ПІДРИВНІ ІННОВАЦІЇ В СЕРЕДОВИЩІ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Проценко Н.М., к.е.н., доц.
Горітько Д.В., здобувач РВО бакалавр
Державний біотехнологічний університет
м. Харків, Україна, pronatanic@gmail.com

Анотація: Сучасний дизайн, чи то промисловий, графічний, дизайн середовища, безпосередньо пов'язаний з технічним прогресом, по-різному впливаючи на різні соціокультурні системи та види дизайну. Завдяки підривним інноваціям не лише розширюються можливості, які відкриваються перед графічним дизайном в епоху цифрових технологій, але й створюють нові рівні комунікації та взаємодії між усіма учасниками процесу.
Ключові слова: підривні інновації, технології, дизайн, програмування, інтеграція, інтерактивні проєкти

Сучасне середовище дизайнерських технологій стрімко розвивається, завдяки появі нових інновацій, які революціонізують процес створення та використання дизайну. Ці інновації кидають виклик традиційним методам та відкривають нові можливості для дизайнерів.

Поняття «підривні інновації» уперше запровадили професора Джозеф Бауер та Клейтон Крістенсен з Гарвардської школи бізнесу в 1995 року в їх спільній статті «Проривні технології» [1]. У 1997 році Клейтон Крістенсен у своїй книзі «Дилема інноватора…» більш розгорнуто і детально розкриває сутність підривних інновацій: «"підривні" технології приносять на ринок абсолютно нові пропозиції. Продукти, створені на основі "підривних" технологій, зазвичай дешевші, простіші, менші та зручніші в обігу» [2, с. 14-15]. Майже всі підривні інновації мають дві важливі характеристики. По-перше, як правило, пакет характеристик продуктивності є новим і принципове відмінним від всього іншого. По-друге, нове поєднання можливостей і атрибутів покращується дуже швидкими темпами [3, с. 4-6].

У даний час ми живемо в матеріальному оточенні, де активної трансформації піддаються багато аспектів людського життя, тенденції розвитку свідомості, звичаїв, технічних та наукових досягнень, а на чолі цих змін стають технологія та комунікація. Дизайн у зв'язку з цим виступає певним провідником людини до сучасного інноваційного світу, а сучасні дизайнерські технології стають неймовірно різноманітними та технологічно просунутими.

Однією з основних змін, які відбуваються в середовище дизайнерських цифрових технологій, це збільшення швидкості та точності роботи. Нові програми для дизайну дозволяють створювати проєкти в рази швидше, а також забезпечують більш високу точність та якість. Іншою важливою зміною є можливість створювати інтерактивні проєкти, які взаємодіють із користувачем. Такі проєкти, наприклад, включають анімацію, інтерактивні елементи, звукові ефекти і багато іншого. Такий підхід до дизайну відкриває нові можливості для створення унікальних та привабливих проєктів.

Прикладом підривної інновації в середовище дизайнерських технологій може стати онлайн-редактор Figma, що був розроблений у 2016 році для веб-дизайнерів. Цей редактор дозволяє проєктувати сайти, програми та інші дизайнерські продукти. Від початку розробники прагнули створити зручний, з досить інтуїтивним інтерфейсом графічний редактор. Усі створені документи зберігаються у хмарі, а це означає, що над проєктом може працювати ціла команда людей, при цьому завантажувати його не потрібно, досить просто відкрити посилання. Тобто принцип роботи Figma схожий з Google Docs. Такий підхід дозволяє учасникам краще розуміти поставлене завдання та працювати над ним комплексно. Наприклад, поки дизайнер розробляє прототип програми, копірайтер працює над текстами. Проте, не зважаючи на певні плюси, багато дизайнерів вважали редактор модною, але необов'язковою новиною (не так вже і багата команд, яким потрібно працювати над макетом одночасно).

Ставлення почало змінюватися після того, як у 2018 році Figma анонсував нову концепцію для дизайнерського середовища: відкритий API, який робить із нього платформу, а не просто інструмент. Інтерфейс прикладного програмування (Application Programming Interfaces, API) – це готові конструкції мови програмування, що дозволяють розробнику будувати складну функціональність із меншими зусиллями. Вони «приховують» складніший код від програміста, забезпечуючи простоту використання. Використовуючи відкритий характер Інтернету, API закладає основу для унікальних форм співпраці в дизайні. Компанії вже використовують його для створення індивідуальних інструментів, які відповідають їхнім унікальним потребам. Наприклад, Uber створив живу стрічку того, над чим працює команда дизайнерів, щоб підвищити видимість всієї організації. GitHub автоматизував частину процесу створення піктограм, щоб підвищити його ефективність [4].

Figma Web API має три основні можливості: 1) зчитувати файли дизайну у відкритому форматі JSON; 2) зчитувати/записувати коментарі до файлів дизайну; 3) перетворення файлів дизайну (і частин файлів дизайну) у стандартні формати зображень (png, svg тощо). Варто відмітити, що JSON (JavaScript Object Notation) є дуже важливою частиною front-end програмування, оскільки від неї залежить стабільність і оперативність обміну даними в сучасному інтернеті. JSON легко поєднується з будь-яким сучасним середовищем програмування, зокрема, код для введення та обробки даних у цьому форматі присутній у мовах PHP, Python, Java та Ruby [5].

Відкритий формат файлів дозволяє інструментам сторонніх розробників надійно використовувати проєкти Figma. На відміну від настільних конкурентів, веб-інтерфейс Figma не прив'язаний до операційних систем, конкретних шляхів до файлів або версій програмного забезпечення для проєктування. Тобто є можливість отримати доступ до поточного стану дизайну з програмного забезпечення, яке працює на зовсім інших комп'ютерах, або навіть у мережі, як й сама Figma. Таким чином створюється основа для абсолютно нового класу інтеграції дизайну. Унікальний ключ дизайну Figma, що міститься в URL-адресі, відкриває доступ до форм, тексту, компонентів, посилань прототипів, переходів, обмежень тощо. Підтримуються формати JPG,

PNG або SVG. Для пришвидшення та легкості створення сценаріїв вдосконалення внутрішніх робочих процесів компанії або інтеграції редактора з іншими інструментами Figma Web API розроблений якомога ергономічніший. Оскільки редактор заснований на Інтернеті, не потрібно вивчати езотеричні мови сценаріїв, щоб це зробити. Можна використовувати знайомі програмні середовища, які спрощують та прискорюють створення програмного забезпечення та напряму взаємодіяти з чітко визначеним веб-API, а не прив'язуватися до іншого власного фреймворку плагінів. Це полегшує підтримку інтеграції в актуальному стані.

Figma була задумана як середовище для спілкування дизайнерів, проте на сьогоднішній час графічний редактор Figma це найпопулярніший інструмент дизайнерів і популярність даного кроссплатформного онлайн-редактора зростає з кожним днем. За даними Crunchbase, з моменту заснування Figma залучила $132,9 млн упродовж 7 раундів фінансування. У 20019 році Figma вийшла на 1 мільйон зареєстрованих користувачів, і за останніми дослідженнями на сьогодні перевищує 4 млн. Варто відмітити, що 80 % користувачів перебуває за межами США, а в останньому раунді інвестицій взяли участь інвестори, які націлені на глобальну стратегію, наприклад, бразильська фірма Base Partners. Співробітники таких відомих компаній, як Netflix, Airbnb, Zoom та Discord, також користуються цією програмою [6].

Сьогодні технології в усіх сферах людської життєдіяльності зазнають глибоких і швидких трансформації, в тому числі і в результаті все більшого запровадження підривних технологічних інновацій. Прикладом таких проривні змін може служити революційний графічний редактор Figma, який пропонує дизайнерам широкий спектр підривних інновацій. Завдяки своїм інструментам для колаборації, простоті використання, хмарній платформі та гнучкості Figma стає незамінним інструментом для дизайнерів, які прагнуть досягти успіху в сучасному динамічному середовищі.

Список літератури

1. Bower J.L., Christensen C.M. Disruptive Technologies: Catching the Wave // Harvard Business Review. 73 (1), 43–53 (Jan–Feb 1995). URL: https://www3.yildiz.edu.tr/~naydin/MI2/lectures/Reading/Disruptive%20Technologie%20Catching%20the%20Wave.pdf.
2. Christensen C.M. The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail // Boston (Massachusetts): Harvard Business School Press, 1997. 256 p.
3. Madry S. Disruptive Space Technologies and Innovations: The Next Chapter // Cham (Switzerland): Springer, 2020. – xv; 252 p.
4. Kris Rasmussen. Introducing: Figma's Platform. URL: https://www.figma.com/blog/introducing-figmas-platform/.
5. Андрєєв А. Що таке JSON. Усе про цей формат передачі даних в інтернеті. URL: https://apix-drive.com/ua/blog/useful/scho-take-json.
6. Forbes Ukraine. Новини. URL: https:// forbes.ua/news/rozrobnika-grafichnogo-onlayn-redaktora-figma-otsinili-u-10-mlrd-yak-kompaniya-za-rik-zbilshila-vartist-u-pyat-raziv-25062021-1914