

УДК 004.774.6

ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПРОТОТИПІВ У ВЕБ-ДИЗАЙНІ ЗА ДОПОМОГОЮ FIGMA

Гавриш Є.М.

email: yeseniia.havrysh@nure.ua

Науковий керівник: асистент Ольховська В.В.

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

This work is dedicated to the study of interactive prototyping technologies in web design using Figma. The paper examines the advantages of Figma, such as real-time collaboration, cloud storage, and integration with other platforms. The research highlights the importance of interactive prototypes in enhancing user experience and optimizing the design process. Special attention is paid to new tools and methods that improve prototype interactivity and streamline development. The findings indicate that the continuous advancement of Figma provides more efficient and adaptive solutions for modern web design.

Сучасний веб-дизайн постійно розвивається і потребує інструментів, які дозволяють швидко створювати та вдосконалювати інтерактивні прототи. Це дає змогу не лише ефективно візуалізувати майбутній продукт, а й виявляти потенційні недоліки на ранніх етапах розробки. Одним з таких потужних інструментів є Figma, яка надає можливість працювати в реальному часі, створювати інтерактивні макети і тестувати їх.

Зі стрімким розвитком технологій, Figma постійно вдосконалюється, додаючи нові функції, інструменти та розширені можливості для дизайну та прототипування. Цей процес не припиняється, що зумовлює необхідність розробки нових рішень для покращення ефективності роботи дизайнерів.

Інтерактивні прототи займають важливе місце у сучасному веб-дизайні, оскільки вони дозволяють не лише тестувати функціональність сайту, але й перевіряти досвід користувача ще до реалізації фінального продукту. Їхня актуальність постійно зростає, оскільки існуючі інструменти для створення прототипів безперервно вдосконалюються, що створює потребу в нових підходах та рішеннях для ефективного використання цих платформ. З кожним роком зростають вимоги до швидкості та якості розробки, тому важливо знаходити нові шляхи для оптимізації процесів [1].

Figma дозволяє створювати інтерактивні прототи, що зручно тестувати в реальному часі, перевіряючи різні сценарії взаємодії користувача з інтерфейсом. Її функції, як хмарне зберігання, реальна синхронізація змін, інтеграція з іншими платформами, а також нові можливості для адаптивного дизайну, значно спрощують процес розробки. Однак, враховуючи постійні зміни в технологіях і вимогах ринку, необхідно розробляти нові методи та інструменти для більш ефективного використання цих функцій у

реальних проектах [2].

Однією з головних задач є розробка нових рішень для створення інтерактивних прототипів з урахуванням постійних змін у технологіях та потребах користувачів. Враховуючи швидкий розвиток інструментів дизайну, зокрема платформи Figma, важливо створювати адаптивні рішення, які дозволяють оперативно реагувати на вимоги часу та підвищити ефективність роботи дизайнерів. Для цього необхідно оптимізувати робочі процеси, щоб зменшити час на створення та тестування адаптивних макетів.

Важливо також приділяти особливу увагу новим інструментам та функціям платформи Figma, які дозволяють не лише розробляти більш інтерактивні прототипи, а й покращувати досвід користувача. Вивчення і інтеграція цих нововведень зробить процес створення прототипів більш гнучким і зручним для дизайнерів, а також більш результативним для кінцевих користувачів [1].

Для вирішення поставлених задач буде зосереджено увагу на вдосконаленні інтерактивних прототипів у Figma через інтеграцію нових функцій та можливостей цієї платформи. Це дозволить значно покращити їхню функціональність і адаптивність до сучасних вимог користувачів. Особливу увагу буде приділено вивченню нових інструментів і методик, що сприятимуть підвищенню інтерактивності прототипів і ефективності тестування, дозволяючи швидше реагувати на зміни в умовах проектів.

Одночасно розробка нових рішень для створення адаптивних прототипів і інтерактивних анімацій сприятиме оптимізації часу та ресурсів, необхідних для створення макетів, а також забезпечить їх безперебійну роботу на різних платформах і пристроях. Тестування цих рішень на реальних проектах дозволить на практиці оцінити їх ефективність і виявити можливі вдосконалення перед впровадженням у повсякденну роботу.

Розробка інтерактивних прототипів у Figma є важливим етапом у сучасному веб-дизайні, і це питання постійно вдосконалюється. Враховуючи швидкий розвиток технологій, необхідно створювати нові рішення для оптимізації процесу прототипування, які відповідатимуть новим вимогам і забезпечуватимуть більш ефективну взаємодію між дизайнерами та користувачами. Подальша робота з платформою Figma сприятиме розвитку та удосконаленню інструментів для створення інтерактивних прототипів, що покращить процес розробки веб-дизайну.

Список використаних джерел:

1. Технології веб-дизайну та прототипування. Konferencia Online. URL: <http://www.konferenciaonline.org.ua/ua/article/id-1831/> (дата звернення: 24.02.2025).
2. Як правильно створити прототип у програмі Figma. URL: <https://wingsofhope.com.ua/yak-pravilno-stvoriti-prototip-u-programi-figma.html> (дата звернення: 24.02.2025).