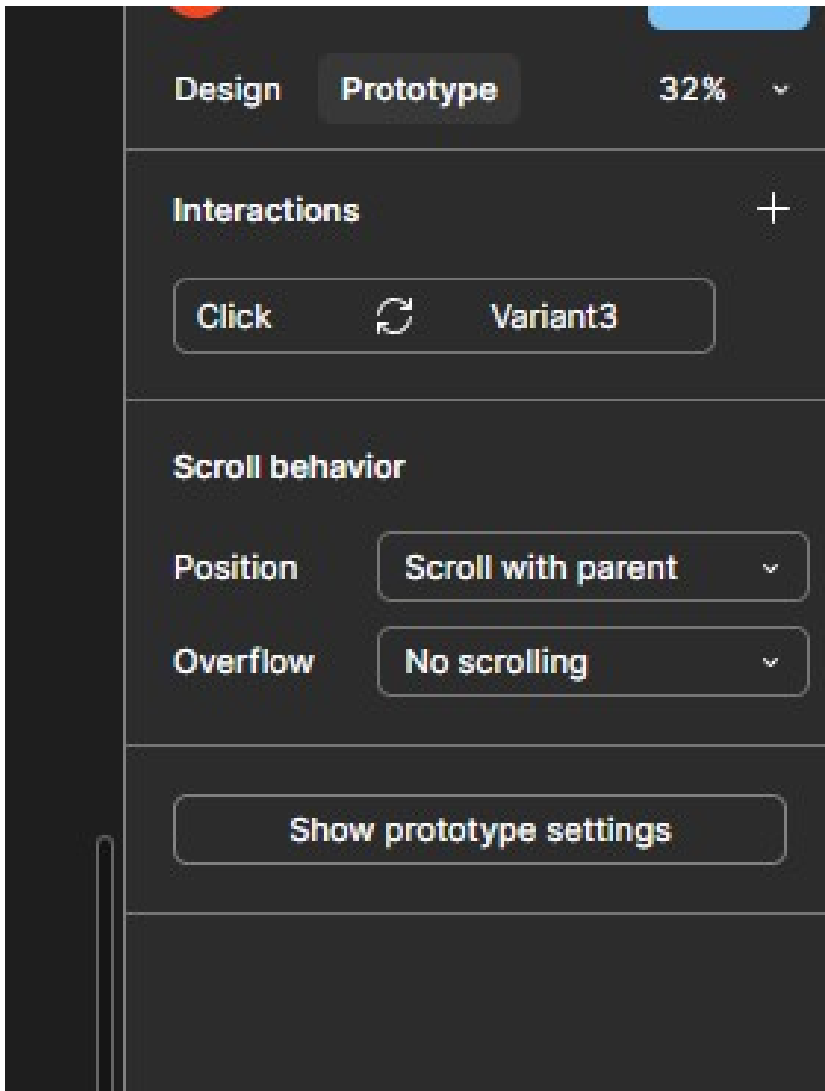


РОЗДІЛ 5. Прототипування та інтерактивність у Figma

5.1. Основи прототипування

Прототипування у Figma дозволяє створювати інтерактивні зв'язки між екранами, моделюючи поведінку користувача в реальному інтерфейсі. Цей інструмент є ключовим для UX-дизайнерів, адже допомагає протестувати логіку навігації, переходи між станами й перевірити зручність взаємодії.

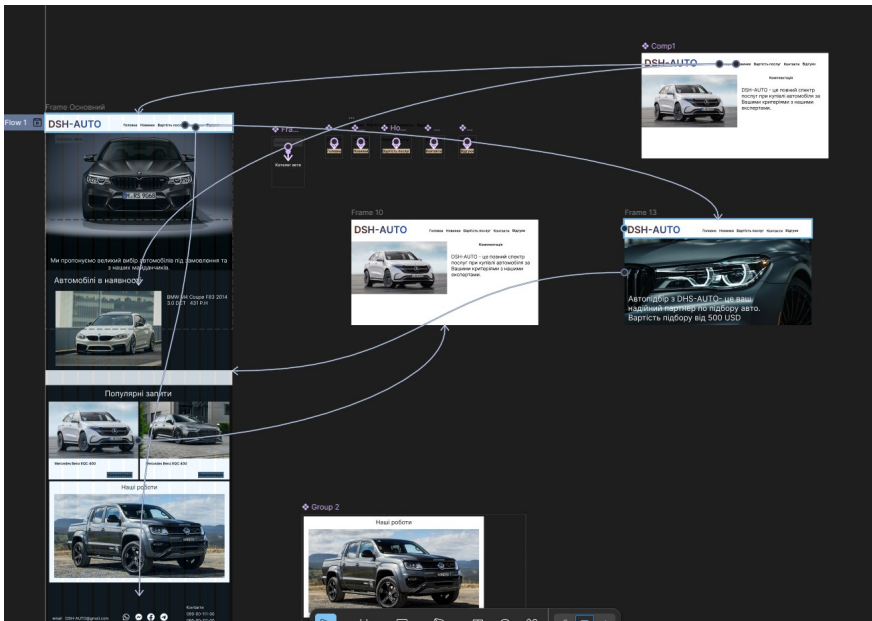


[Ілюстрація 5.1: Панель прототипування у Figma]

5.2. Налаштування переходів між фреймами (Interactions)

Щоб додати зв'язок між екранами:

1. Перейдіть у вкладку Prototype у правій панелі.
2. Виберіть об'єкт або фрейм, який має бути інтерактивним.
3. Потягніть синій вузол до цільового фрейму — це створить зв'язок.
4. У вікні Interaction оберіть тригер (наприклад, On Click, While Hovering) та тип анімації (Instant, Smart Animate, Dissolve).



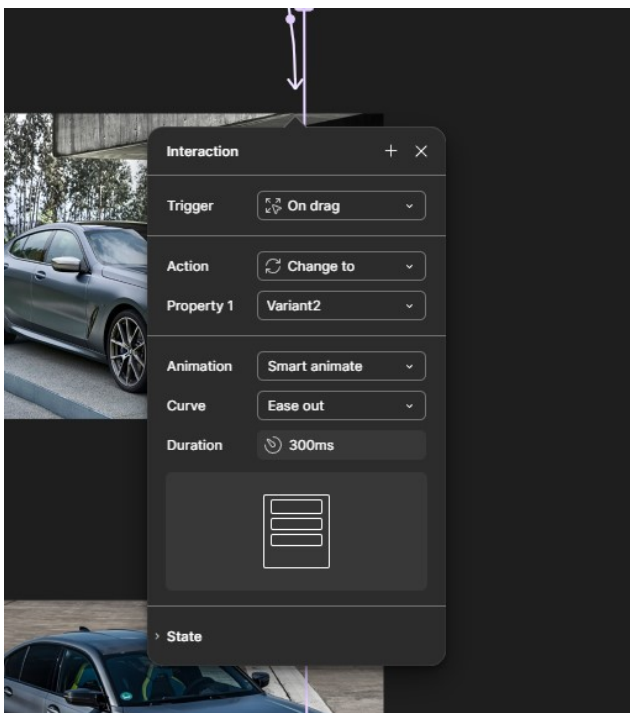
[Ілюстрація 5.2: Зв'язування двох фреймів через Interaction Node]

5.3. Smart Animate і мікроанімації

Функція Smart Animate автоматично анімує зміни властивостей об'єктів між фреймами. Наприклад, якщо на першому екрані кнопка має один колір, а на другому — інший, Figma створить плавний перехід між цими станами.

Щоб увімкнути Smart Animate:

1. Створіть два фрейми з однаковою структурою шарів.
2. Налаштуйте різницю у властивостях (наприклад, розмір, колір, положення).
3. У Interaction Detail виберіть Smart Animate як тип анімації.



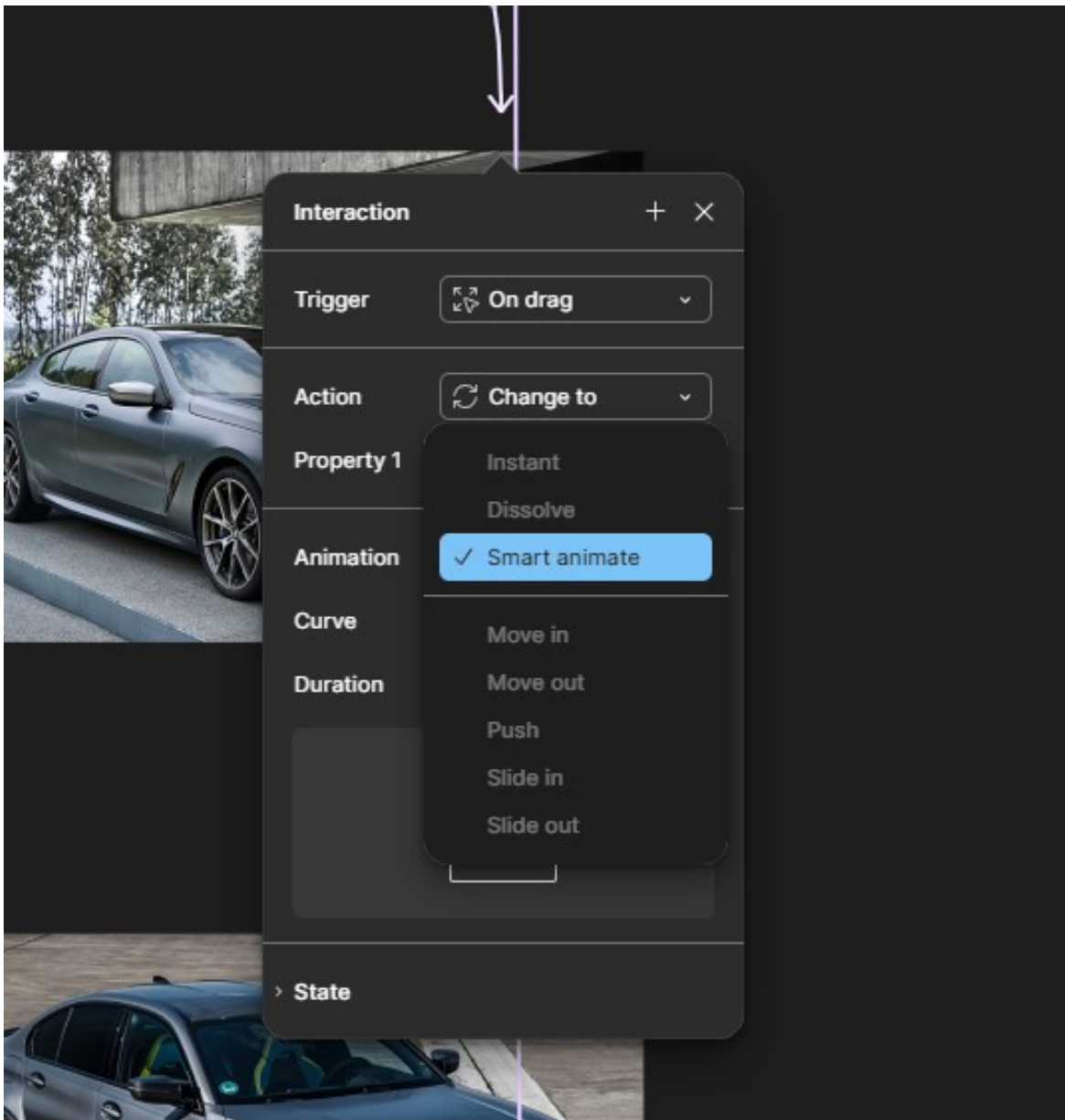
[Ілюстрація 5.3: Ефект Smart Animate при зміні кольору кнопки]

5.4. Створення інтерактивних компонентів

Інтерактивні компоненти дозволяють створювати стани елементів без дублювання фреймів. Наприклад, кнопка може мати стани Default, Hover та Pressed у межах одного компонента.

Щоб створити інтерактивний компонент:

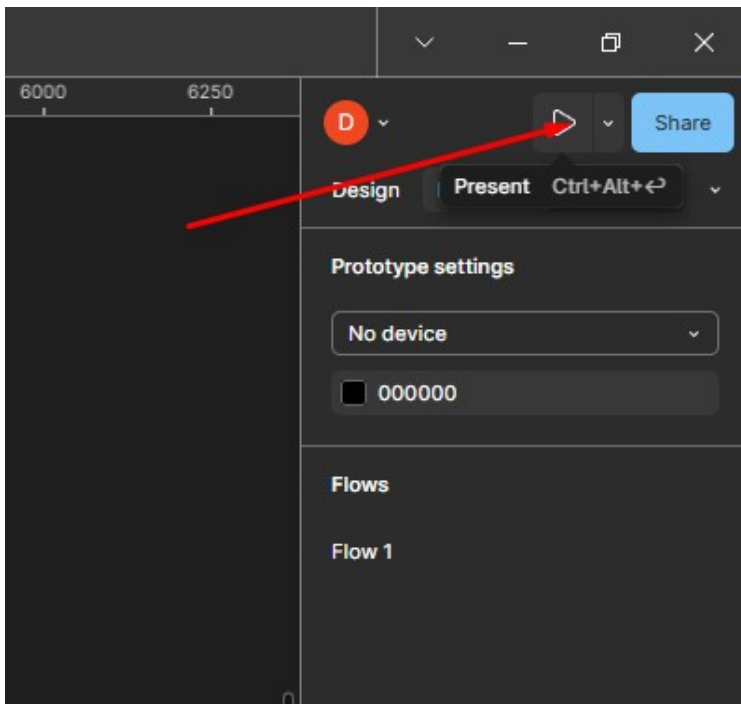
1. Виділіть об'єкт і натисніть Combine as Variants.
2. Встановіть для кожного варіанта унікальні властивості (наприклад, колір або тінь).
3. Перейдіть у вкладку Prototype та додайте Interaction між варіантами.



[Ілюстрація 5.4: Варіанти кнопки з різними станами у Figma]

5.5. Прев'ю та тестування прототипів

Для перегляду прототипу натисніть кнопку Present (іконка ► у верхньому правому куті). У цьому режимі ви можете тестувати всі переходи, анімації та інтерактивні елементи так, як користувачі бачать готовий продукт.



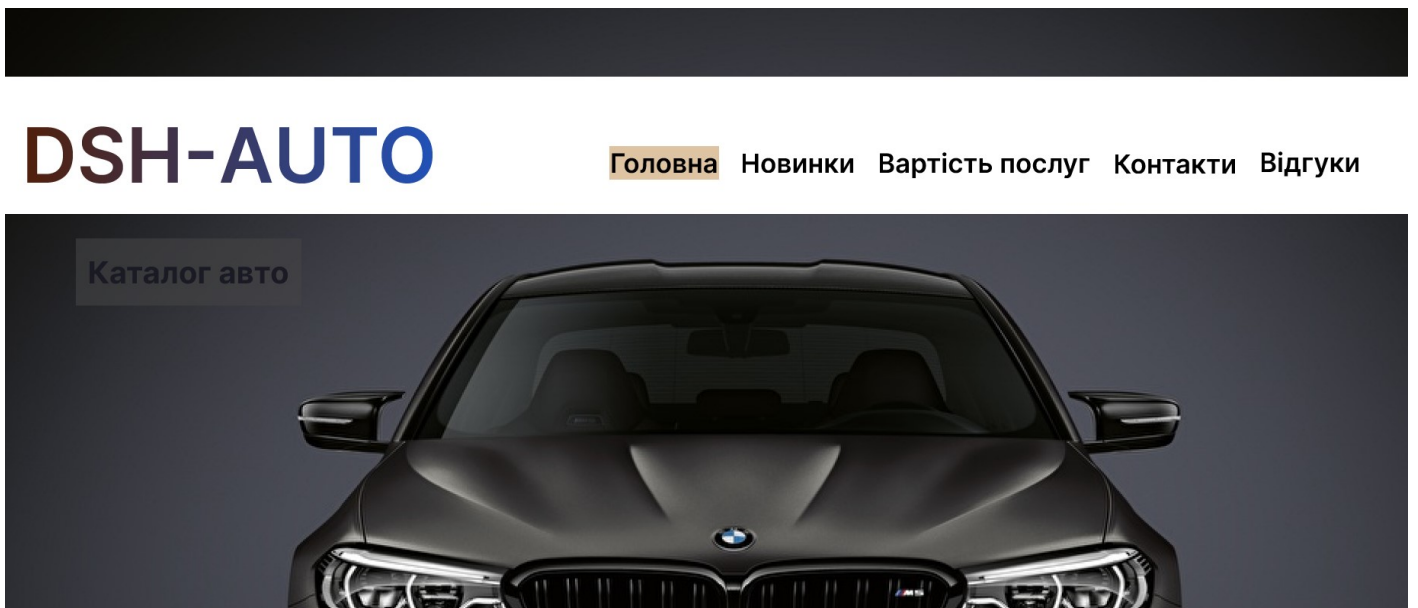
[Ілюстрація 5.5: Вікно перегляду прототипу у Figma]

5.6. Поради з UX під час прототипування

- Використовуйте зрозумілі анімації, щоб уникнути перевантаження.
- Тримайте логіку навігації простою — користувач має інтуїтивно розуміти, куди веде кожна дія.
- Тестуйте прототип на різних користувачах, щоб виявити слабкі місця UX.

5.7. Практичне завдання

Завдання: Створити прототип мобільного додатку з трьома екранами — головним меню, сторінкою товару та кошиком. Додати анімації переходів між екранами (Smart Animate) та інтерактивні кнопки (Hover/Pressed).



[Ілюстрація 5.7: Приклад прототипу мобільного застосунку]

5.8. Тестові запитання

1. Які типи тригерів можна використовувати у Figma для взаємодій?
2. У чому перевага Smart Animate над звичайними переходами?
3. Як створити інтерактивний компонент зі станами Hover та Pressed?
4. Де активується режим перегляду прототипу?
5. Які UX-поради варто враховувати під час створення інтерактивних макетів?