

РОЛЬ FIGMA В СОВРЕМЕННОМ ВЕБ-ДИЗАЙНЕ: ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПРОЕКТОВ РАЗЛИЧНОГО РОДА

Дубовик А.В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: Гиль С.В. – к. т. н., доцент, доцент кафедры ИКТ

Аннотация. В статье исследуется влияние Figma на современный веб-дизайн. Рассматриваются достоинства и преимущества данного графического редактора, его особенности, области, в которых он используется. Основное внимание уделяется видам проектов, которые можно создать на базе данного редактора. Демонстрируются проекты, созданные автором статьи с помощью Figma.

Ключевые слова: дизайн, веб-дизайн, Figma, графический редактор, графика, инфографика.

Введение. В последние десятилетия дизайн стал неотъемлемой частью нашей жизни. Используя интернет повсеместно, привычно видеть красивый интерфейс, это считается естественным. Наш глаз отвык от серых сайтов, у которых из дизайна были лишь выделенные синим цветом гиперссылки. Поэтому, в современном мире роль дизайнера является основополагающей, так как именно она будет определять, насколько хорошо тот или иной ресурс будет продаваться. Для создания внешне «приятной» картинки используются различные графические редакторы, такие как: Adobe Illustrator, Inkscape, Adobe Photoshop, Figma. В статье рассмотрим характерные особенности наиболее популярного в среде дизайнерского комьюнити графического редактора Figma, а также его практическую реализацию в авторских проектах.

Основная часть. Развитие Интернета в 1990-х годах открыло новые горизонты для графического дизайна. Веб-дизайн требовал не только умения визуально оформить пользовательский интерфейс (UI, User Interface), но также и знаний в области пользовательского опыта (UX, User Experience). Это значило, что ресурс должен привлекать людей как «внешней оболочкой», так и своим удобством для пользователя [1]. С появлением социальных сетей и приложений, графический дизайн стал еще более востребованным. Дизайнеры разрабатывают интерфейсы для мобильных приложений и сайтов, что также требует знаний современных тенденций, чтобы внешний вид ресурса находил эмоциональный отклик у пользователей, и умения адаптировать дизайн под разные устройства и экраны [1]. Такой графический редактор как Figma предоставляет широкие возможности для дизайнера, где он сможет разработать продукт под любые требования заказчика. Для пользователей доступ к редактору был открыт в 2016 году, и с того момента он стал набирать популярность среди дизайнерского комьюнити, став главным конкурентом Adobe [2]. Разработчики Figma учли все детали и добавили те функции, которых не было у конкурентов. Далее рассмотрим особенности такого популярного и узнаваемого продукта как Figma.

1 Доступность и гибкость. Именно эти факторы сделали её привлекательной для различных типов пользователей – от фрилансеров до крупных корпораций. Возможность работать в облаке и поддержка совместной работы в реальном времени стали ключевыми преимуществами, особенно в эпоху удалённой работы.

2 Активное сообщество пользователей и разработчиков способствовало быстрому росту экосистемы вокруг Figma. Создаются плагины, расширения и библиотеки, которые значительно расширяют функционал инструмента и облегчают работу с ним.

3 Figma постоянно развивается и обновляется, добавляя новые функции и улучшения. Команда разработчиков активно коммуницирует с пользователями и стремится делать продукт лучше с каждым обновлением. Это динамичное развитие помогает Figma оставаться на пике индустрии и конкурировать с такими гигантами, как Adobe и Sketch.

4 То, что отличает Figma от других подобных ей приложений, это возможность создания прототипов и добавления анимации. Это помогает сразу сделать готовую «обёртку» проекта для наиболее точного представления, как должен выглядеть конечный продукт.

5 Важным достоинством этого графического редактора является его интерфейс, который выглядит интуитивно понятным, но при этом не перегруженным, что несомненно влияет на качество и удобство работы. На главной панели есть минимум инструментов, которые при необходимости можно развернуть в выпадающий список, чтобы выбрать нужный вариант.

Сейчас с помощью Figma создаются различные элементы дизайна, такие как макеты веб-страниц, мобильных приложений, иконки, анимации, прототипы интерфейсов и многое другое. Рассмотрим и проанализируем несколько видов авторских работ, созданных в данном графическом редакторе. Прежде всего стоит поговорить о наиболее частом виде проектов, для создания которых используется Figma, а именно – концепты и прототипы сайтов и мобильных приложений. Как описывалось выше, одним из достоинств редактора является наличие анимаций и, так называемых, мокапов, они же прототипы. При создании дизайна для сайта или приложения – это как нельзя кстати, так как можно сразу увидеть, как продукт будет выглядеть для пользователя на его устройстве, что несомненно поможет более качественно проработать UI/UX аспекты. Одним из примеров таких работ, созданных автором в Figma, является макет интерфейса для мини-приложения в Telegram (Telegram mini-app), созданное для помощи студентам. В этом проекте задачей было сделать интерфейс максимально удобным, относительно простым, чтобы не перегружать пользователя, и интуитивно понятным, что является основой в UI/UX дизайне. Не мало важным условием также был и тот факт, чтобы дизайн приложения подходил к его тематике. Так как данный проект создавался как эмоциональный трекер для студента, то первоначально был поставлен вопрос: «А какие чувства чаще всего испытывает студент?». Ответ – тревожность. Не только потому, что студенты особенно первого курса испытывают эмоциональное напряжение, связанное с учебным процессом, хотя это тоже играет не последнюю роль. В современном мире человек потребляет слишком много информации, что заставляет его, как следствие, испытывать страх перед будущим. Именно поэтому, на экране с вопросами о том, как прошел день, шкала выполнена незаурядно, по-особенному, с учетом тематики проекта, что, несомненно, должно помочь студентам хотя бы немного снизить уровень тревожности и стресса. Помимо этого, в данной работе использовано еще одно достоинство Figma – анимация. Анимацией удалось продемонстрировать то, каким образом должно работать приложение, как будет выглядеть итоговый продукт.

В эпоху массового потребления товаров, среди людей набирают популярность маркетплейсы. Это явление не оставило дизайнеров без работы, поэтому еще одним видом проектов, создаваемых в Figma, стали карточки товаров. Работа такого рода не является сильно энергозатратной и не требует особых навыков кроме базовых, например, таких как: знание композиции, теории цвета и умения замечать детали, которые впоследствии можно использовать в том или ином проекте. Если добавить к этому уверенные знания работы с редактором и оригинальность, то можно сделать что-то действительно уникальное. Помимо этого, есть еще один инструмент для создания карточек – нейросеть. С её помощью можно генерировать фоны любой сложности и под любой запрос, чтобы сделать работу более интересной и уникальной. В проектах такого рода важно умение пользоваться плагинами, которые предоставляет Figma, с их помощью можно усовершенствовать итоговый продукт, привнеся в него различные эффекты в виде свечения, деформируемого текста и т.п. В современном мире существует огромное множество различных стилей в дизайне, но одним из самых популярных остаётся минимализм. Именно в таком стиле создаётся большинство элементов инфографики, которые используются, например, в публикациях в социальных сетях, различных постерах и баннерах. Для таких целей Figma – идеальный помощник. В ней при помощи пера можно запросто обводить элементы изображений или создавать собственные «неклассические» формы, а из базовых фигур, лишь при одном нажатии клавиши «Enter», переходить в режим редактирования фигуры. Именно благодаря этим

функциям Figma, можно создавать различные уникальные, и главное, несложные работы, которые будут востребованы еще долгое время, за счет своей универсальности и простоты форм.

Еще одним из направлений, в котором есть возможность проявить свою фантазию и для создания которого можно использовать Figma, является разработка дизайна для некоторых несложных игр. В частности, такой дизайн используется для игр, в которых нет объёмных моделей, а есть простой привлекательный интерфейс с парой кнопок и окном регистрации. Особенностью таких работ является то, что их дизайн не предусматривает чего-либо необычного. Важно лишь проявить фантазию и не забывать про аспекты UI/UX дизайна, где важно учесть удобство и не перегрузить экран множеством лишних и ненужных элементов. Здесь, как и в случае с инфографикой, Figma помогает построить самые различные формы, для создания уникальных изображений и персонажей, чтобы проект выделялся из огромного количества подобных работ. Примером является авторский дизайн, созданный для игры с астрологическими предсказаниями. По просьбе заказчика, на главном экране, в качестве основного персонажа, изображён кот, который «составлен» из различных фигур с модифицированной формой для создания полноценной композиции. Все остальные атрибуты и внешний фон также собирались из базовых фигур, путём трансформации их формы. Помимо этого, весь дизайн разрабатывался с учетом тематики приложения, что ещё раз подчёркивает важность UI/UX дизайна при создании различных проектов.

Заключение. Figma стала революционным графическим редактором, который изменил представление о дизайне, став главным инструментом в руках многих дизайнеров по всему миру, и который оказал значительное влияние на современный веб-дизайн. Figma сочетает в себе всё, что необходимо дизайнеру. Это и простота интерфейса, и различные плагины для кастомизации, и множество инструментов для создания самых различных проектов. Во времена удалённой работы существенным фактором является возможность совместной одновременной работы над продуктом, а также возможность оставить комментарий в любой части проекта, чтобы на последующих этапах разработки члены команды (или независимые работники) смогли правильно понять идею, заложенную дизайнером. Весомым достоинством является и то, что данный редактор можно запустить и полноценно использовать на различных устройствах, непосредственно в приложении или в браузерной версии. Для тех, кто хочет начать развиваться в сфере дизайна, Figma – идеальный вариант. Этот графический редактор подходит практически для любых видов работ, а также входит в топ графических редакторов, используемых по всему миру.

Список литературы

1. Sky.pro [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://sky.pro/wiki/digital-art/istoriya-i-razvitie-graf-dizajna>. Дата доступа: 28.02.2025.
2. Compass [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://getcompass.ru/blog/posts/istoriya-uspeha-figma>. Дата доступа: 28.02.2025.

UDC 004.932.4

THE ROLE OF FIGMA IN MODERN WEB DESIGN: WIDE OPPORTUNITIES FOR CREATING VARIOUS TYPES OF PROJECTS

Dubovik A.V.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Gil S.V. – Cand. of Sci., Associate professor, Associate professor of the department of ECG

Annotation. The article examines the influence of Figma on modern web design. The advantages and benefits of this graphic editor, its features, and the areas in which it is used are considered. The main focus is on the types of projects that can be created based on this editor. Projects created by the author of the article using Figma are demonstrated.

Keywords: design, web design, Figma, graphic editor, graphics, infographics.