

<https://www.framer.com/>

Kernfeatures:

- Erstellung interaktiver Prototypen
- Arbeiten im Team

Weitere Features:

- Import von Figma- und Sketch-Dateien möglich
- Wiederverwendbare Komponenten
- Library mit Komponenten, Interaktionen, Animationen
- Durch eigenen Code können neue Features oder Komponenten erstellt werden
- Automatisch generierter CSS/ JSX Code ist einsehbar, kann kopiert und eventuell an Entwickler weiter gegeben werden

Code CSS ▾

```
.podcast-1 {  
  width: 174px;  
  height: 174px;  
  overflow: hidden;  
  box-shadow: 0px 20px 40px 0px #4E8B  
F9, 0px 2px 6px 0px rgba(78, 139, 24  
9, 0.2);  
  background-image: url(/* podcast-1@  
4x.png */);  
  background-size: cover;  
  background-repeat: no-repeat;  
  background-position: center;  
  border-radius: 18px;  
}
```

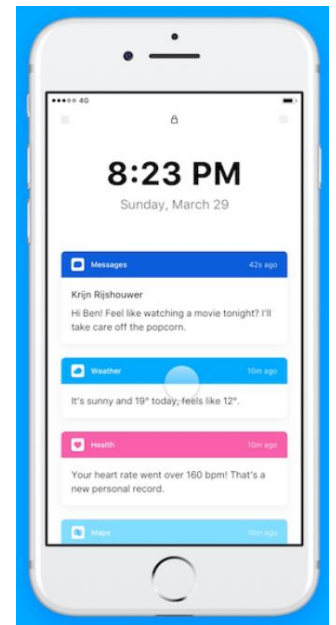
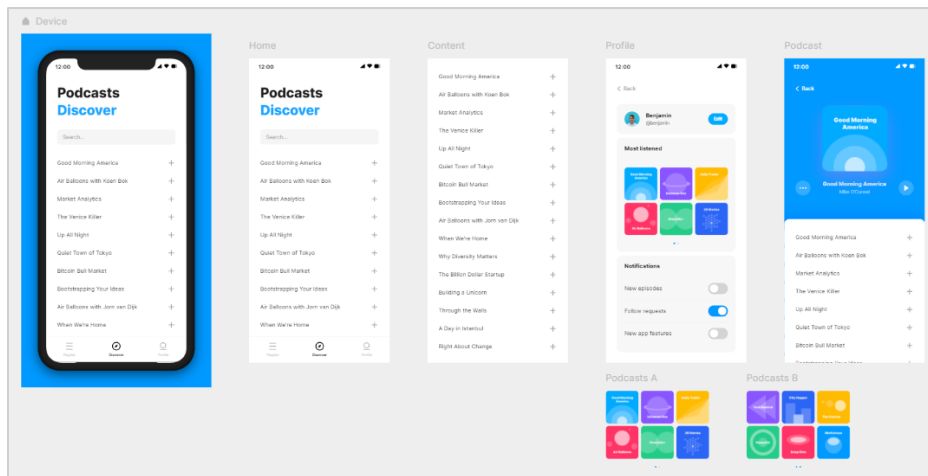
Fidelity:

- Interaktivität: hoch
- Visualisierung: hoch
- Inhaltsentwicklung: hoch

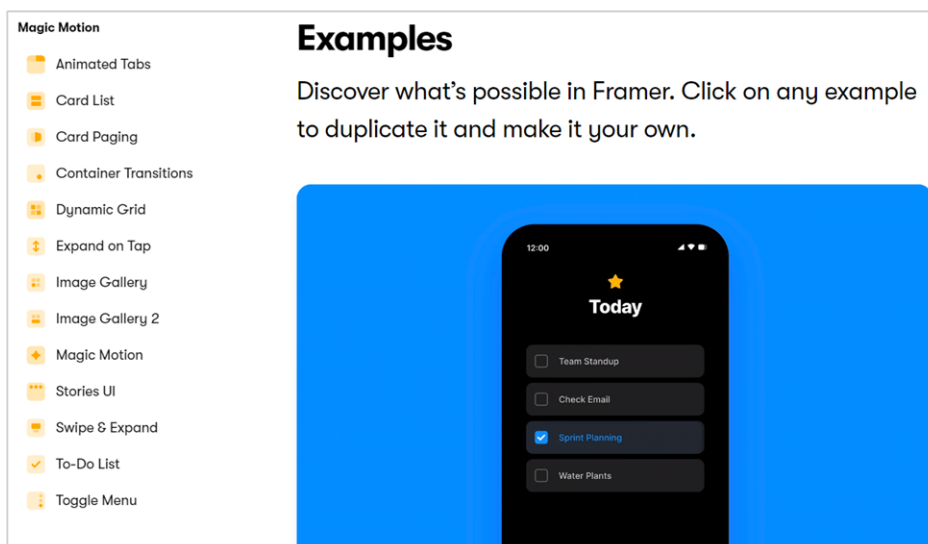
Komplexität:

- Kaum Vorwissen benötigt, da ähnlich zu anderen Prototyping-Softwares
- Tutorial für Einsteiger

Beispiele:



<https://github.com/koenbok/Framer>



Weitere Beispiele: <https://www.framer.com/examples/>

Nachteile des Tools:

- Nimmt einem durch die zur Verfügung gestellten Komponenten teilweise bewusste Entscheidungen über Designelemente ab
- Um eigene Visionen 1 zu 1 umsetzen zu können muss man coden
- Desktop Version ist nur für MacOS