

РОЛЬ ІНТЕРАКТИВНИХ КОМПОНЕНТІВ У FIGMA ПІД ЧАС РОЗРОБКИ ДИЗАЙН МАКЕТУ

Князева А.О.

Науковий керівник – асист. Ольховська В.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

e-mail: anastasii.kniazieva@nure.ua

This work is devoted to the role of interactive components in Figma when creating a design layout, namely their purpose, advantages, and capabilities. The article discusses their use and how components influence further changes in design, help to change decisions by showing the operation of elements without programming intervention. The article describes how interactive components help to facilitate the creation of a complete structure and speed up the work of UX/UI designers.

Сьогодні все більше людей користуються сайтами, мобільними додатками та іншими програмними засобами, при цьому часто не задумуючись про процес їх створення. Проте важливо розуміти, що їх зовнішній вигляд є результатом дизайнерської роботи. Дизайнер створює прототип і, в подальшому, макет продукту. Сучасні технології спрощують процес створення макетів. Одним із ключових інструментів для розробки макетів є інтерактивні компоненти, які дозволяють створювати динамічні, живі прототипи, що відображають реальну поведінку інтерфейсу при взаємодії з користувачем.

Існує ряд програмного забезпечення, спрямованого на розробку макетів для веб-сайтів, мобільних додатків та інших інтерфейсів. Серед таких програм можна виокремити Adobe XD, Figma, Sketch та інші. Проте серед багатьох веб-дизайнерів особливою популярністю користується Figma. [1]

Figma – це хмарний багатоплатформовий сервіс для дизайнерів інтерфейсів та веб-розробників. Однією з його ключових переваг є можливість працювати безпосередньо в браузері, а також в офлайн-режимі, використовуючи відповідний додаток. Figma надає широкі можливості для проектування складних та інтерактивних дизайнів веб-сайтів і додатків, які можна використовувати для розробки, демонстрації та тестування.

Цей інструмент став невід'ємною частиною робочого процесу для багатьох фахівців у галузі графічного дизайну та розробки інтерфейсів. Його популярність заслужено зростає завдяки таким унікальним можливостям, як спільна робота в реальному часі, що дозволяє командам працювати над одним проектом одночасно. [2]

Також, однією з особливостей Figma є інтерактивні компоненти. Крім

того, вони можуть бути легко організовані в бібліотеки для подальшого використання в майбутніх проєктах, що значно полегшує та прискорює процес розробки.

Інтерактивні компоненти - це тип об'єктів, що базуються на фреймах і використовуються для інтерактивних елементів інтерфейсу. Замість повторного малювання кожного елементу, такого як кнопки, можна створити компонент кнопки, який потім можна копіювати та налаштовувати. Це забезпечує ефективну роботу з дизайном та швидке створення консистентного інтерфейсу.

В Figma такі набори компонентів називаються бібліотеками компонентів, а самі компоненти можна розглядати як частину UI Kit. Бібліотека компонентів у Figma дозволяє дизайнерам зберігати, оновлювати та використовувати компоненти у різних проєктах, що спрощує робочий процес та забезпечує консистентність дизайну. [3]

Використання компонентів економить час і зусилля дизайнера. Наприклад, у веб-додатку з 50 екранами кнопки можна змінити заокруглення, модифікуючи лише батьківський компонент, що автоматично оновить всі інші. Без компонентів кожен елемент доводиться створювати власноруч, що витрачає багато часу та енергії.

Основна перевага інтерактивних елементів полягає в зручній взаємодії користувачів, дозволяючи їм взаємодіяти з вебсайтом чи додатком та тестувати можливості на практиці. Динамічні анімації та інтерактивність допомагають оцінити дизайн на етапі розробки, збільшуючи привабливість та привертаючи увагу користувачів і дозволяючи виявити можливі поліпшення. Застосування інтерактивних елементів полегшує розуміння складних концепцій та обробку великої кількості даних. [4]

Використання інтерактивних компонентів у Figma спрощує та прискорює процес розробки дизайн-макету, дозволяючи дизайнерам створювати консистентний інтерфейс та взаємодію користувачів з продуктом. Такий підхід полегшує роботу, зберігаючи час та енергію дизайнера, а також сприяє покращенню якості продукту.

Список використаних джерел:

1. Як створити макет сайту // LOOPYLAB, URL: <https://it-rating.ua/yak-stvoriti-maket-saytu> (дата звернення 5.03.2024)

3. Що таке Figma і навіщо вона потрібна // Ольга Вихристюк, URL: <https://lemon.school/blog/chto-takoe-figma-i-zachem-ona-nuzhna> (дата звернення 5.03.2024)

4. UX/UI курс з нуля. Урок 6. Основи Figma III. Фрейми. Сітки. Направляючі. Компоненти, URL: <https://frusia.pro/p/12#100> (дата звернення 5.03.2024)

5. Функція інтерактивних компонентів Figma [Електронна стаття]: // Андрій Кот, URL: <https://ux.pub/cospl/funktsiia-intieraktivnikh-komponentiv-figma-3gja> (дата звернення 5.03.2024)