

Алексеева Лариса Юрьевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет им. В.М. Шукшина»

г. Бийск, Алтайский край

ПРИМЕНЕНИЕ FIGMA В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Аннотация: в статье рассматриваются основные направления компьютерной графики с фокусом на современные инструменты визуального проектирования. Особое внимание уделено Figma – онлайн-редактору для создания интерфейсов, прототипирования и совместной работы в реальном времени. Приведён практический пример разработки макета «Личного кабинета студента» с применением принципов минимализма и юзабилити. Описаны ключевые преимущества Figma: кроссплатформенность, мгновенное обновление проектов, интеграция с командными инструментами, а также ограничения – отсутствие редактирования кода и ограниченный функционал в бесплатной версии. Работа демонстрирует эффективность использования Figma в учебном процессе для формирования навыков UX/UI-дизайна и подготовки макетов к реализации через онлайн-конструкторы (Tilda, Flexbe и др.).

Ключевые слова: компьютерная графика, создание веб-сайта, инструмент Figma.

Современные требования к подготовке специалистов в сфере информационных технологий и цифровых коммуникаций предполагают не только техническую грамотность, но и способность к визуальному проектированию. Дисциплина «Компьютерная графика», традиционно ориентированная на растровую и векторную графику, требует обновления содержания в сторону интерфейсного дизайна. Figma – облачный инструмент, позволяющий создавать, редактировать и прототипировать интерфейсы в режиме реального времени, стал одним из

самых востребованных инструментов в индустрии. Однако его применение в учебном процессе до сих пор недостаточно систематизировано.

Целью данной работы является разработка и апробация педагогической методики использования Figma в рамках курса «Компьютерная графика» с целью формирования у студентов профессиональных компетенций в области цифрового дизайна.

Компьютерная графика – это область информатики, занимающаяся созданием и обработкой графических изображений с помощью компьютера.

Выделяют несколько направлений компьютерной графики: двумерная графика; полиграфия; web-дизайн; мультимедиа; 3D-графика и компьютерная анимация; видеомонтаж; САПР и деловая графика.

Каждое из перечисленных направлений имеет свои отличительные особенности и технологические тонкости. Для каждого из них создано своё программное обеспечение, включающее разнообразные специальные программы – графические редакторы.

Figma – онлайн-редактор, в котором удобно проектировать интерфейсы, создавать макеты сайтов, мобильных приложений, презентации, иллюстрации, логотипы и анимацию. В основном инструментом пользуются дизайнеры, но продакт-менеджерам и разработчикам тоже полезно разбираться в программе. Так участникам проекта будет проще понимать друг друга и работать над продуктом.

Figma – онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени. Сервис доступен по подписке, предусмотрен бесплатный тарифный план для одного пользователя. Имеются офлайн-версии для Windows, macOS. Реализована интеграция с корпоративным мессенджером Slack и инструментом прототипирования Framer. Используется как для создания упрощённых прототипов интерфейсов, так и для детальной проработки дизайна интерфейсов мобильных приложений, веб-сайтов, корпоративных порталов.

Особенности программы: Макет можно смотреть и редактировать онлайн, изменения видны сразу всем участникам. Менеджеру или разработчику не нужно

дёргать дизайнера и спрашивать, что происходит с проектом. Они заходят в программу и видят последние изменения.

Открывается через браузер, устанавливать дополнительные приложения не нужно. Это удобно, когда нужно показать макет клиенту или коллегам. Достаточно отправить ссылку и настроить права доступа.

В платном тарифе есть дополнительные инструменты для командной работы. Например, голосовой чат – участники проекта могут созвониться в редакторе, обсудить текущий макет и поправить его. Не нужно включать демонстрацию экрана и переходить между разными программами.

Преимущества:

- работа в реальном времени – все изменения в дизайне отображаются мгновенно, что позволяет команде быстро обсуждать и вносить изменения;
- возможность работы в группе – несколько пользователей могут работать над одним проектом одновременно, обмениваясь идеями и комментариями;
- большое количество инструментов и элементов дизайна – Figma предоставляет огромный набор шаблонов, элементов интерфейса и плагинов, что упрощает и ускоряет процесс дизайна;
- удобный экспорт – дизайн можно экспортировать в различные форматы, включая PNG, SVG и CSS;
- принцип кроссплатформенности – Figma не важна операционная система (Windows, MacOS, Linux) верстальщика и дизайнера. Они смогут работать над одним проектом без проблемы несовместимости ОС.

Недостатки:

- ограниченная возможность работы с кодом – Figma не предоставляет возможности редактирования кода, что может быть неудобно для разработчиков;
- ограниченный функционал работы с векторной графикой – Figma предоставляет базовый функционал работы с векторной графикой, поэтому для сложных задач может понадобиться дополнительное программное обеспечение;

– ограниченный доступ к функционалу в бесплатной версии – бесплатная версия Figma имеет ограниченный функционал и доступна только для работы в одном проекте.

Цель изучения графического редактора Figma на занятиях по дисциплине «Компьютерная графика» – научиться применять графический редактор на практике, например, создание персонального сайта студента.

Методическая модель основана на принципах проектного обучения и обучения через создание.

Этапы реализации:

– теоретическая подготовка – изучение основ визуальной иерархии, цветовой теории, типографики, принципов юзабилити (Nielsen, Norman);

– практическое задание – разработка макета «Личного кабинета студента» с учетом пользовательских сценариев (вход, просмотр расписания, загрузка документов, настройки профиля);

– прототипирование – создание интерактивных переходов между экранами с использованием инструмента Prototype;

– интеграция – экспорт макета в онлайн-конструкторы Tilda и Flexbe для генерации рабочего веб-сайта;

– оценка – оценка макетов по критериям: функциональность, эстетика.

В начале каждого проекта идет его задумка, описание, назначение, к примеру: интернет-магазин, интернет-форум, простой мессенджер. Установим графический редактор Figma и приступим к созданию проекта «Личный кабинет студента».

1. Создадим проект, размер изображения страницы «1729 x 1117», рисунок 1.

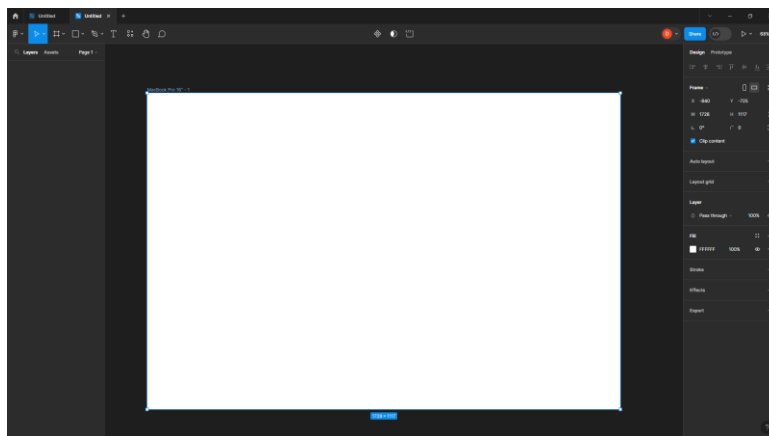


Рис. 1. Изображение проекта

2. Создание дизайна сайта. Концепция дизайна -минимализма, чтобы не было ничего лишнего, и было только нужное и интересное.

Создали основные панели, а именно: сводка по курсам, расписание, расписание экзаменов, личные файлы, так же добавили значок меню, уведомления и панель управления личным кабинетом, рисунок 2.

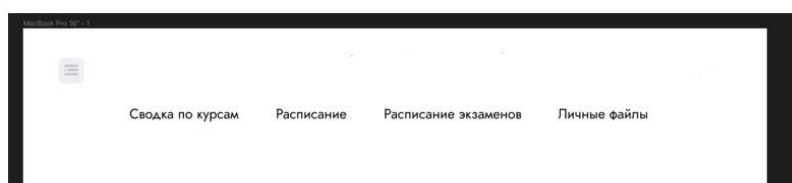


Рис. 2. Добавление панелей

Также можно добавить панель «Недавно посещенные курсы» и адрес поддержки, рисунок 3.

Недавно посещенные курсы:

Текущие Прошедшие Избранное Скрытые

Название курса ▾

Адрес техподдержки
lmsupport@ntucl.ru

Рис. 3. Панель «Недавно посещенные курсы»

Далее разрабатываем панели меню. Можно добавить выбор языка, календарь с датами сдачи нужных файлов, переход в личный кабинет, домашнюю страницу, личные файлы и сводку по курсам. Помимо этого, добавили панель, где были указаны: учебный план, образовательная программа и электронная библиотека, рисунок 5. В итоге получилась первая страница со всем необходимым и понятным для студента.

Создали панель при нажатии на личный кабинет, где добавил такие сведения как: личный кабинет, о пользователе, оценки, сообщения, настройки, и выход, рисунок 5.

Далее приступили к созданию следующей страницы, где бы находилась вся информация об учащемся и возможность редактирования. Создали панель куда можно загрузить фото учащегося, возможность редактировать информацию, и личные контакты пользователя, так же всю информацию о курсе студента, рисунок 4.

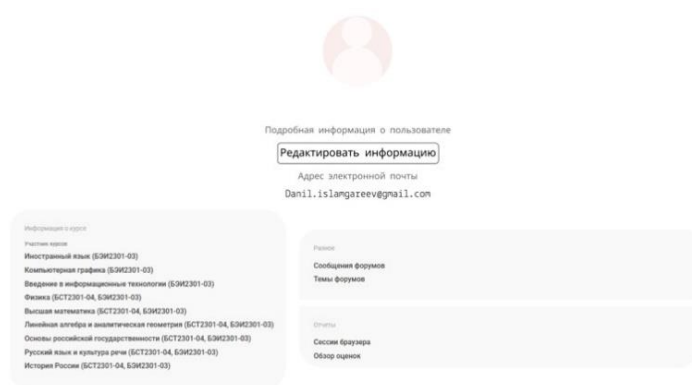


Рис. 4. Панели на странице «О пользователе»

Затем объединили все вместе и получил готовую страницу, рисунок 5.

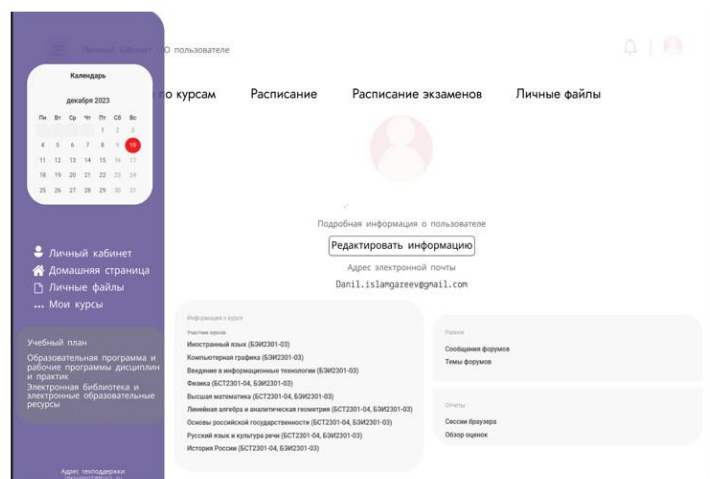


Рис. 5. Готовый проект

В графическом редакторе Figma есть инструмент «Prototype» который помогает улучшить сайт плавными анимациями.

Для полной готовности сайта осталось загрузить все составляющее в онлайн-конструктор, в интернете есть много бесплатных конструкторов такие как

tilda, flexbe, mottor, они помогут осуществить полную работоспособность сайта и проделанной работы. Они достаточно просты в освоении, и реализации почти любого проекта, от онлайн-магазина, до личного бренда с услугами.

В результате выполнения данного проекта студенты научились пользоваться основными инструментами редактора Figma и онлайн-конструкторами.

Список литературы

1. Борисова О.А. Применение графического редактора Figma для разработки главной страницы веб-сайта на занятиях по курсу «Компьютерная графика» / О.А. Борисова, У.Н. Евтушенко // Качество. Инновации. Образование. – 2024. – №1 (189). – С. 56–65. – DOI: 10.31145/1999-513X-2024-1-56-65. EDN ISVMPN

2. Борисова О.А. Применение Figma – онлайн-сервиса для разработки интерфейсов / О.А. Борисова, М.В. Лозовой // Инжиниринг предприятий и управление знаниями: сборник научных трудов XXV Российской научной конференции / под ред. Ю.Ф. Тельнова. – В 2 т. Т. 2. – М.: РЭУ им. Г.В. Плеханова, 2022. – С. 112–118.

3. Окунев А. Руководство по Figma [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slashdesigner.ru/figma-guide> (дата обращения: 23.01.2026).

4. Шульдова С.Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С.Г. Шульдова. – Минск: Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. – 300 с. – ISBN 978-985-503-987-8 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/100360.html> (дата обращения: 23.01.2026).

5. Что такое Figma? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://education.yandex.ru/journal/chto-takoe-figma> (дата обращения: 23.01.2026).