

UX/UI Design

Web Design

Figma

Mobile App



1. Коротко о проекте

Год: 2026
Инструмент: Figma
Страна: Россия

Jungle.Plane - концепт мобильного приложения, созданного для комфортного времяпрепровождения в аэропорту

2. UX анализ

Мы адаптировали UX под реальные потребности, ожидания и поведение пользователей, часто пользующихся услугами аэропорта

Потенциальная целевая аудитория

- люди, которые часто пользуются аэропортами
- пассажиры с длительным ожиданием рейса
- путешественники с пересадками
- путешественники, желающие провести время с комфортом

Основные потребности пользователей

- отслеживать статус прохождения проверок
- узнать, какие сервисы, зоны и услуги доступны рядом
- отслеживать статус прохождения проверок
- найти места для отдыха, еды или работы

3. Этапы работы

1. UX-подготовка

Анализ целевой аудитории, сценариев поведения пассажиров и существующих решений для аэропортов. Определение основных потребностей пользователей, ключевых функций приложения и логики взаимодействия с сервисом.

2. Структура приложения

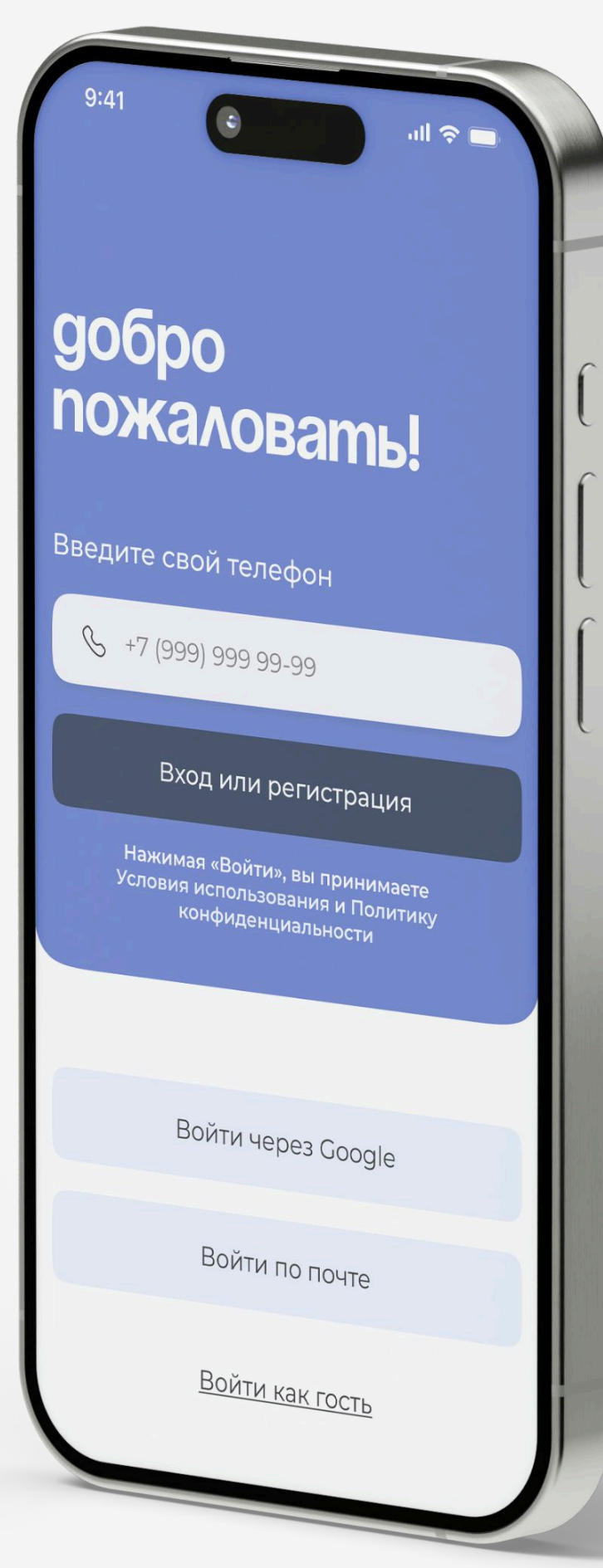
Проектирование основных экранов: главная, добавление рейса, выбор аэропорта, карточка места, билеты и профиль. Продумывание навигации и пользовательского пути от регистрации до изучения услуг аэропорта и отслеживания своего пути в нём.

3. UI-дизайн

Разработка визуальной концепции приложения в Figma: цветовая палитра, типографика, карточки, иконки, кнопки и элементы навигации. Создание спокойного и понятного интерфейса, подходящего для использования в аэропорту.

4. Прототипирование

Сборка интерактивного прототипа в Figma: переходы между экранами, работа навигации, выбора опций и карточек услуг. Проверка понятности пользовательских сценариев и удобства взаимодействия с приложением.



4. Основные экраны

