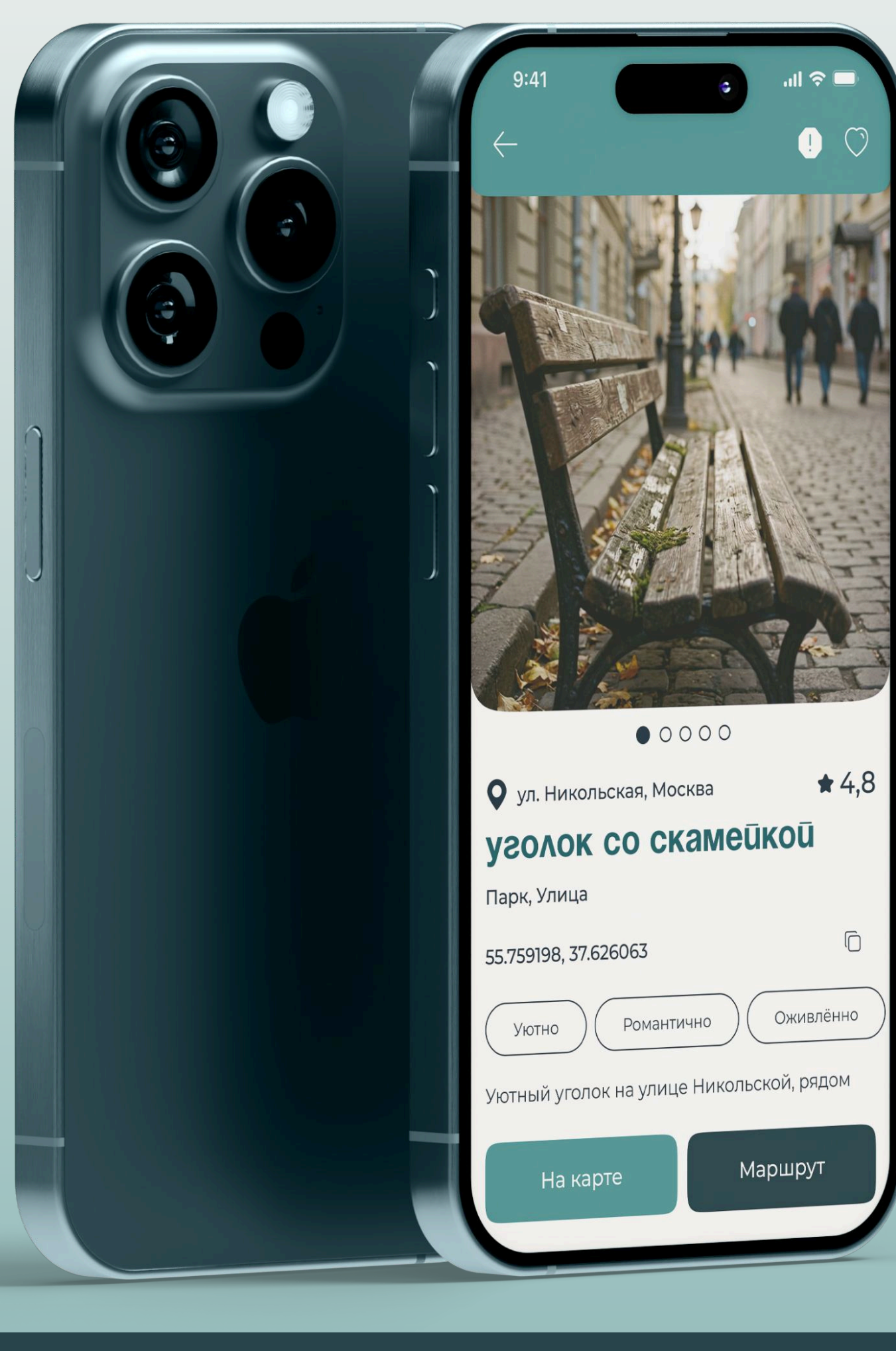


UX/UI Design

Web Design

Figma

Mobile App



## 1 Коротко о проекте

Год: 2026  
Инструмент: Figma  
Страна: Россия

Jungle.Place - концепт мобильного приложения, предназначенного для поиска и рекомендаций красивых локаций

## 2 UX анализ

Мы адаптировали UX под реальные потребности, ожидания и поведение пользователей, интересующихся

эстетичными местами

### Потенциальная целевая аудитория

- любители эстетичных мест
- пользователи, которые любят открывать новые локации
- туристы и гости города
- компании, выбирающие место для встречи

### Основные потребности пользователей

- быстро найти подходящее место
- поделиться своим любимым местом
- заранее оценить атмосферу и интерьер
- посмотреть реальные отзывы посетителей
- отфильтровать места по параметрам

## 3 Этапы работы

### 1. UX-подготовка

Анализ целевой аудитории, конкурентов и сценариев использования приложения. Определение основных потребностей пользователей, ключевых функций, логики взаимодействия и пользовательских путей внутри сервиса.

### 2. Структура приложения

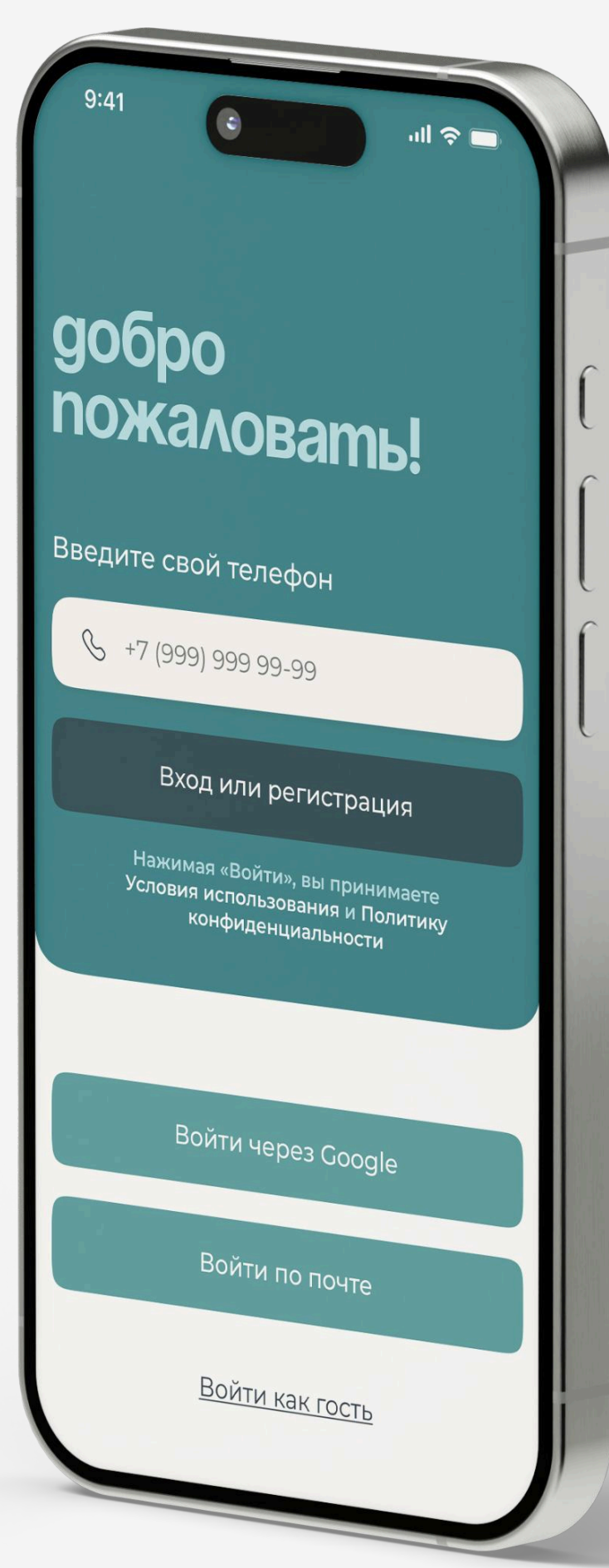
Проектирование архитектуры и основных экранов: главная, поиск, карточка места, фильтры, избранное и профиль. Продумывание навигации и логики действий от поиска локации до её сохранения или просмотра деталей.

### 3. UI-дизайн

Разработка визуальной концепции приложения в Figma: цветовая палитра, типографика, карточки, иконки, кнопки и другие элементы интерфейса. Создание единого визуального стиля с акцентом на фотографии мест и удобство восприятия.

### 4. Прототипирование

Сборка интерактивного прототипа в Figma: переходы между экранами, работа навигации, фильтров, поиска и избранного. Проверка понятности пользовательских сценариев и удобства взаимодействия с приложением.



## 4 Основные экраны

