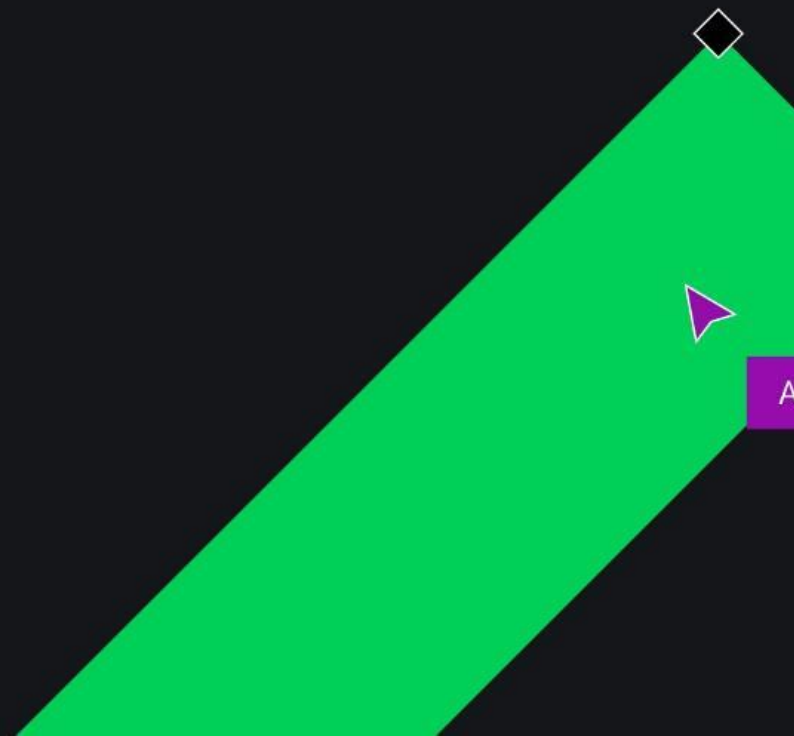


# Figma



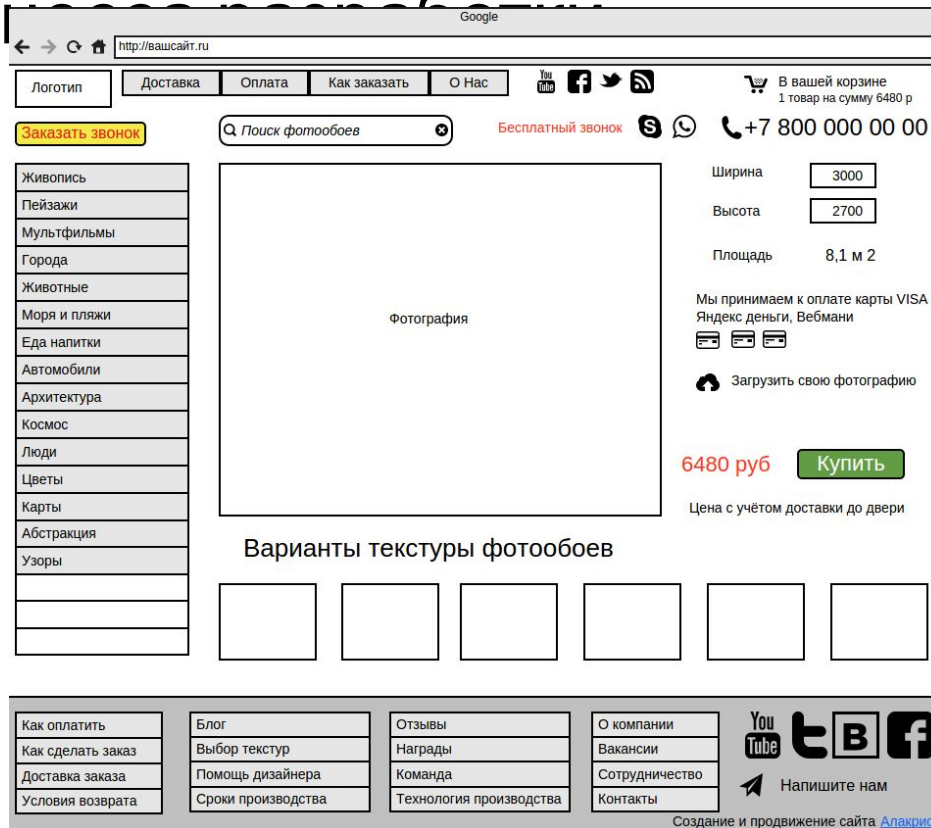
# Содержание

- Что это?
- Зачем это все было нужно?
- Почему именно Figma?
- Демонстрация интерфейса и разбор кейсов



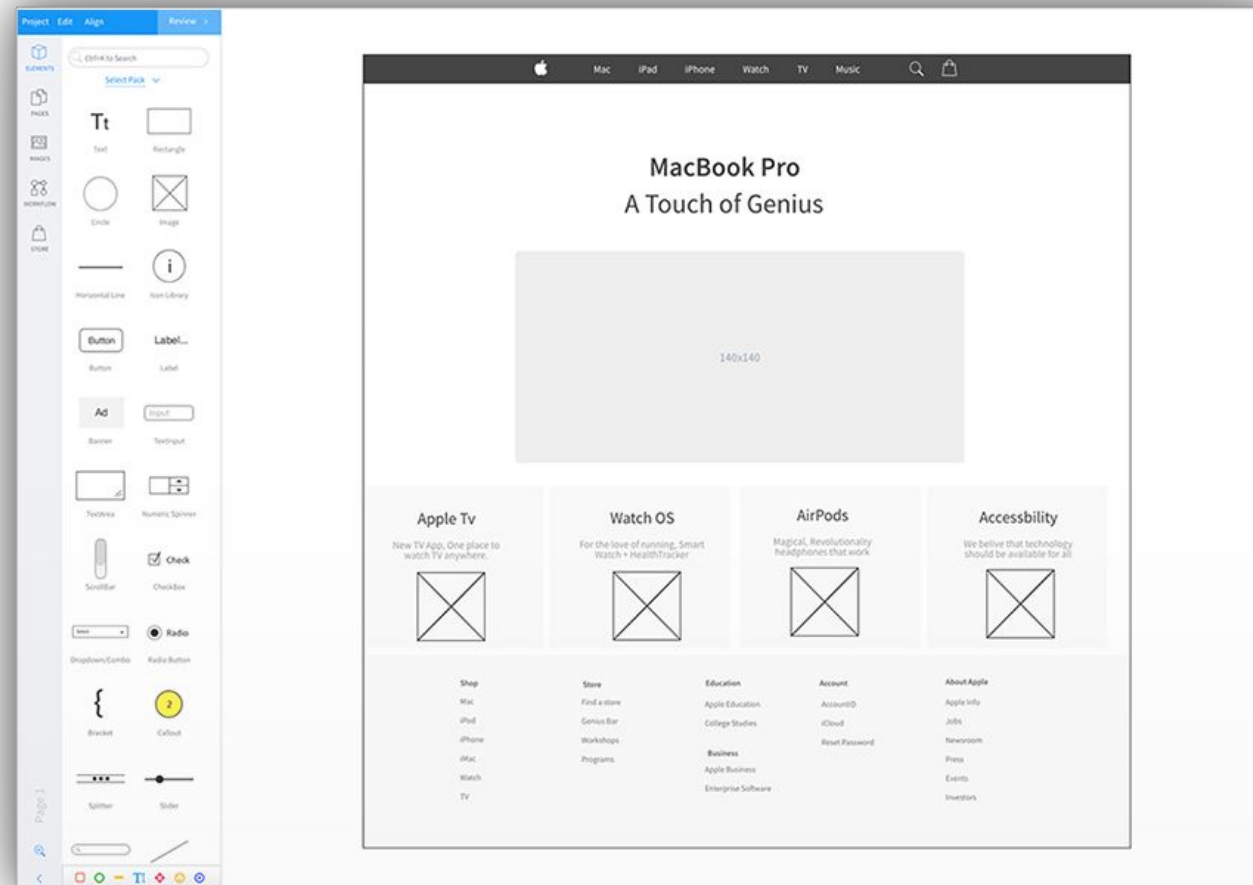
# Понятие «прототип»

Прототип – макет (черновая, пробная версия) программы, созданная с целью проверки пригодности предлагаемых для применения концепций, архитектурных и/или технологических решений, а также для представления программы заказчику на ранних стадиях про...

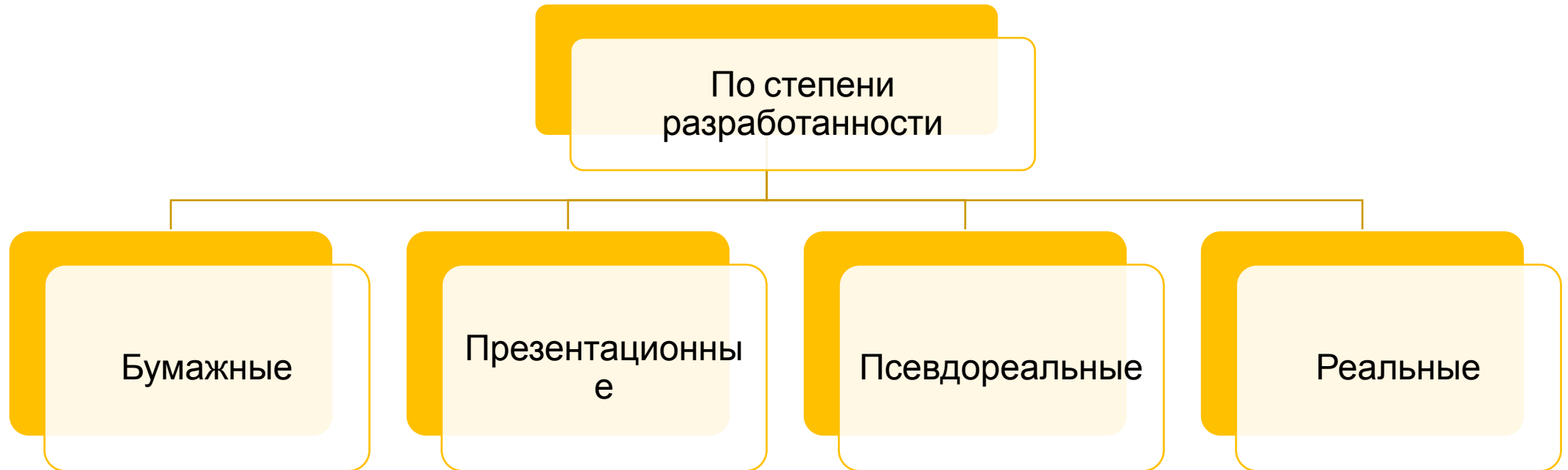


# Основная цель создания прототипа

устранение неясностей на ранних стадиях процесса разработки. Прототипы, особенно наглядные, легче понять, чем техническое описание разработчиков.

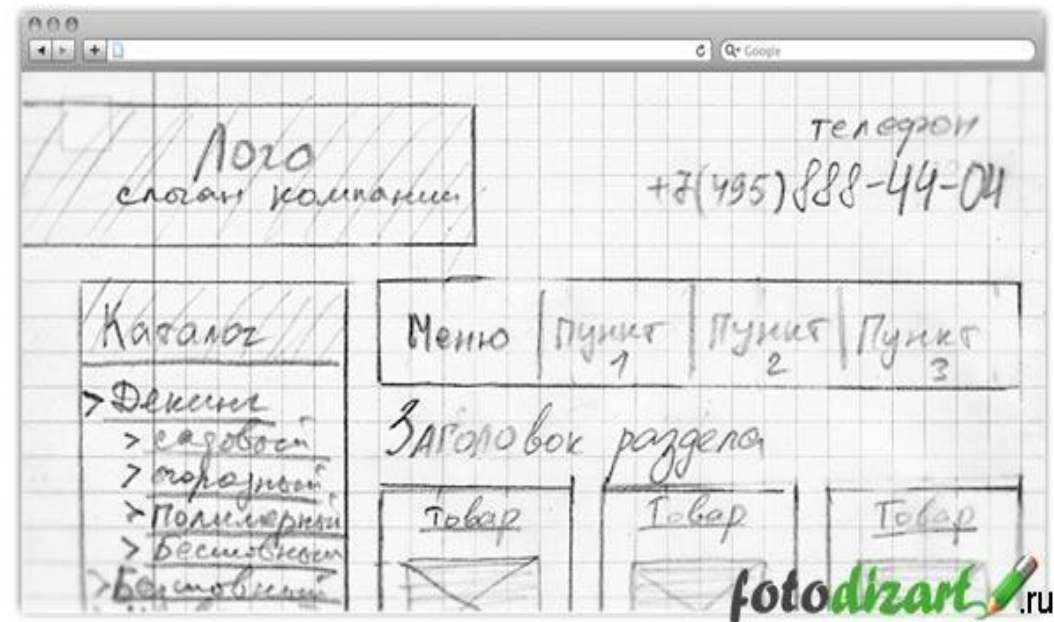


# Типы прототипов



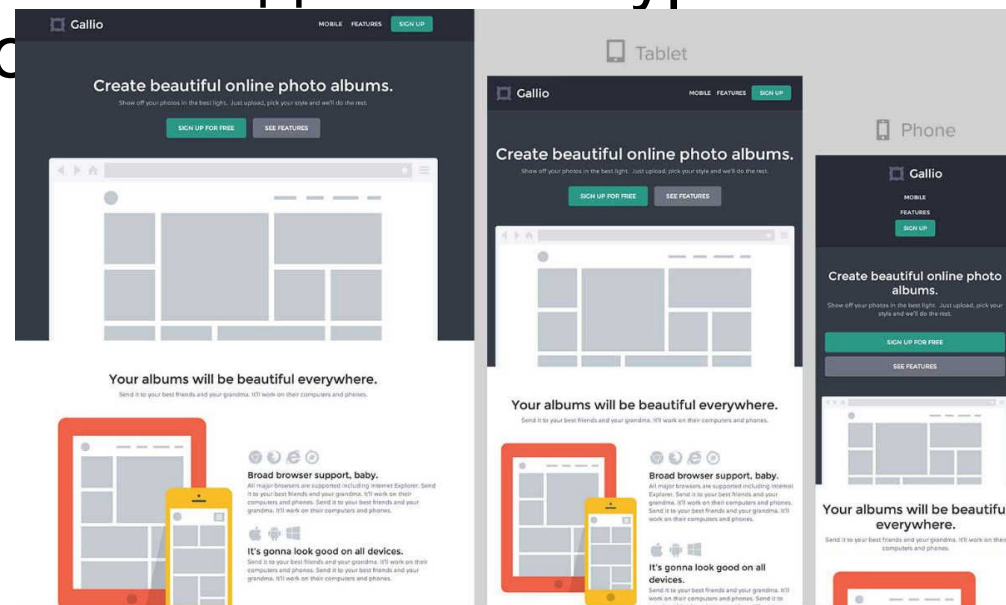
# Бумажное прототипирование

На начальной стадии создания продукта есть лишь идея и большое количество возможных потенциальных вариантов её воплощения. Выбор и их реализация связаны с постоянным внесением изменений в проект. На первом этапе это эскизы проекта в бумажном виде, затем — детальные схемы проработки. Зачастую их называют бумажными прототипами, однако далеко не всегда для этого используется бумага. Точнее, это эскизное проектирование с интерактивным мониторингом и исправлением обнаруженных ошибок. Польза такого прототипирования на бумаге заключается, с одной стороны, в простоте использования прототипов и скорости рисования, с другой, — в легкости модификации и внесения изменений в продукт по результатам тестирования.



# Презентационная версия прототипа

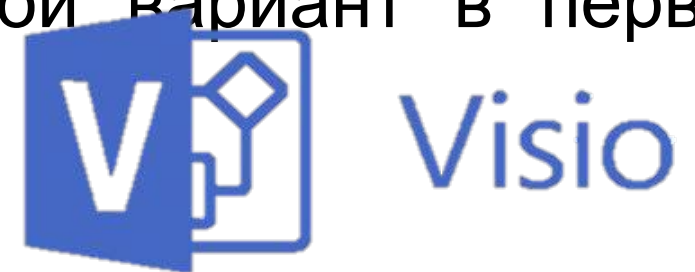
После реализации и тестирования бумажного прототипа следует создать следующую версию – презентационную. Так же, как и в бумажном прототипе, отрисовывается интерфейс, но уже не на бумаге, а в презентационной программе. У такого прототипа есть большое преимущество перед бумажной версией – его можно тестировать на значительно более сложное и комплексное взаимодействие человека с системой. Такая версия прототипа может быть реализована на стадии высокоуровневого проектирования, но на стадии низкоуровневого проектирования она является необходимым



# Инструмент для создания презентационного прототипа

На настоящий момент одним из наиболее удобных инструментов для создания презентационных прототипов является программный продукт MS Visio.

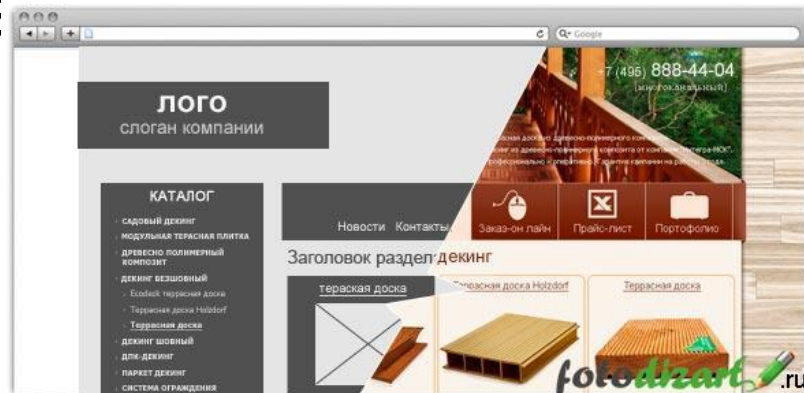
При работе в Visio можно выбрать один из двух вариантов: либо отрисовывать все рабочие экраны на одном листе, связывая друг с другом объекты управления и экраны линиями, либо отрисовывать каждый экран на отдельном листе, соединяя экраны ссылками. Первый вариант достаточно удобен для восприятия, поскольку он дает возможность оценить интерфейс в целом, а второй вариант предпочтительнее для субъектов тестирования, поскольку программно его легче понять. Зачастую, превратить второй вариант в первый оказывается проще.





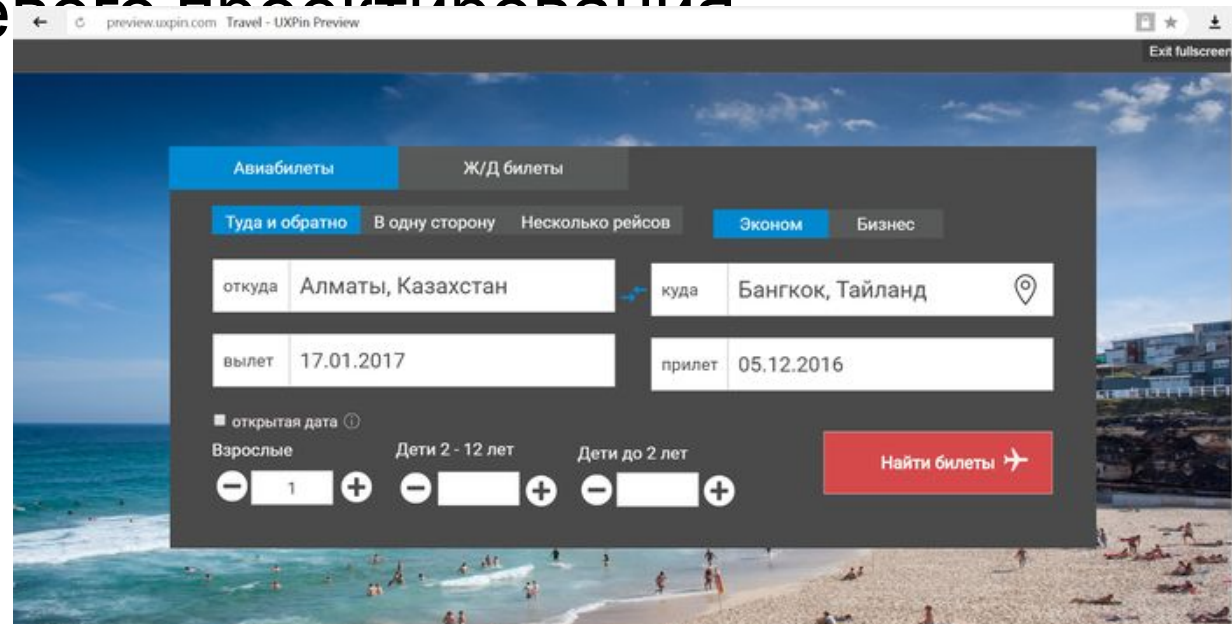
# Псевдореальная версия прототипа

Когда в интерфейсе появляются нестандартные объекты и элементы или нужно протестировать скорость работы пользователя с продуктом, создаётся дополнительная версия прототипа — она выглядит реалистично, но абсолютно лишена каких-либо алгоритмов и, как следствие, не показывает реальных данных. Есть возможность осуществить такой вариант прототипа не только в различных средах разработки, в которых есть визуальные инструменты создания интерфейсов, но и в редакторах изображений — обычно, это реализуется гораздо быстрее. Формируются рабочие экраны для последующего тестирования. Псевдореальная версия соответствует стадии низкоуровневого проектирования ПИ, однако она может использоваться на стадии высокоуровне

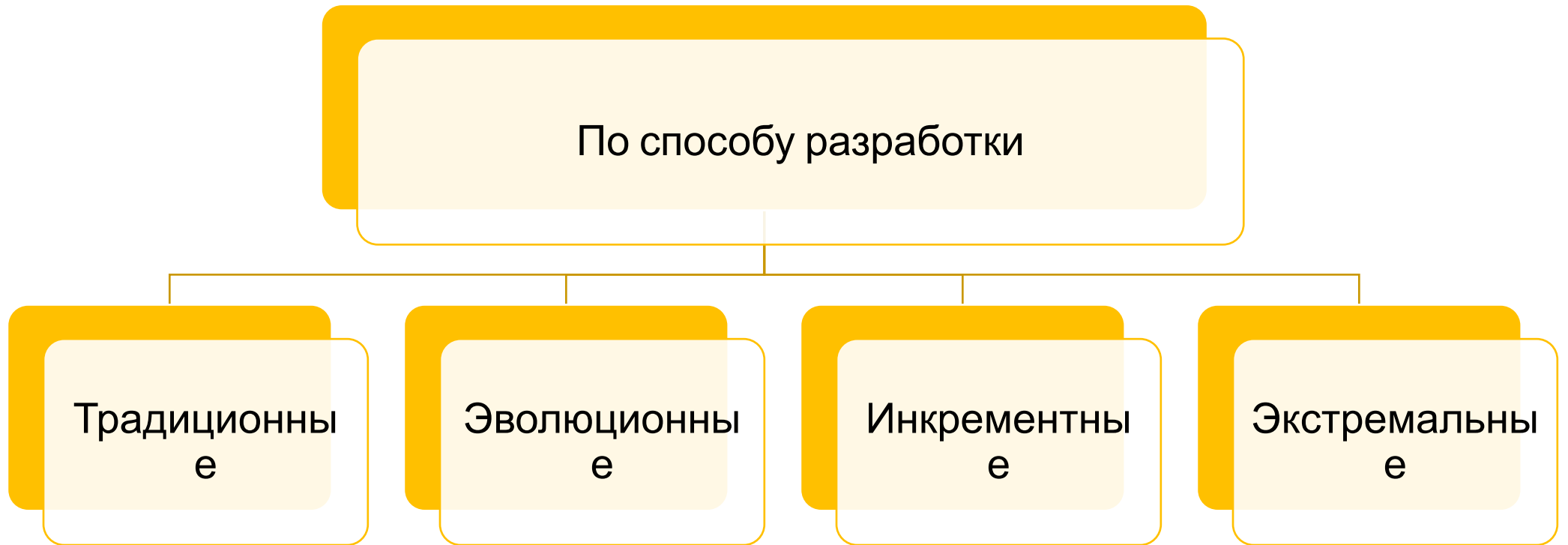


# Реальная версия прототипа

Зачастую нужно протестировать работу пользователя не только с интерфейсом системы, но и с обрабатываемыми интерфейсом данными. В таких случаях, прототип почти не отличается от готового ПИ. Поэтому лучше всего прописать необходимые части программы до написания остального кода и проводить юзабилити-тестирование на реальной версии прототипа ПИ. Прототип такой версии возможен только на этапе низкоуровневого прототипирования.



# Классификация подходов к созданию прототипа



# Традиционный подход к созданию прототипа

основывается на переходе прототипа от низкой достоверности к высокой. На практике, такая простая и логичная схема формирует более совершенную технологию эволюционного прототипирования.



# Эволюционный подход к созданию прототипа

подразумевает поэтапное повышение достоверности исходного варианта до тех пор, пока он не превратится в законченную систему. Эволюционное прототипирование – это достаточно распространенный подход к созданию пользовательских интерфейсов, однако он имеет определенную отличительную черту: если изначально создаётся прототип высокой достоверности, то в дальнейшем его практически невозможно расширить для добавления новых функций. Несмотря на это, эволюционное прототипирование является полезным инструментом для выявления тонкостей и изъянов в аспектах дизайна для его последующего совершенствования.

# Быстрый подход к созданию прототипа

предполагает, что создаётся последовательность прототипов, а затем, после их оценки и принятия решения о несоответствии модели стандартам, спецификациям или техническому заданию, некоторые из них отбрасываются. Как правило, по такой схеме создаются прототипы, которые с каждой версией улучшают величину достоверности.



# Инкрементное подход к созданию прототипа

основывается на форматировании окончательной версии продукта из нескольких прототипов. Все части этого продукта, то есть несколько прототипов, зачастую разрабатываются одновременно, что сильно сокращает общее время на разработку.



# Экстремальный подход к созданию прототипа

Экстремальный подход зачастую применяется при создании веб-сайтов и приложений. Весь процесс условно делится на три этапа. На первой стадии создается прототип низкой достоверности, который содержит несколько статических веб-страниц. На второй стадии создается скрипт приложения, а статические веб-страницы адаптируются с учетом полноценной функциональности и используемой системы управления, на уровне модели создается полностью работоспособный ПИ. На третьей стадии осуществляется интеграция веб-интерфейса со всеми ресурсами и сервисами.



Для создания прототипа дизайнеру нужно выбрать инструмент. Схемы можно как рисовать от руки, так и использовать программы:

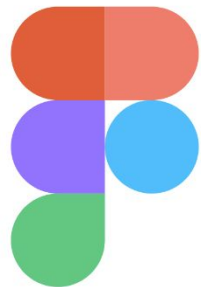
**Графические редакторы.** Для прототипирования можно использовать те рабочие программы, в которых непосредственно создается дизайн сайта - Sketch, Figma, инструменты Adobe, Corel и прочее. Сюда же можно отнести стандартные редакторы Microsoft Office.

**Специальные программы и онлайн-ресурсы.** Есть как платные, так и бесплатные приложения, созданные специально для разработки прототипов. Это может быть как лицензированное ПО, устанавливаемое на компьютер, так и онлайн-сервис, работающее через браузер.



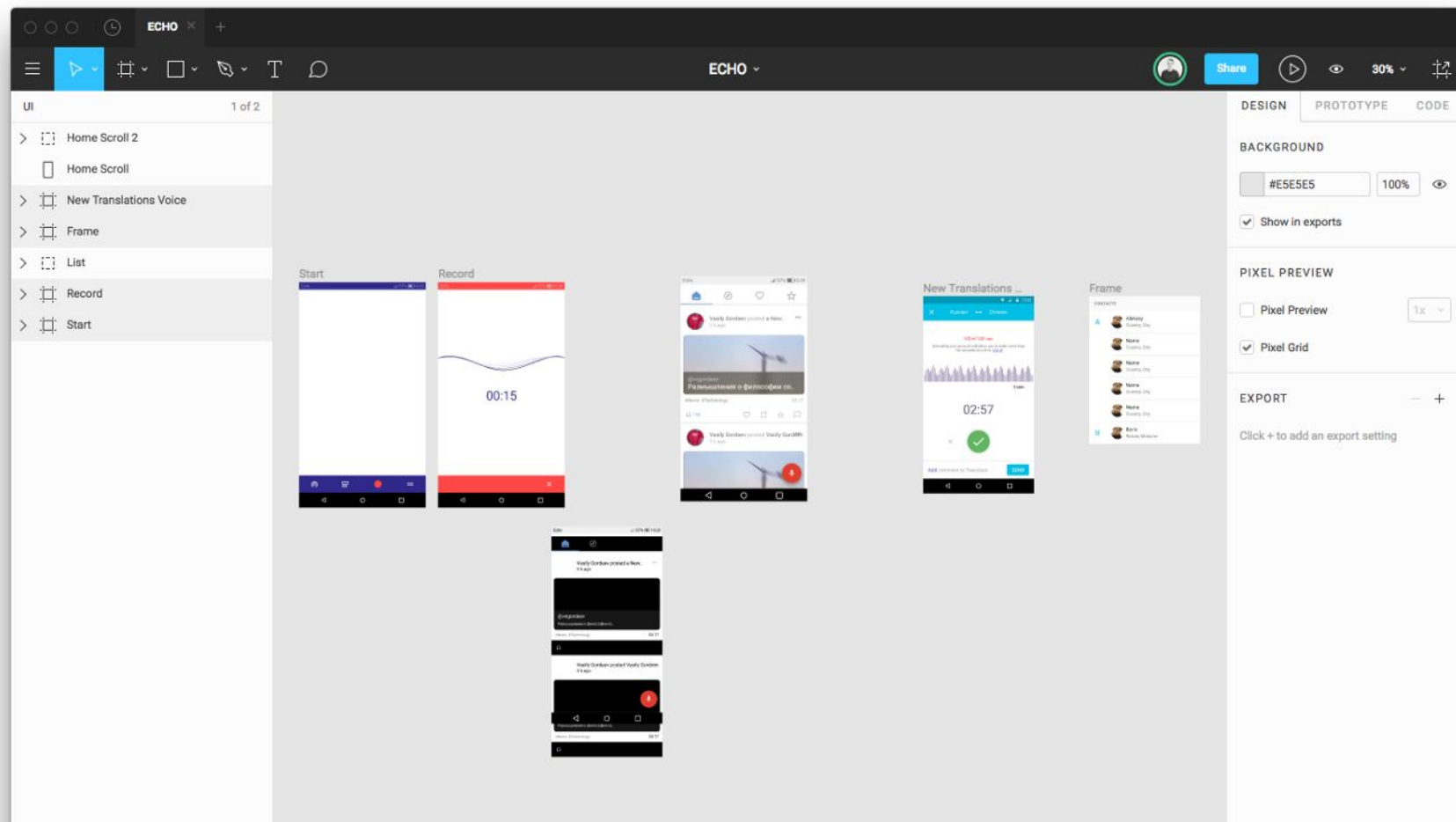
**Sketch**

# Что это?



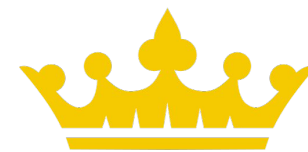
Figma - это программа нового поколения для разработки интерфейсов программ, веб-сайтов и мобильных приложений.

Это первый облачный инструмент для разработки пользовательского интерфейса, позволяющий совместную работу в режиме реального времени.



# Зачем это все

Раньше



Макеты в psd, jpeg 🤪

Документация по проекту (кошмар для дизайнера)

# Зачем это все

## Конфликт «дизайнер-разработчик»

- Макет отличается от сверстанного
- Слабое взаимодействие в ходе проекта
- Поддержание актуальных макетов

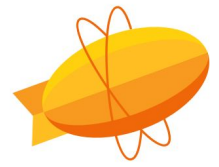
Много времени на подготовку макета и внесение правок

Требовательные ресурсы



# Зачем это все

Сейчас



**ZEPLIN**



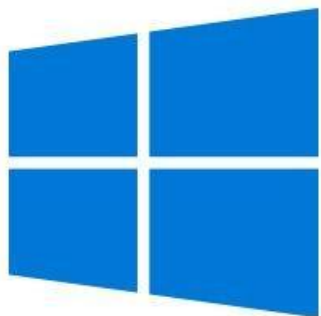


# Чем так хороша Figma



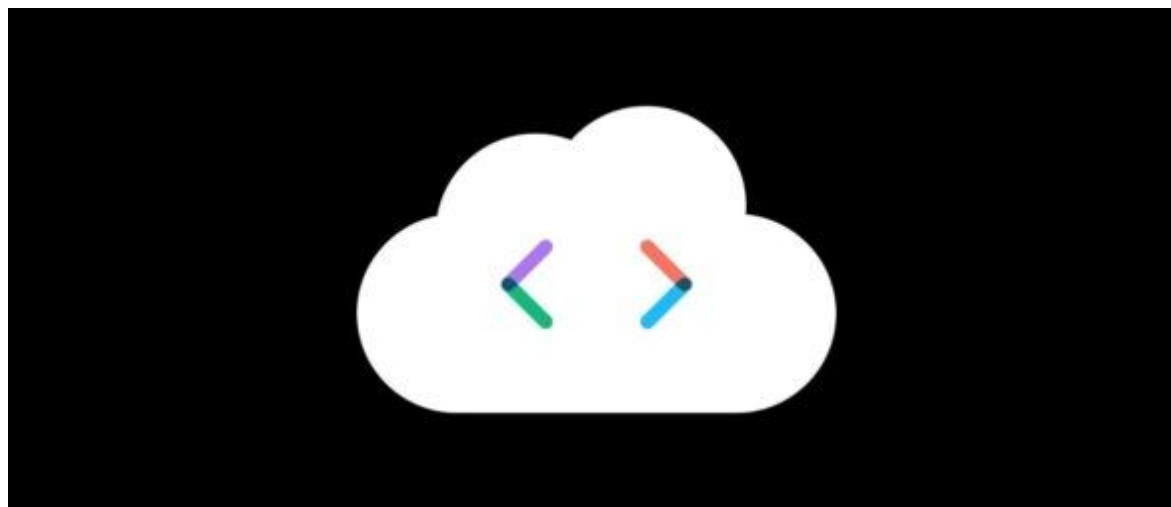
# Почему именно Figma?

## 1. Кроссбраузерность и доступность



# Почему именно Figma?

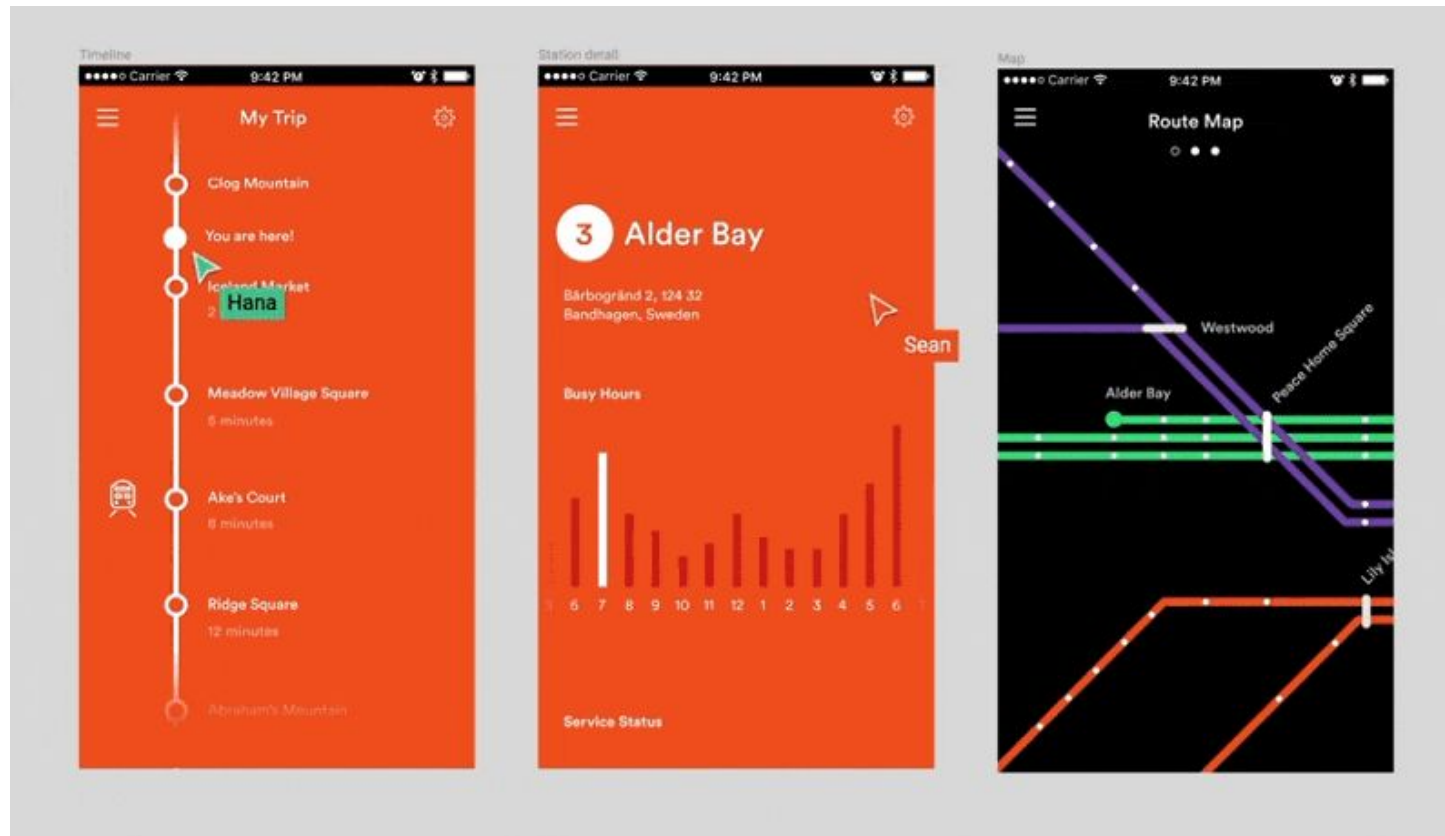
## 2. Организация и хранение файлов





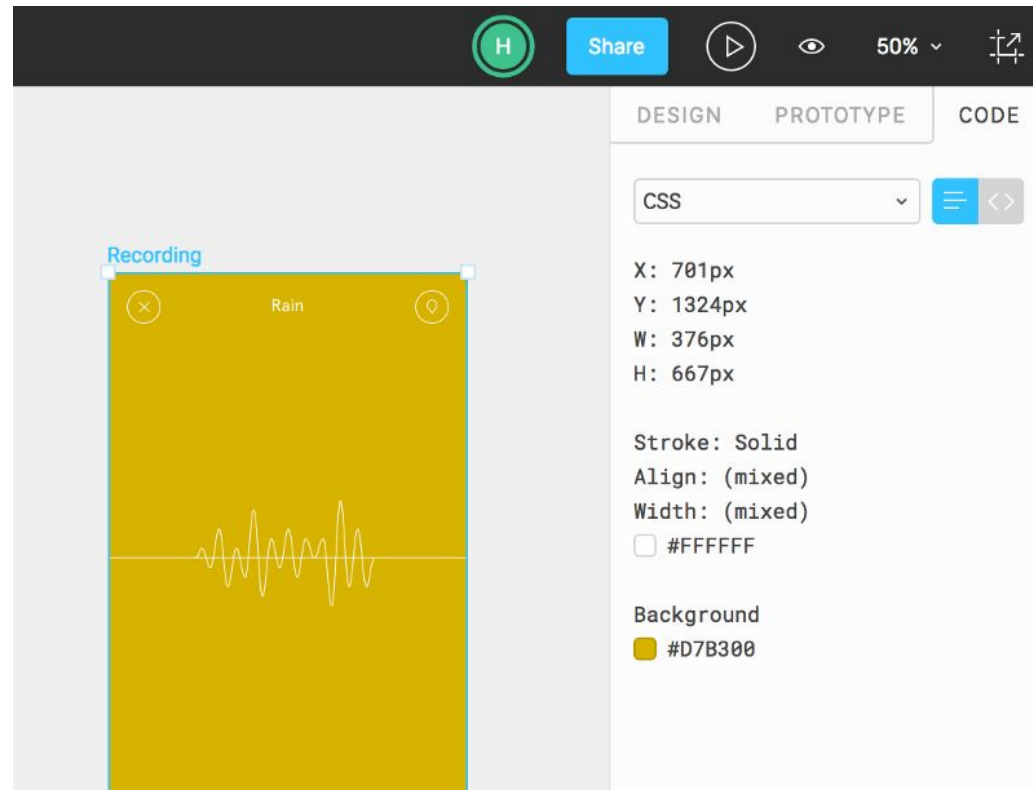
# Почему именно Figma?

## 3. Командная работа



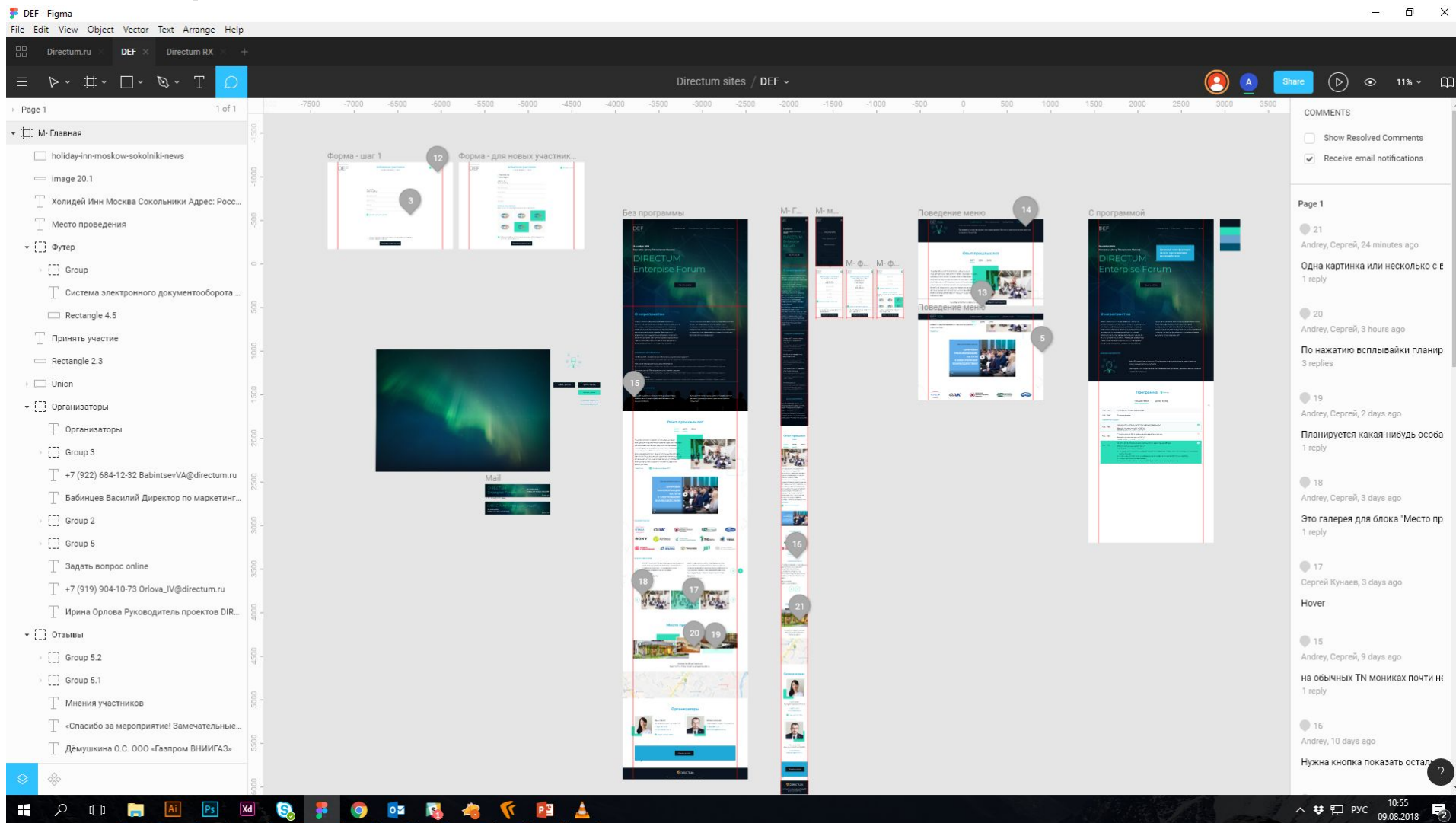
# Почему именно Figma?

## 4. Работа с макетами для фронтенда



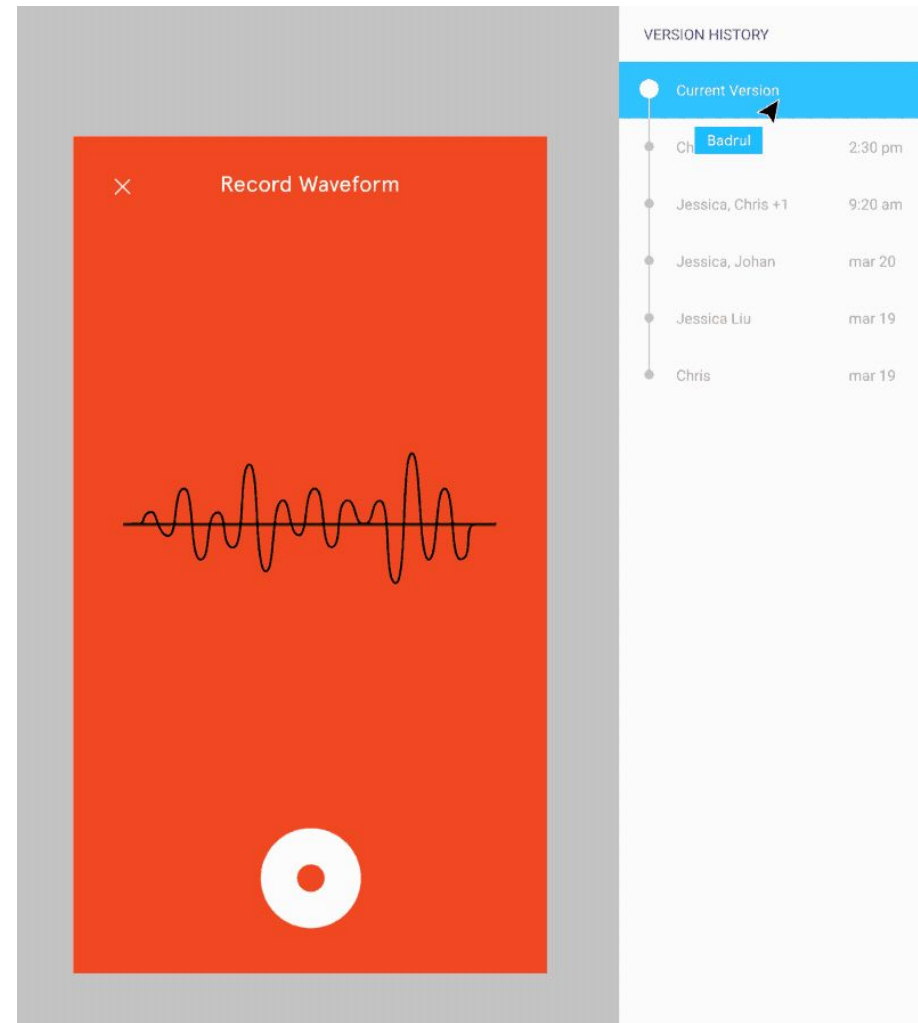
# Почему именно Figma?

## 5. Комментарии



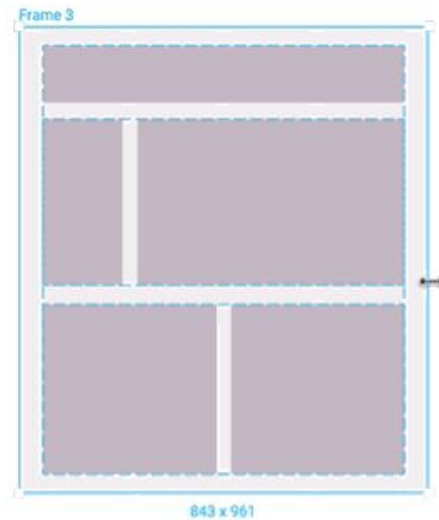
# Почему именно Figma?

## 6. Контроль версий



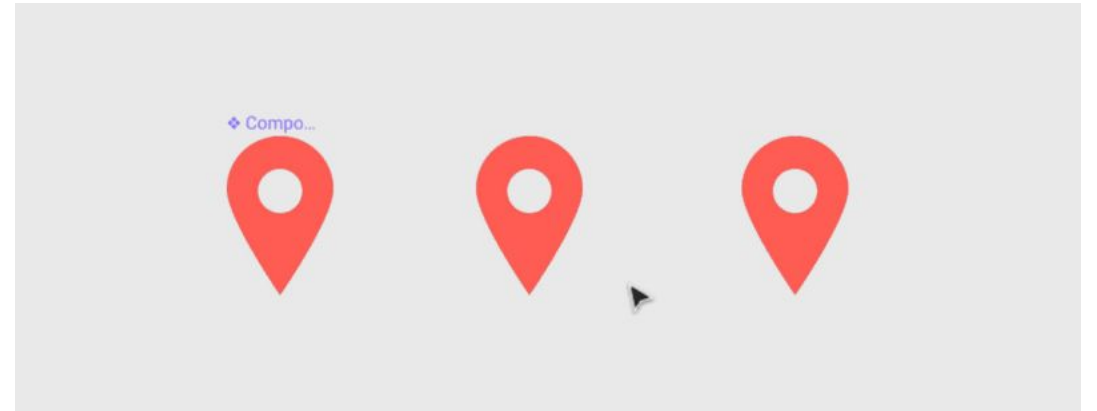
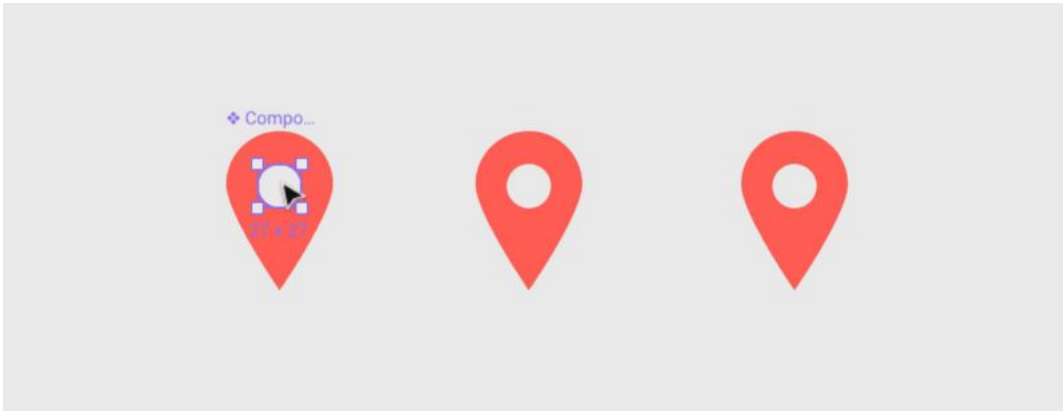
# Почему именно Figma?

## 7. Сетка, layout и «резина»



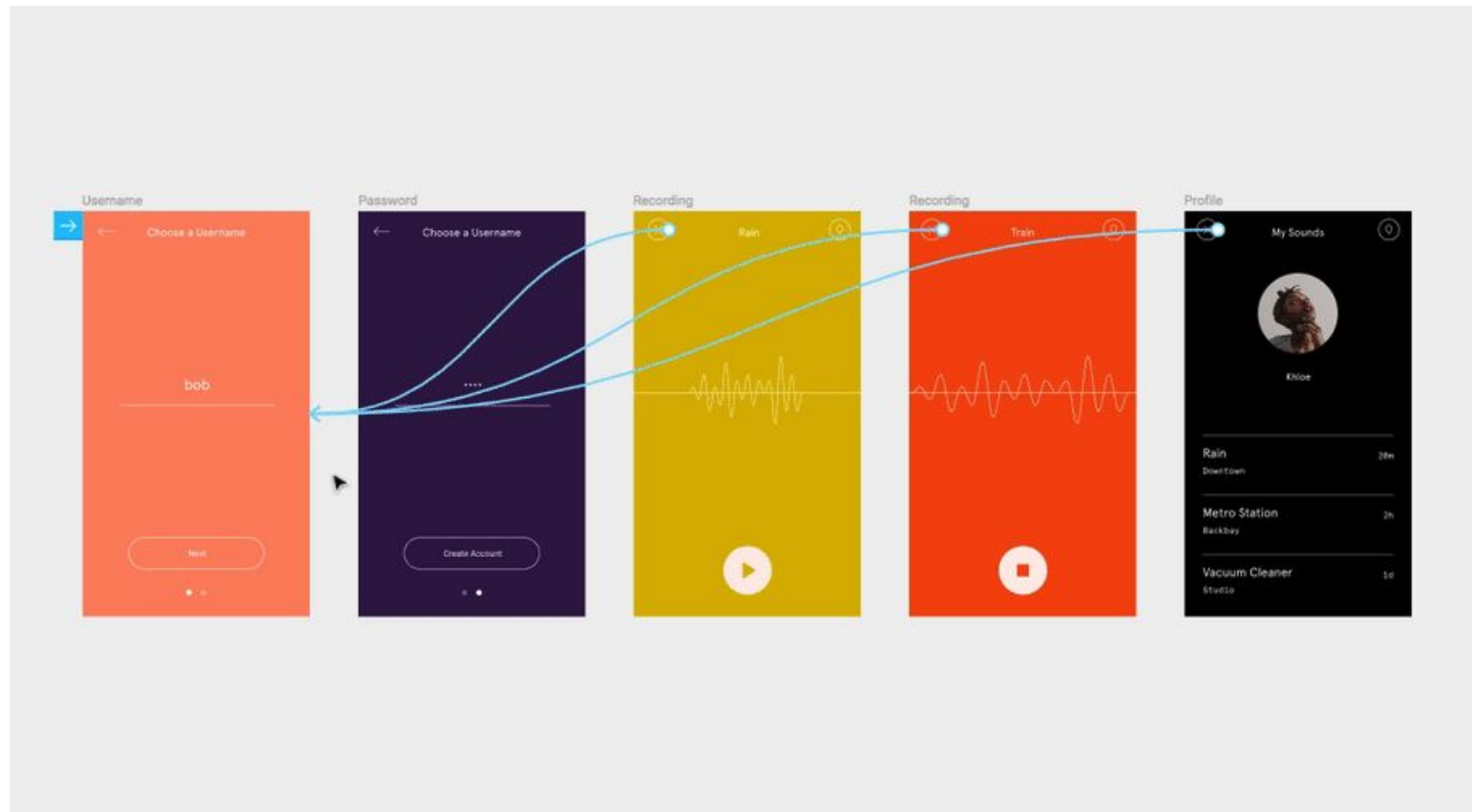
# Почему именно Figma?

## 8. Компоненты



# Почему именно Figma?

## 9. Прототипирование



# Почему именно Figma?

## Еще плюсы

Режим просмотра

Режим презентации

Панель Code

Интеграция

Библиотека компонентов

Условная бесплатность

Google Fonts

Figma API

## Минусы

Зависимость от интернета

Нет округления полупикселей

Нет плагинов

Роскомнадзор



# Демонстрация интерфейса и принципы организации макета

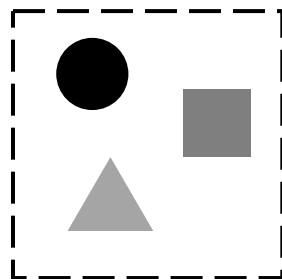
Слои (Layers)

→

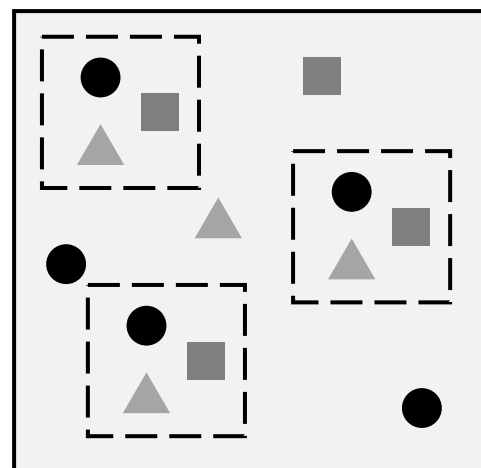


Группы (Groups)

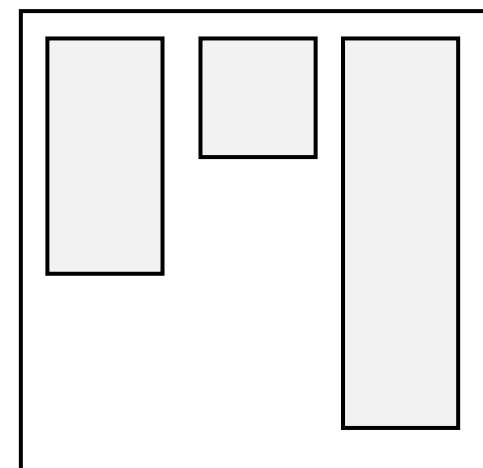
→



Фреймы (Frames) →



Страницы (Pages)



# Вместо выводов

- Макеты будут предлагаться по ссылке (редко jpeg)
- Хотим сделать удобнее себе и разработчикам
- Возрастет оперативность внесения правок
- Чувствуем, что находимся в тренде

Спасибо!

