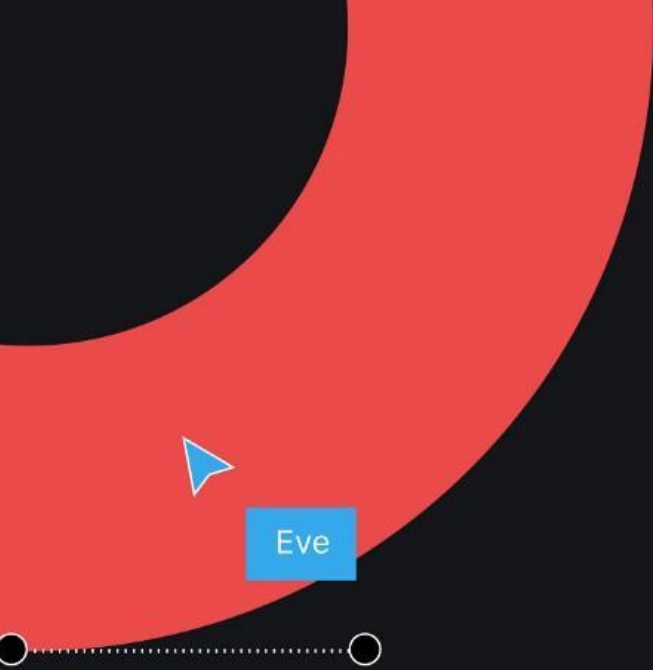
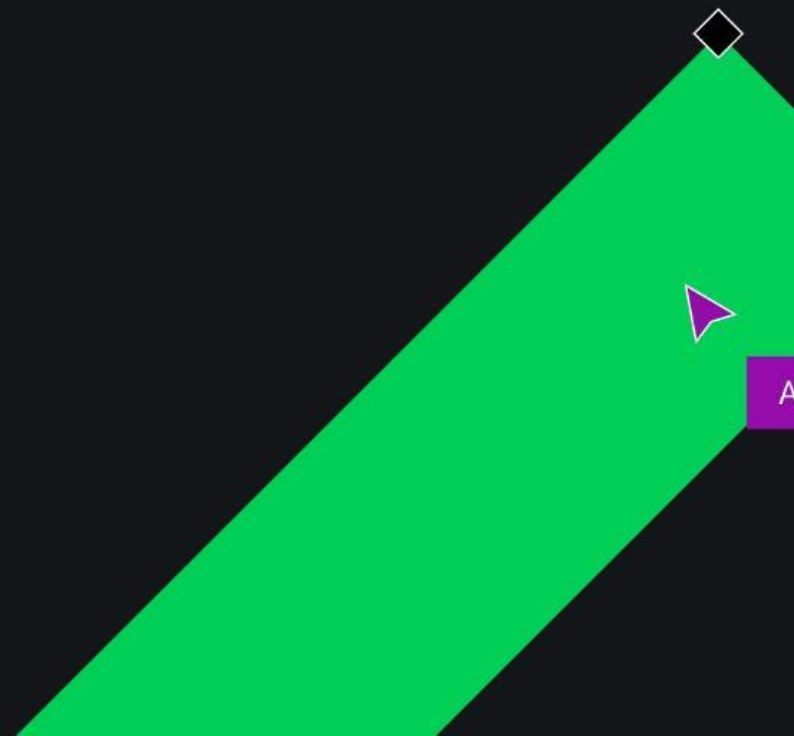


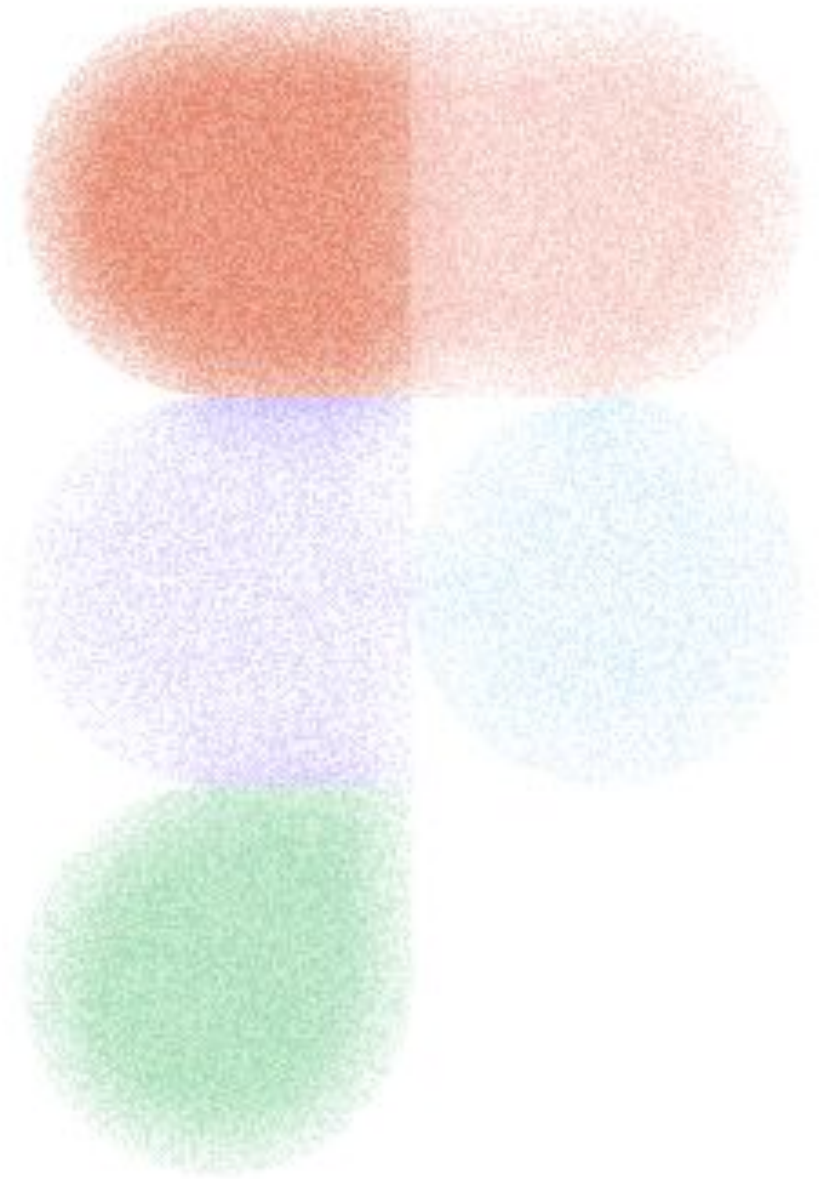


# Figma

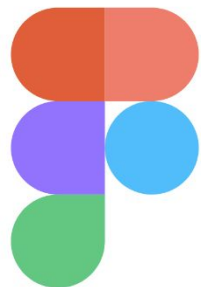


# Содержание

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

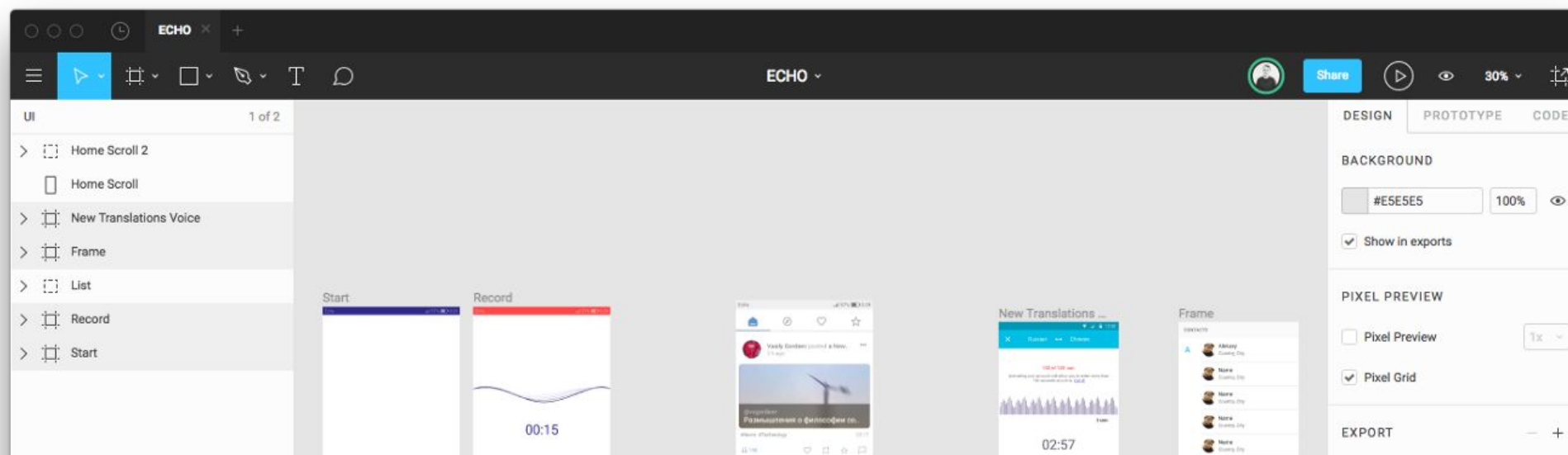


# Что это?



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.



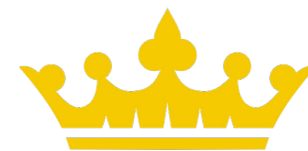
# Зачем это все

Раньше

3 или 4 года назад

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



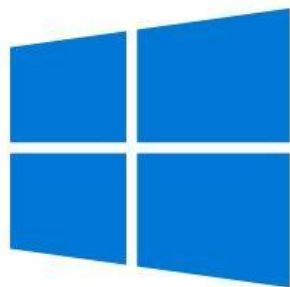


# Чем так хороша Figma



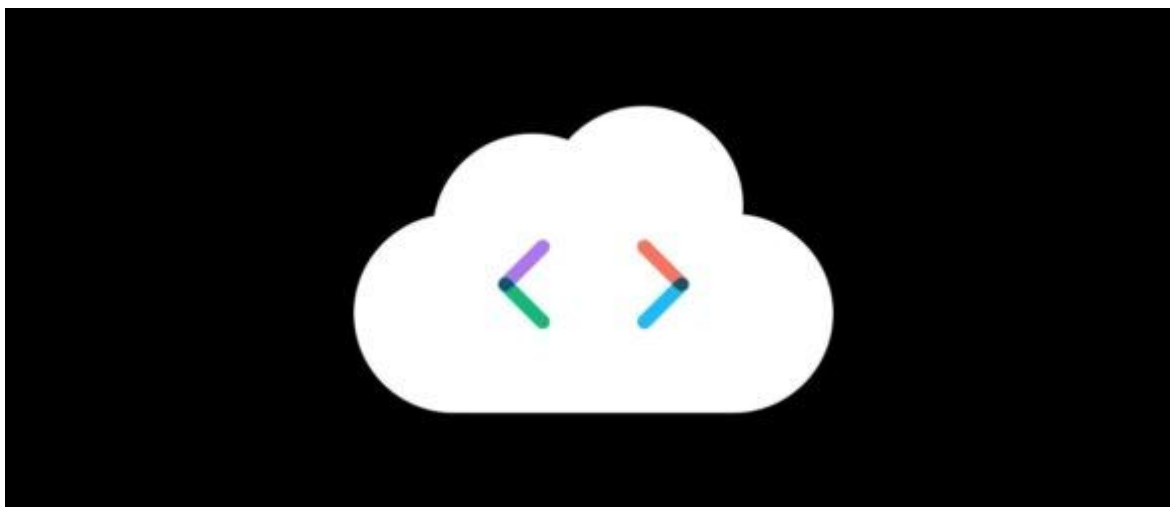
# Почему именно Figma?

## 1. Кроссбраузерность и доступность



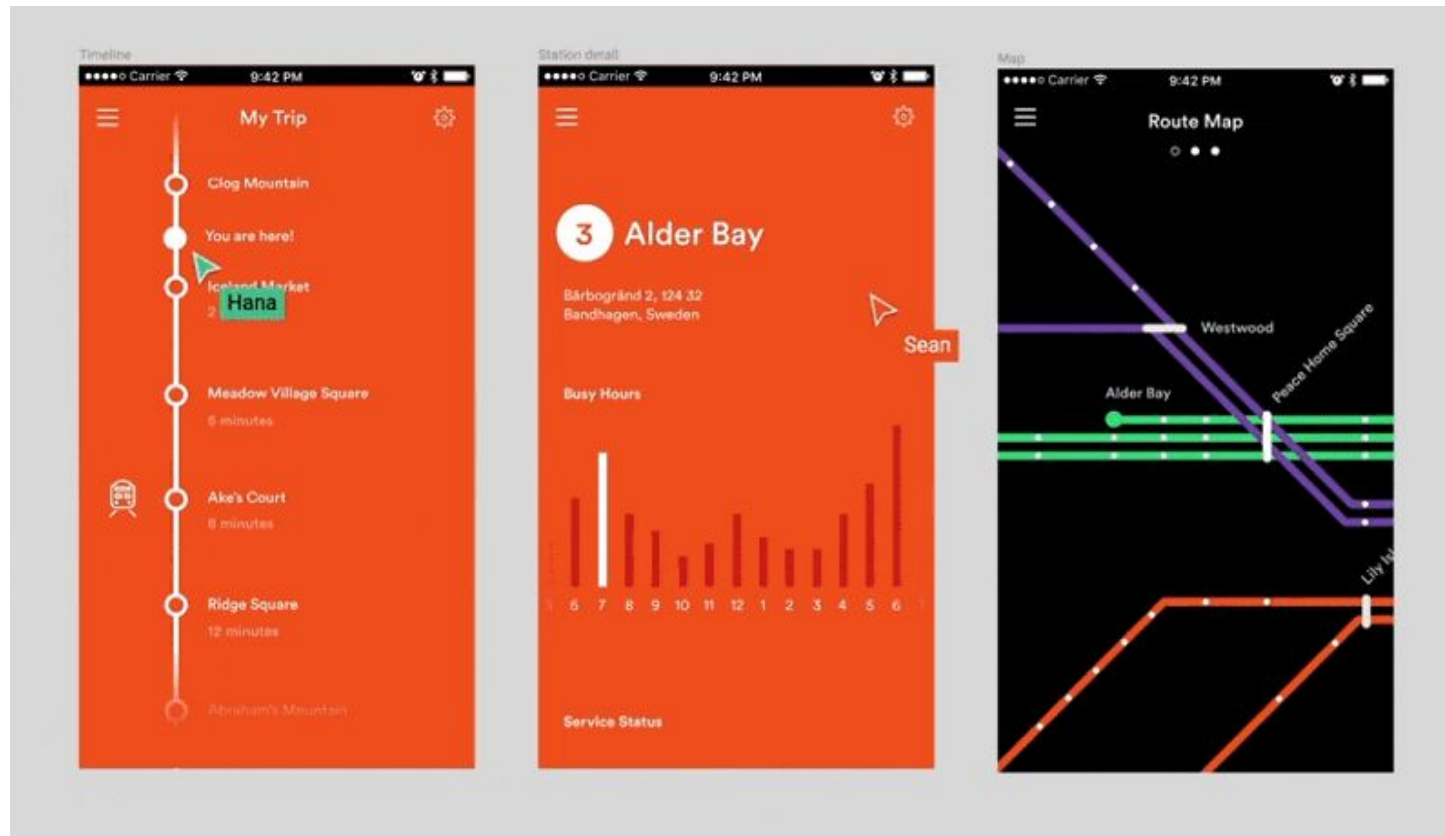
# Почему именно Figma?

## 2. Организация и хранение файлов



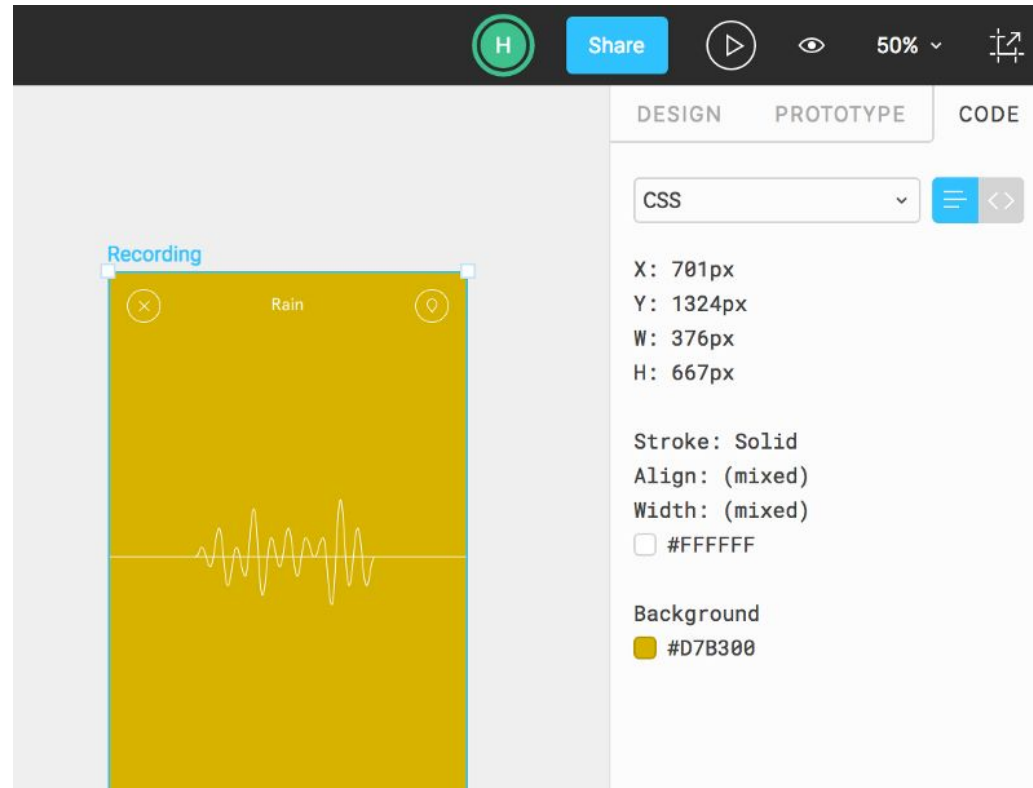
# Почему именно Figma?

## 3. Командная работа



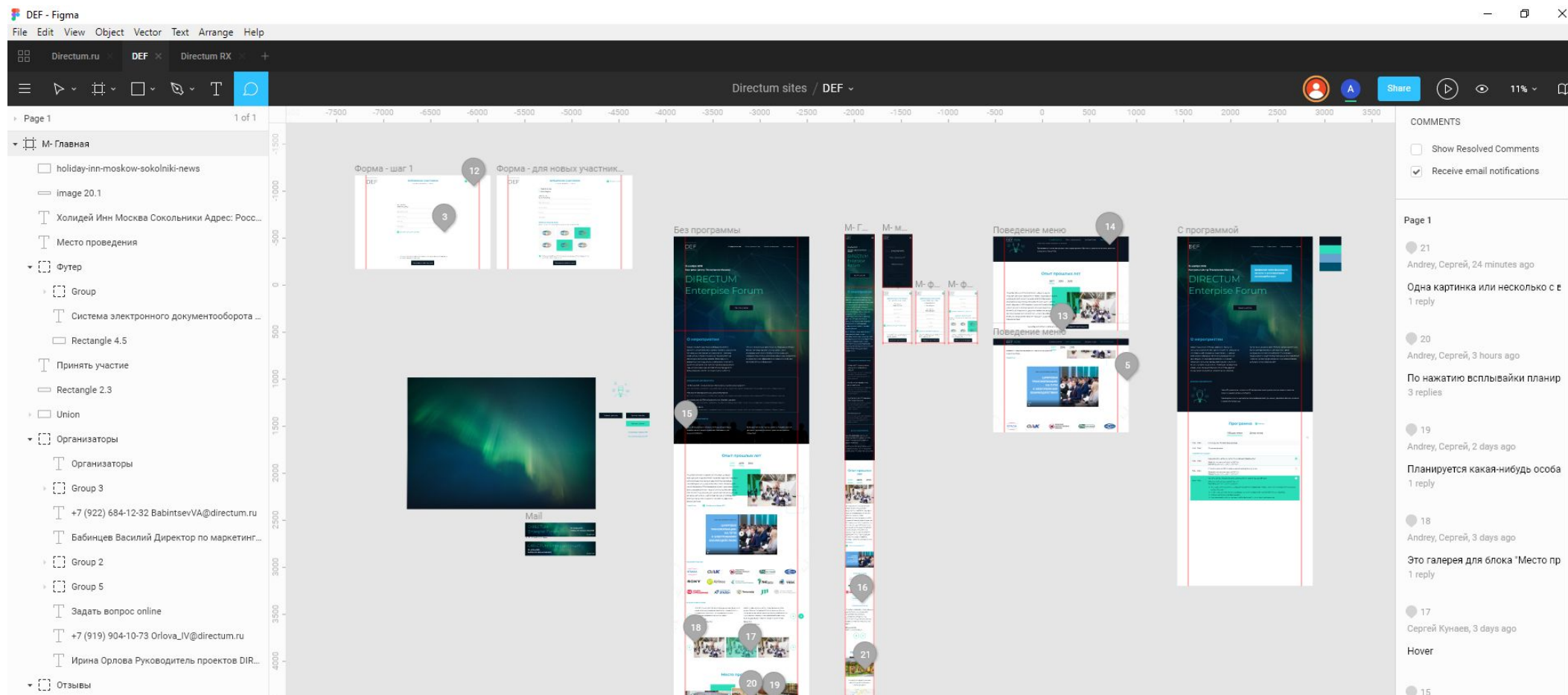
# Почему именно Figma?

## 4. Работа с макетами для фронтенда



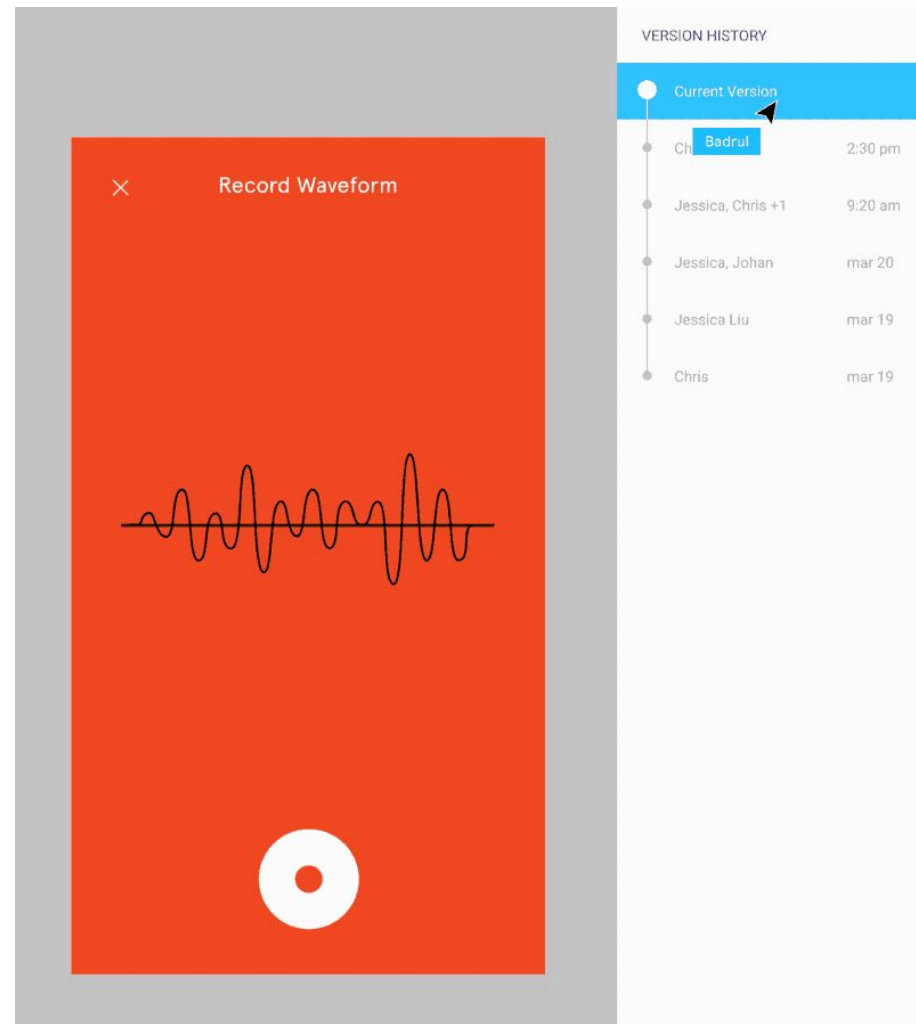
# Почему именно Figma?

## 5. Комментарии



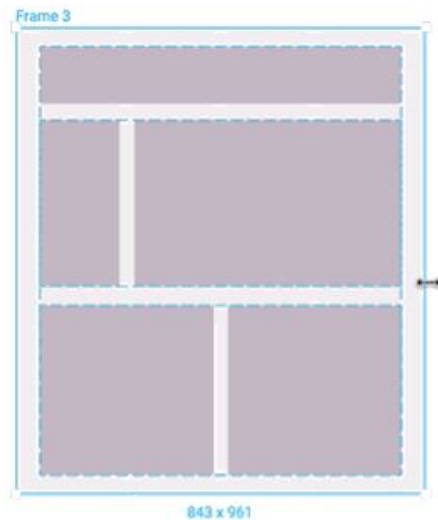
# Почему именно Figma?

## 6. Контроль версий



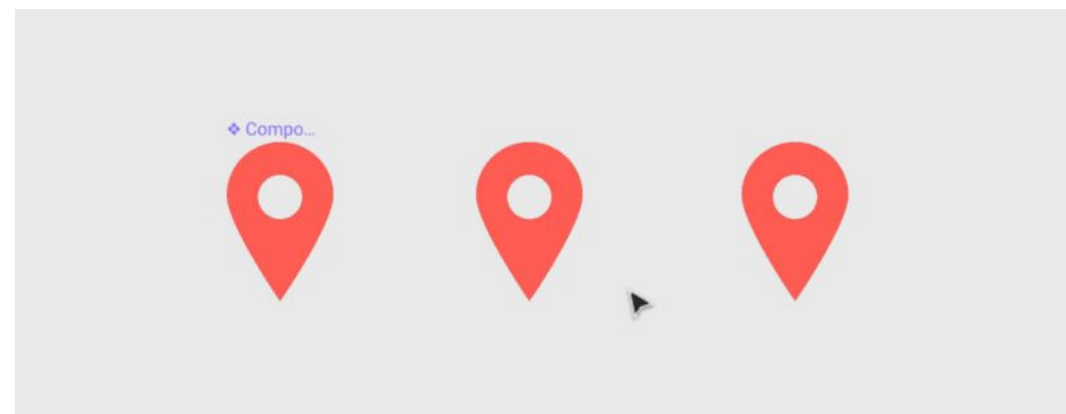
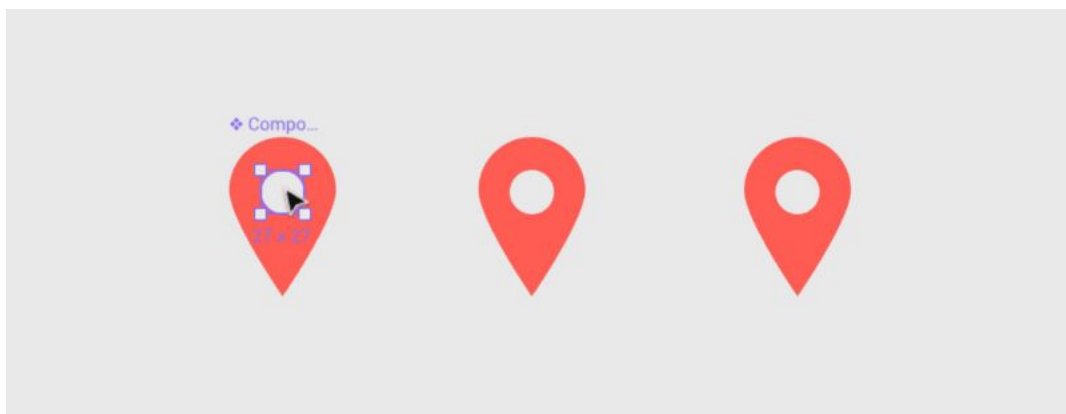
# Почему именно Figma?

## 7. Сетка, layout и «резина»



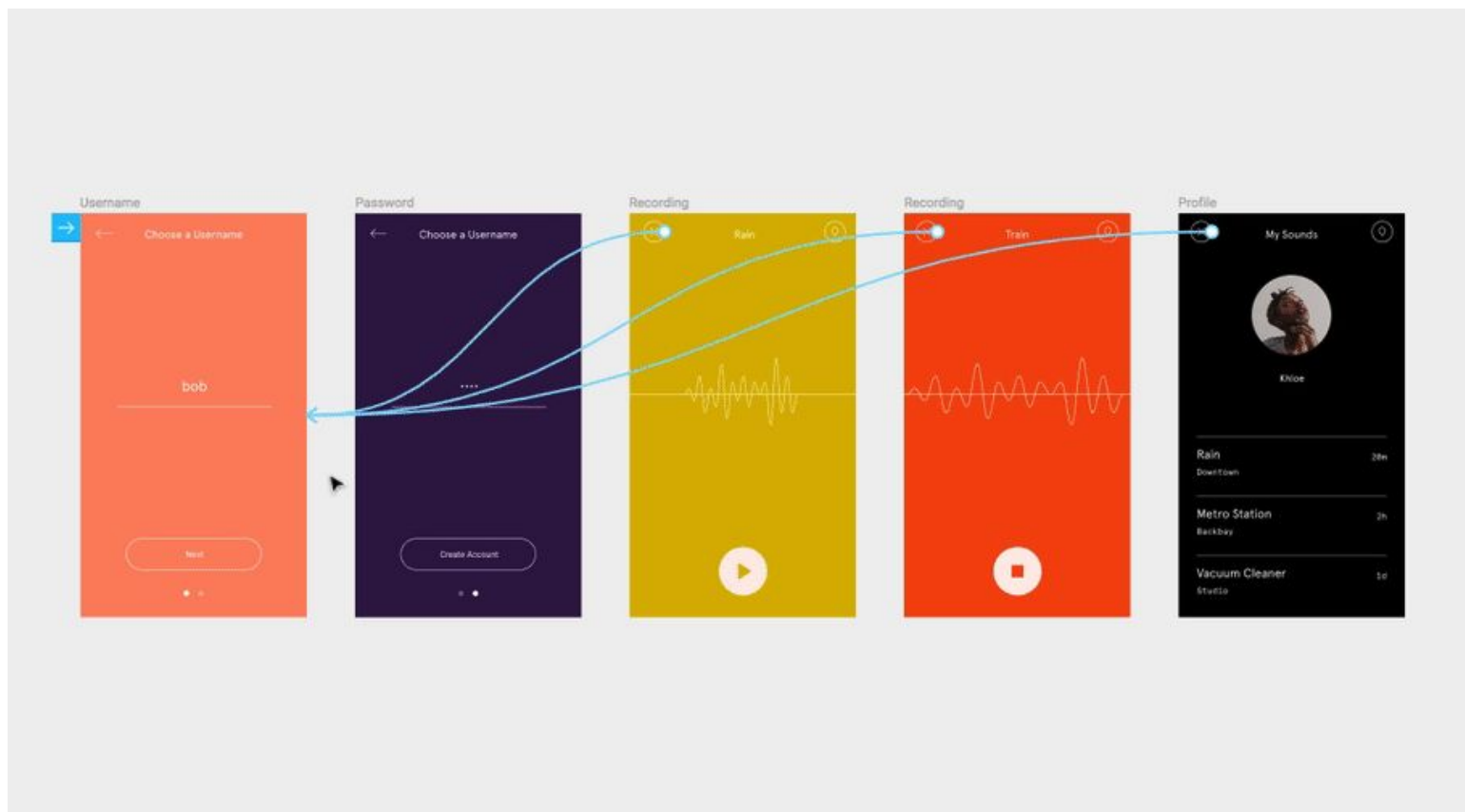
# Почему именно Figma?

## 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

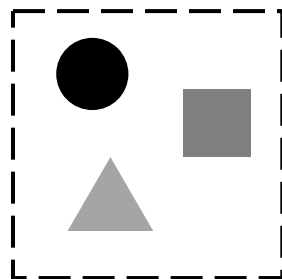
Слои (Layers)

→

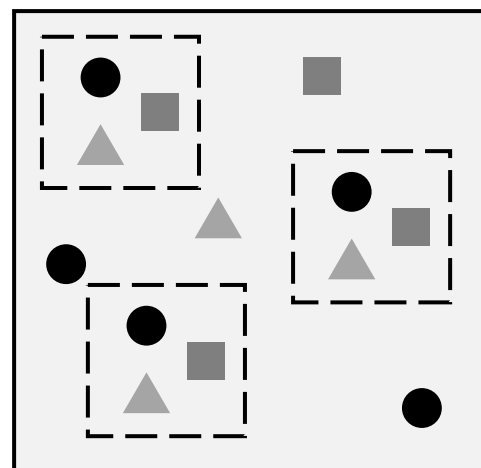


Группы (Groups)

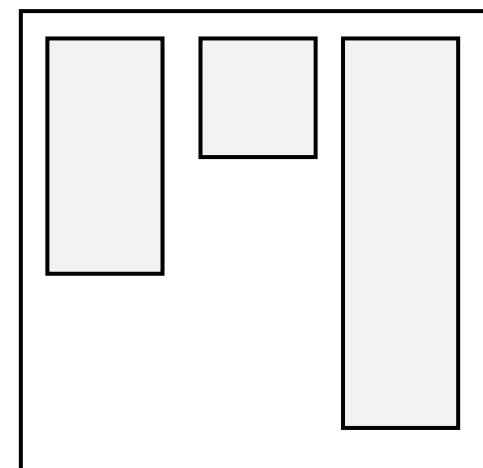
→



Фреймы (Frames) →



Страницы (Pages)



# Демонстрация интерфейса и принципы организации макета

|           |                                                  |
|-----------|--------------------------------------------------|
| Интерфейс | Основные панели                                  |
| Кейс ОДиП | Работа со схемами (построение)                   |
| Кейс ОМР  | Мобильные приложения (экспорт, прототипирование) |
| Кейс ОИР  | Сайты, веб-сервисы (комментирование, версии)     |

# 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!

