتر رامین مولاناپور

نشر: انتشارات آتی‌نگر

طراحی جلد و صفحه‌آرایی: همتا بیداریان

شمارگان: ۵۰۰ جلد

قیمت: ۱,۶۵۰,۰۰۰ ریال

نوبت چاپ: اول

سال چاپ: ۱۴۰۱

شاپک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۵۷۱-۵۷-۸

ISBN: 978-622-7571-57-8

کتاب‌های موردنیاز خود را از فروشگاه انتشارات آتی‌نگر تهیه فرمایید.

نشانی مرکز بخش: انقلاب، خیابان جمالزاده جنوبی، روبه‌روی کوچه رشتچی، پلاک ۱۴۴، واحد ۱

نمایر: ۶۶۵۶۵۳۳۷

تلفن: ۶۶۵۶۵۳۳۶-۸

www.ati-negar.com

info@ati-negar.com



انتشارات آتی‌نگر

تلگرام: @atinegar1396

اینستاگرام: publication_atinegar

فهرست مطالب

۱۳

بخش اول: طراحی و اصول استفاده از ابزارها

۱۵	فصل اول: مروری بر کتاب و پیش‌نمایش برنامه کاربردی
۱۶	چرا طراحی اهمیت دارد
۱۷	در مورد این کتاب
۱۹	خلاصه‌ی فصل‌های کتاب
۲۰	نمونه فایل‌ها برای شروع کار
۲۱	تنظیمات Figma
۲۲	گشت‌وگذاری سریع در Figma
۳۸	نکات کلیدی

۳۹

فصل دوم: آشنایی با فضای کار و اصول مقدماتی Figma

۴۰	آشنایی با رابط کاربر Figma
۴۱	کار را با ساخت فریم شروع کنید
۴۳	افزودن اشکال
۴۶	تراز لایه‌ها
۴۸	ایجاد صفحه ورود به برنامه Cinematic
۵۹	محدود کردن لایه‌ها
۶۱	نکات کلیدی

۶۳	فصل سوم: تحلیل برنامه کاربردی
۶۳	بارگذاری نمونه فایل‌های موردنیاز برای شروع کار
۷۵	نکات کلیدی

۷۷ بخش دوم: مؤلفه‌ها و سیستم‌های طراحی

۷۹	فصل چهارم: ایجاد وایرفریم‌ها و طرح‌بندی صفحات نمایش
۷۹	اهمیت ساخت وایرفریم‌ها
۸۰	تعریف مفهوم برنامه
۸۱	طراحی فهرست فیلم‌ها
۸۷	مؤلفه‌ها
۹۲	مروری بر پیاده‌سازی فهرست جاری
۹۵	فیلتر کردن فهرست
۱۰۰	طراحی صفحه‌نمایش جزئیات فیلم
۱۰۴	پیاده‌سازی ویژگی «افزودن به فهرست علائق»
۱۰۷	نکات کلیدی

۱۰۹	فصل پنجم: عناصر و داده قابل‌استفاده مجدد
۱۰۹	تصمیم‌گیری در مورد زمان استفاده از مؤلفه‌ها
۱۱۱	شروع به کار
۱۱۷	سازمان‌دهی با استفاده از صفحات
۱۱۹	استفاده‌ی مجدد از مؤلفه‌ها و شیوه‌بندی مجدد آن‌ها
۱۲۱	ایجاد مؤلفه‌ی Rating
۱۳۰	بررسی کیت‌ها و پلاگین‌های رابط کاربر
۱۳۶	طراحی صفحه‌نمایش جزئیات فیلم
۱۴۴	افزودن بخش فهرست بازیگران فیلم
۱۴۶	افزودن امتیازات کاربر
۱۴۹	افزودن فیلم‌های توصیه‌شده به جزئیات

۱۵۲	چالش
۱۵۳	نکات کلیدی
۱۵۵	فصل ششم: تایپوگرافی
۱۵۶	آشنایی با تایپوگرافی
۱۵۷	آشنایی با اصطلاحات تخصصی تایپوگرافی
۱۶۱	ساخت مقیاس تایپوگرافی
۱۶۱	شروع به کار
۱۶۲	تعریف شیوه‌ی متن مینا
۱۶۹	ایجاد شیوه‌های متن
۱۷۴	حل مشکلات پیمایش پایینی
۱۷۷	نکات کلیدی
۱۷۹	فصل هفتم: رنگ‌ها
۱۸۰	مقدمات تئوری رنگ
۱۸۶	شماهای رنگ
۱۹۰	ساخت پالت
۱۹۷	اعمال شیوه‌های رنگ
۲۰۲	نکات کلیدی
۲۰۳	فصل هشتم: سیستم‌های طراحی
۲۰۳	آشنایی با سیستم‌های طراحی
۲۰۷	سازمان‌دهی رنگ‌ها
۲۱۱	اصلاح صفحه‌ی Typography
۲۱۴	تمیزکاری آیکن‌ها
۲۱۵	چگونگی تولید کدها و صدور دارایی
۲۱۸	قدم بعدی چیست؟
۲۱۹	نکات کلیدی

۲۲۳	فصل نهم: تبدیل‌ها و انیمیشن‌ها
۲۲۴	مشاهده‌ی پیش‌نمایش نسخه‌ی نهایی
۲۲۶	تحلیل تبدیل‌ها
۲۲۶	تنظیم اولین پیمایش
۲۳۰	تنظیم دکمه‌ی Add to Watchlist
۲۳۴	ایجاد تعامل در پیمایش انتهای صفحه
۲۳۷	انیمیشن‌ها و میان‌گذارهای انیمیشن
۲۴۲	پیاپی‌سازی انیمیشن‌های پیمایشی
۲۵۰	استفاده‌ی هوشمندانه از انیمیشن‌ها
۲۵۱	نکات کلیدی
۲۵۳	فصل دهم: بازخوردها و به‌کارگیری برنامه به‌صورت آزمایشی
۲۵۴	درخواست بازخورد
۲۵۵	آماده‌سازی نمونه اولیه برای آزمون
۲۵۹	ارسال بازخورد برای فایل‌های طراحی
۲۶۲	طراحی ویژگی فیلتر
۲۷۴	ایجاد واریانت جدید در فهرست فیلم
۲۸۴	نکات کلیدی
۲۸۵	فصل یازدهم: مفاهیم کلی و گام‌های بعدی
۲۸۶	مروری بر خلاصه‌ی کتاب
۲۹۳	گام بعدی چیست؟
۲۹۵	فصل دوازدهم: نتیجه‌گیری