

Прототипирование в figma

Figma — кроссплатформенный онлайн-сервис для дизайнеров интерфейсов и веб-разработчиков. Разработка интерфейсов происходит в онлайн-приложении.

У Figma две ключевые особенности: доступ к макету прямо из окна браузера и возможность совместной работы над документами.

Особенности Figma

- **Многопользовательский режим редактирования.** Команда дизайнеров может работать одновременно над одним продуктом.

- **Облачный сервер хранения файлов.** Все файлы автоматически сохраняются в облаке и доступны с любого устройства.

- **Компоненты.** Это элементы пользовательского интерфейса, которым можно задавать общие стили — и затем быстро менять их во всём макете сразу.

- **История версий.** В Figma легко просматривать ранние версии файла и восстанавливать или дублировать любую из них. Версии автоматически сохраняются, если в течение 30 минут в файле не было никаких изменений.

- **Фреймы.** Своего рода специально заготовленные контейнеры.

- **Сетки.** Сеток может быть неограниченно много, и они легко изменяются.

- **Десктоп версия.** Для работы в ней нужно авторизоваться и иметь постоянное интернет-подключение. Файлы сохраняются локально и при необходимости импортируются в браузерную версию.

- **Условно бесплатный продукт.** В бесплатной версии максимум 2 редактора, максимум 3 проекта и история версий хранится 30 дней.

Прототипирование приложений в figma.

В данном продукте можно делать очень много разнообразных вещей, но в контексте этого предмета нас интересует именно возможность прототипирования приложения.

Прототип – это модель сайта или приложения. С ней заказчику проще оценить, как люди будут пользоваться продуктом. Чтобы создать прототип сайта, дизайнер отрисовывает экраны и создаёт связи между ними.

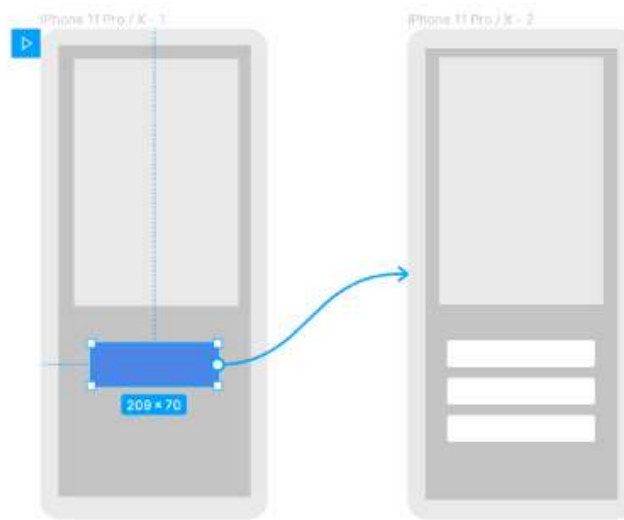


Рисунок 1 – Пример установки связи между экранами

Создание прототипа

В первую очередь необходимо создать проект, нажав на знак «+» во вкладках фигмы.

Далее необходимо выбрать фрейм и разместить на нем какой-нибудь элемент управления, например кнопку с текстом (рисунок 2).

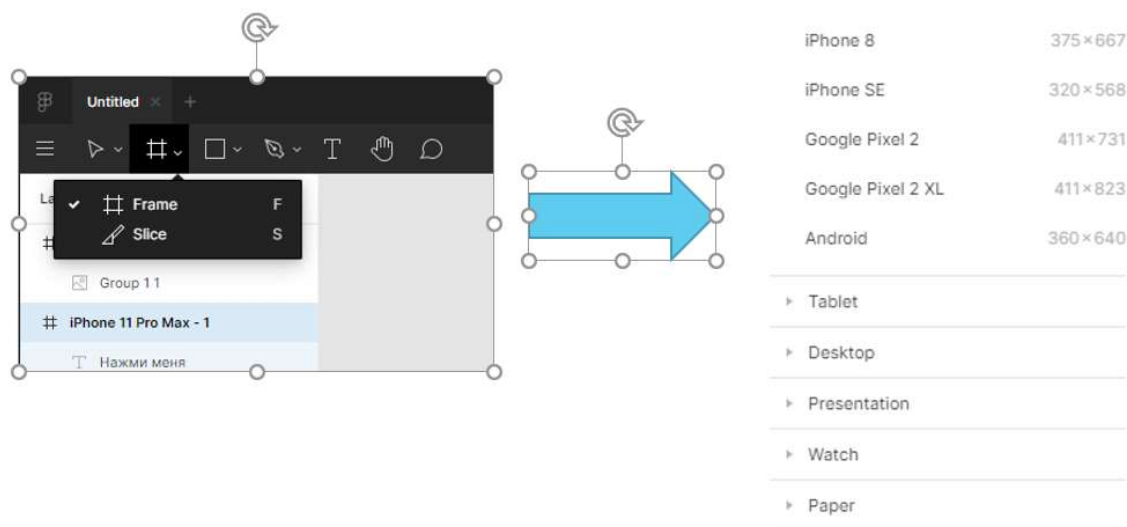


Рисунок 2 – Создание фрейма

Далее размещаем на этом фрейме какой-нибудь элемент управления (прим.: кнопку) и создаем второй фрейм с любым содержанием (рисунок 3).

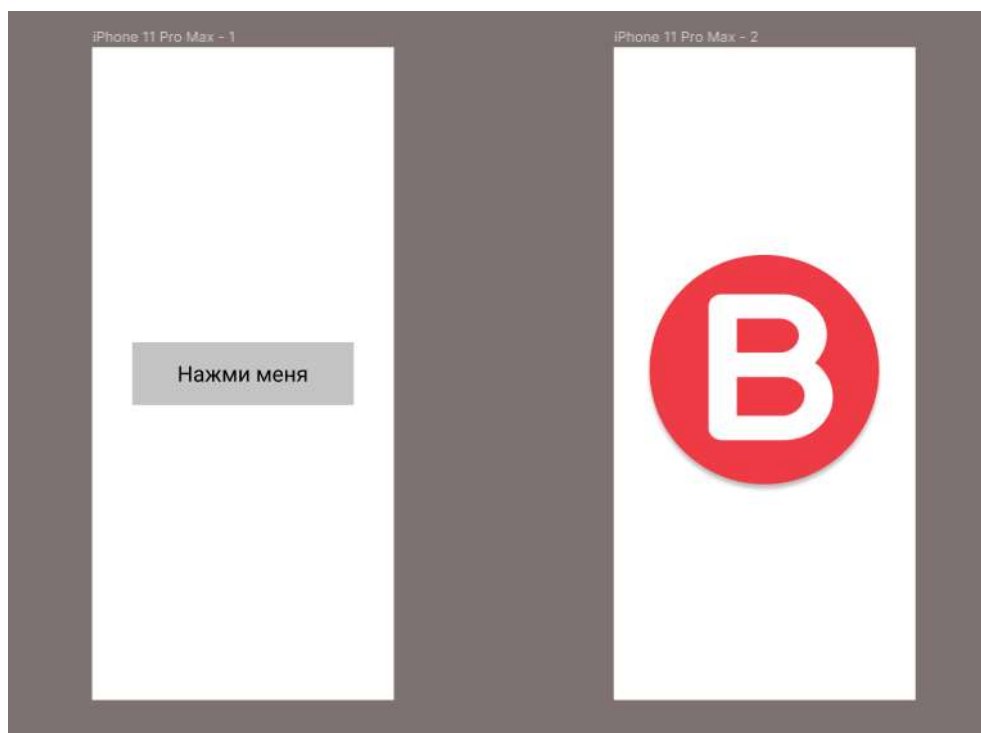


Рисунок 3 – 2 фрейма

Далее находим режим прототипа в правом боковом меню и переключаемся в него. На первой фрейме выбираем нужную нам кнопку, наводим на нее и видим кружок, зажимаем курсор и ведем его ко второму фрейму (рисунок 4). Запускаем прототип и смотрим результат.

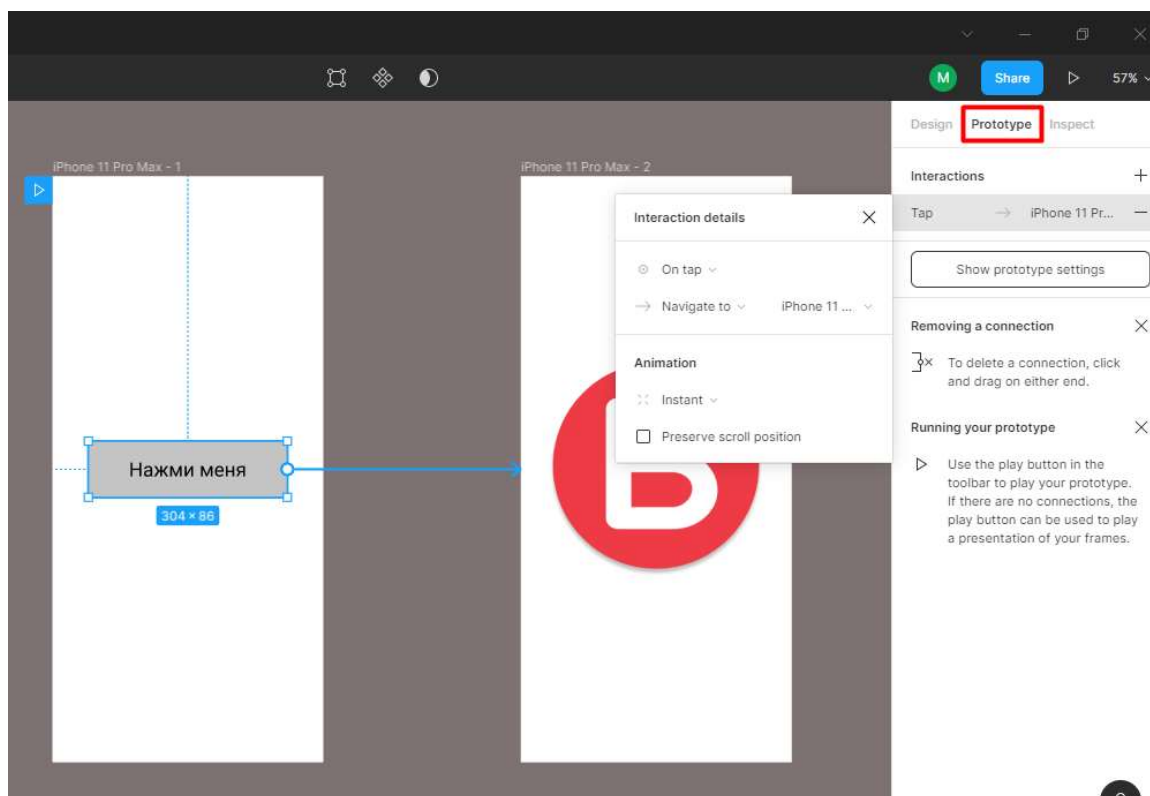


Рисунок 4 – Режим прототипирования