

Дизайн-система 2.0: Менеджеры не нужны

hh

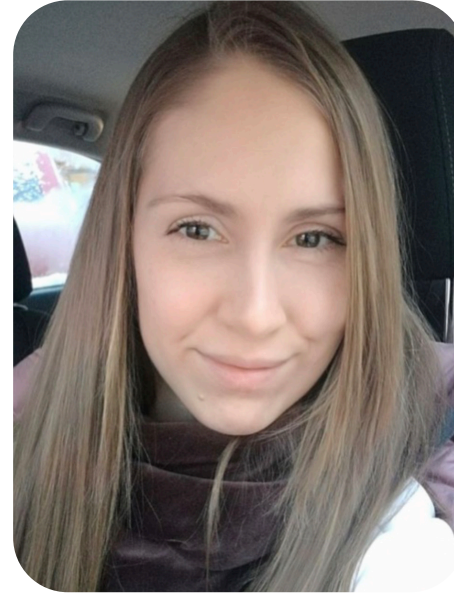
Давайте познакомимся



**Павел
Стрельченко**


Тимлид команды мобильной ДС

 @ztrel




**Анна
Шабаета**

Android-разработчица команды ДС

 @anna_shabaeva

**Очередной доклад
про дизайн-
систему?**

The background features a dark, almost black, field with several large, overlapping, angular shapes in a vibrant red color. These shapes are reminiscent of stylized arrows or abstract architectural forms, pointing in various directions and creating a sense of dynamic movement and depth.

У каждой компании свой контекст разработки



Свои ресурсы

Много или мало разработчиков,
много или мало дизайнеров



Свои требования

Должны ли мы поддерживать
планшеты? Это общая ДС
для всех платформ?



Свои процессы

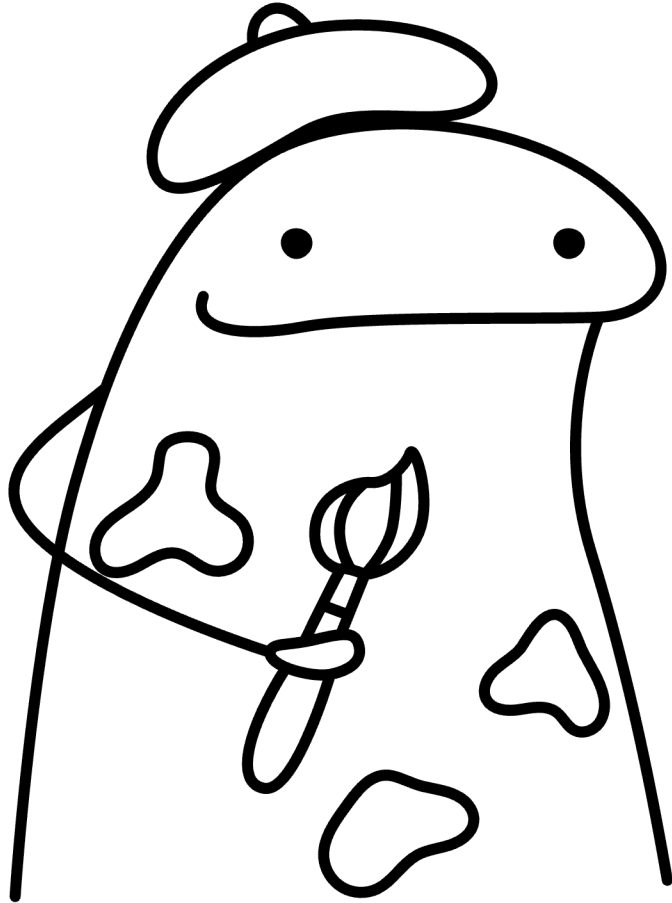
Документация, ревью,
отдельная команда

Кому будет полезен доклад



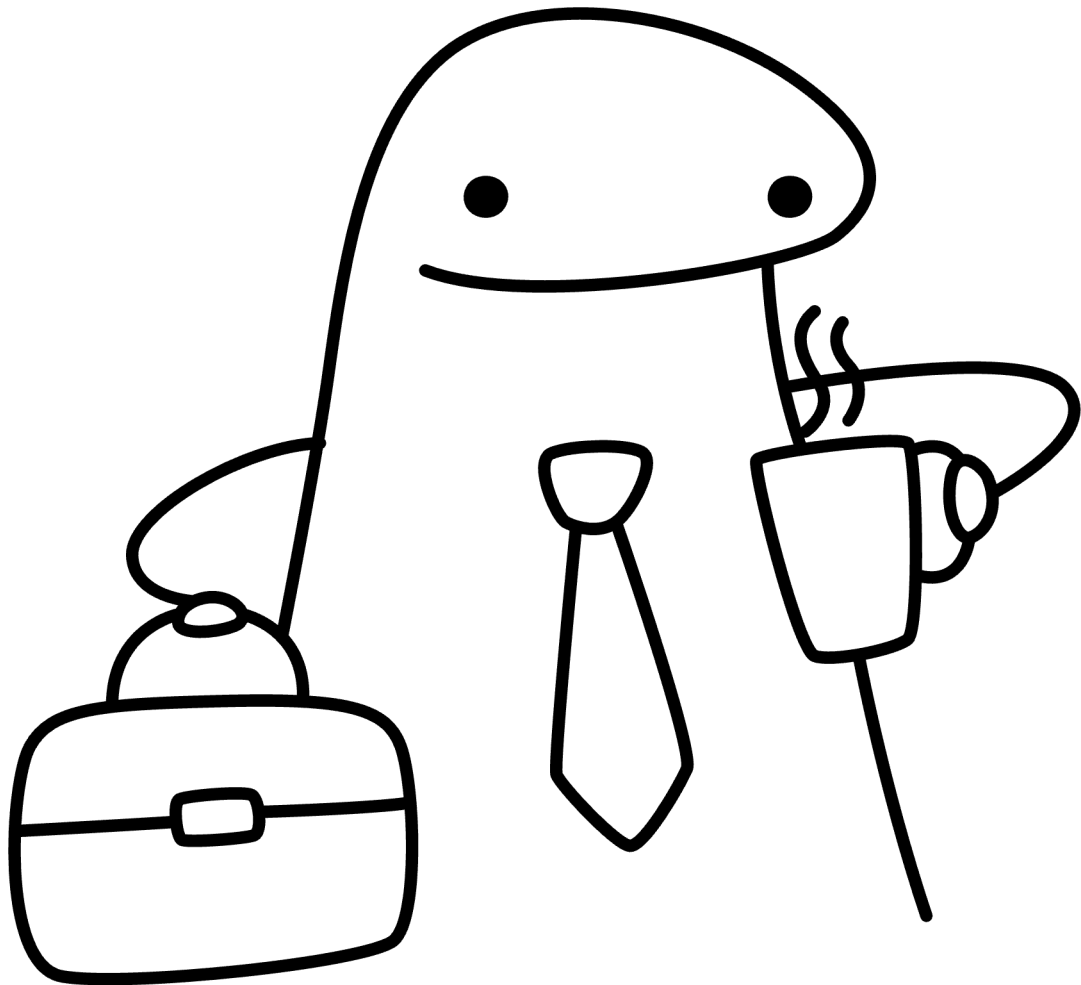
- 1 **Разработчикам**
- 2 Дизайнерам
- 3 Проджекам
- 4 Продактам

Кому будет полезен доклад



- 1 Разработчикам
- 2 Дизайнерам**
- 3 Проджекам
- 4 Продактам

Кому будет полезен доклад



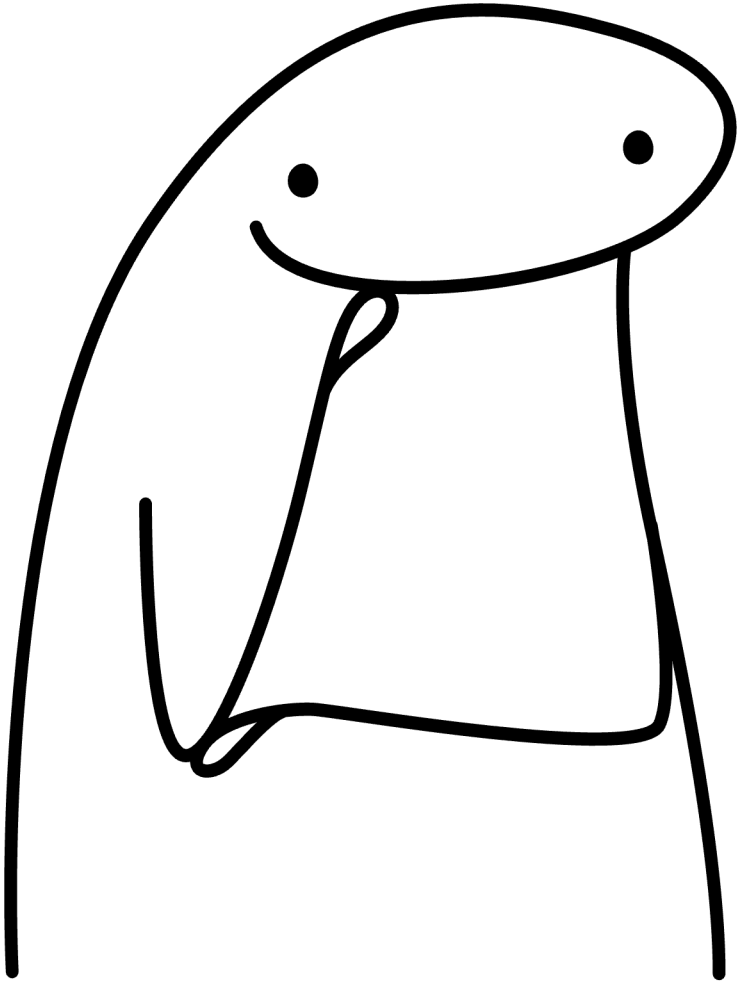
- 1 Разработчикам
- 2 Дизайнерам
- 3 **Проджекам**
- 4 Продактам

Кому будет полезен доклад



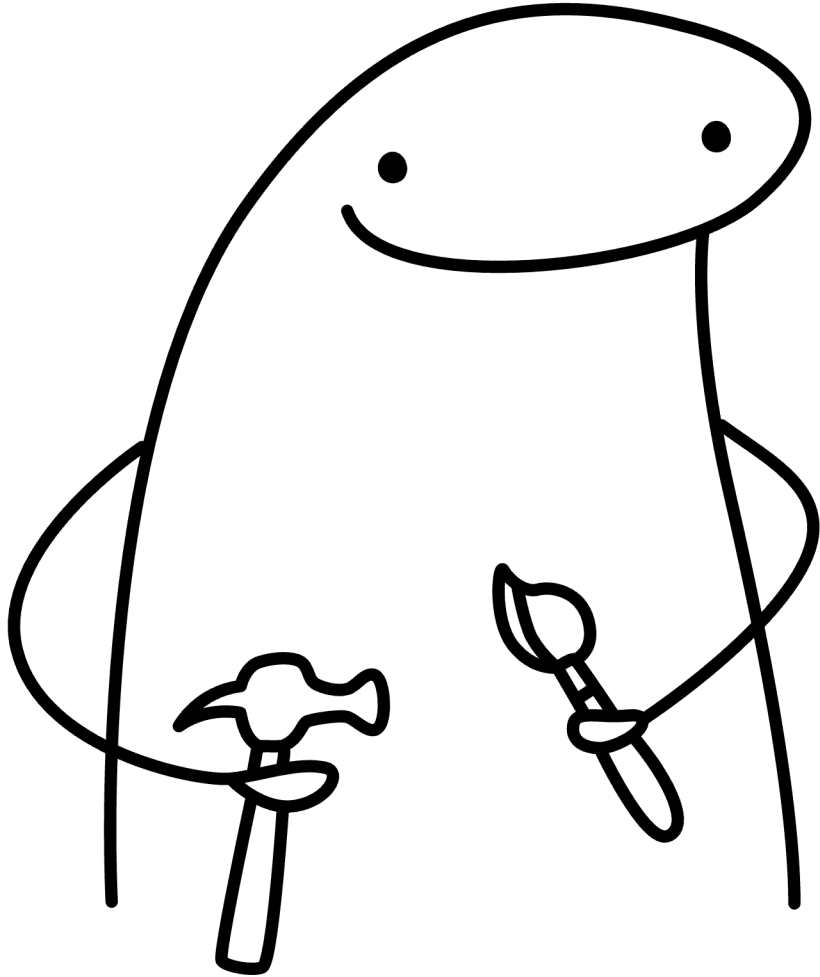
- 1 Разработчикам
- 2 Дизайнерам
- 3 Проджекам
- 4 Продактам**

Кому будет полезен доклад



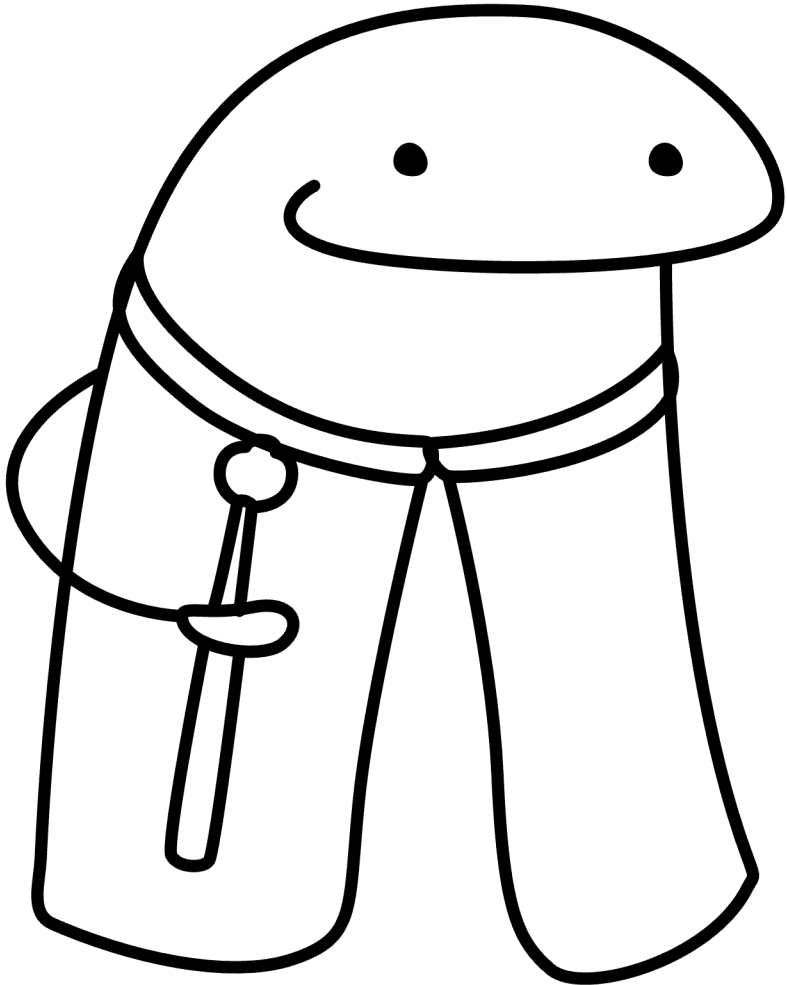
- 1 Кто только думает над дизайн-системой
- 2 Кто недавно стартовал работу над дизайн-системой
- 3 Кто только планирует редизайн
- 4 Всем, у кого уже есть дизайн-система

Кому будет полезен доклад



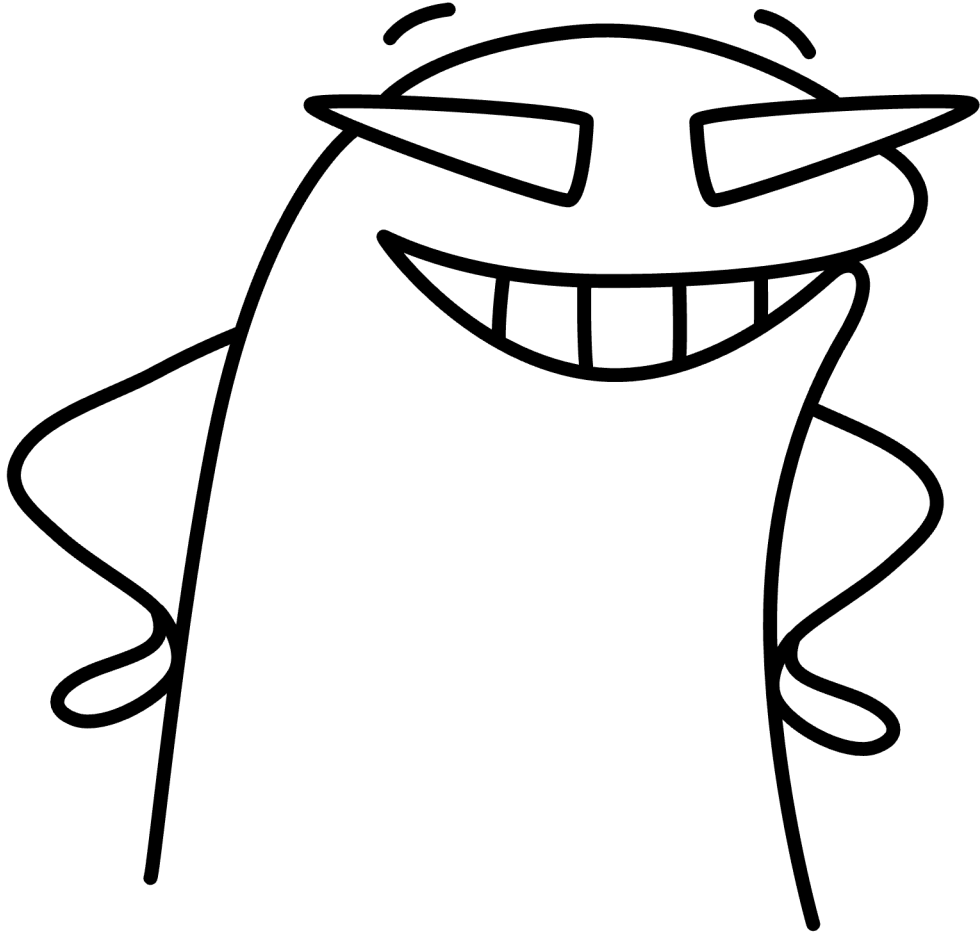
- 1 Кто только думает над дизайн-системой
- 2 Кто недавно стартовал работу над дизайн-системой**
- 3 Кто только планирует редизайн
- 4 Всем, у кого уже есть дизайн-система

Кому будет полезен доклад



- 1 Кто только думает над дизайн-системой
- 2 Кто недавно стартовал работу над дизайн-системой
- 3 Кто только планирует редизайн**
- 4 Всем, у кого уже есть дизайн-система

Кому будет полезен доклад



- 1 Кто только думает над дизайн-системой
- 2 Кто недавно стартовал работу над дизайн-системой
- 3 Кто только планирует редизайн
- 4 **Всем, у кого уже есть дизайн-система**

О чём будем говорить сегодня?



Построение процессов

Как организовать работу над масштабным проектом?



Задачи вокруг ДС

Что ещё нужно делать помимо разработки компонентов?



Подготовка к редизайну

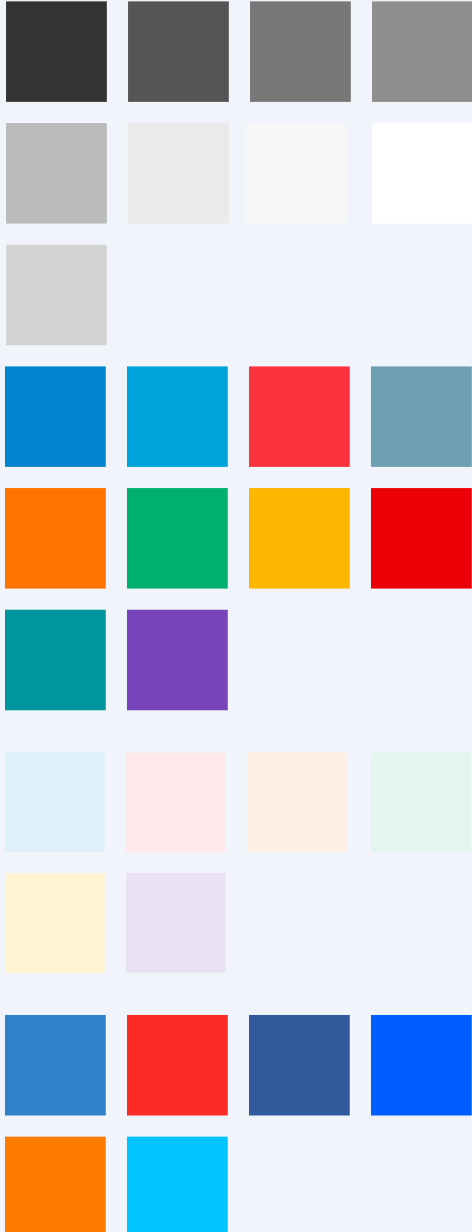
Достаточно ли реализовать «базовый набор компонентов», чтобы начать редизайн?

АКТ I

Предыстория



Colors



Typography Android 2line

LargeTitle 2line

Footnote 1
2line

BigNumber 2line

Caption 1
2line

Title 2 2line

Caption 2
2line

Title 1 2line

Subtitle 1
2line

Label 1 2line

Subtitle 2
2line

Label 2 2line

Subcaption 1
2line

Body 1 2line

Subcaption 2
2line

Body 2 2line

Spacings for FigmaGen

Это версия для генерации в FigmaGen. Идентична “дизайнерской”, отличается только неймингом — тут он без лишних префиксов и пояснений (только S, M, L и т.д.)

XXXX	2
XXS	4
XS	8
S	12
M	16
MPlus	20 <small>Стараемся не юзать</small>
L	24
XL	32

Shadows

Card Shadow (Horizontal List)

В коде
Color: black
Opacity: 0.08
Radius: 10.0
Offset: width: 0.0, height: 8.0

Базовая тень для карточек, подходит когда карточки находятся на достаточном расстоянии друг от друга, либо при горизонтальном расположении

Banner

Off Close Button

On Close Button

Title
One Button

Важное сообщение
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Важное сообщение ✕
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Важное сообщение
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Важное сообщение ✕
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Title
Two Button

Важное сообщение
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Вторичное

Важное сообщение ✕
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Вторичное

Важное сообщение
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Вторичное

Важное сообщение ✕
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Основное действие

Вторичное

Title
No Button

Важное сообщение
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Важное сообщение ✕
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Важное сообщение
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Важное сообщение ✕
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

No Title
No Button

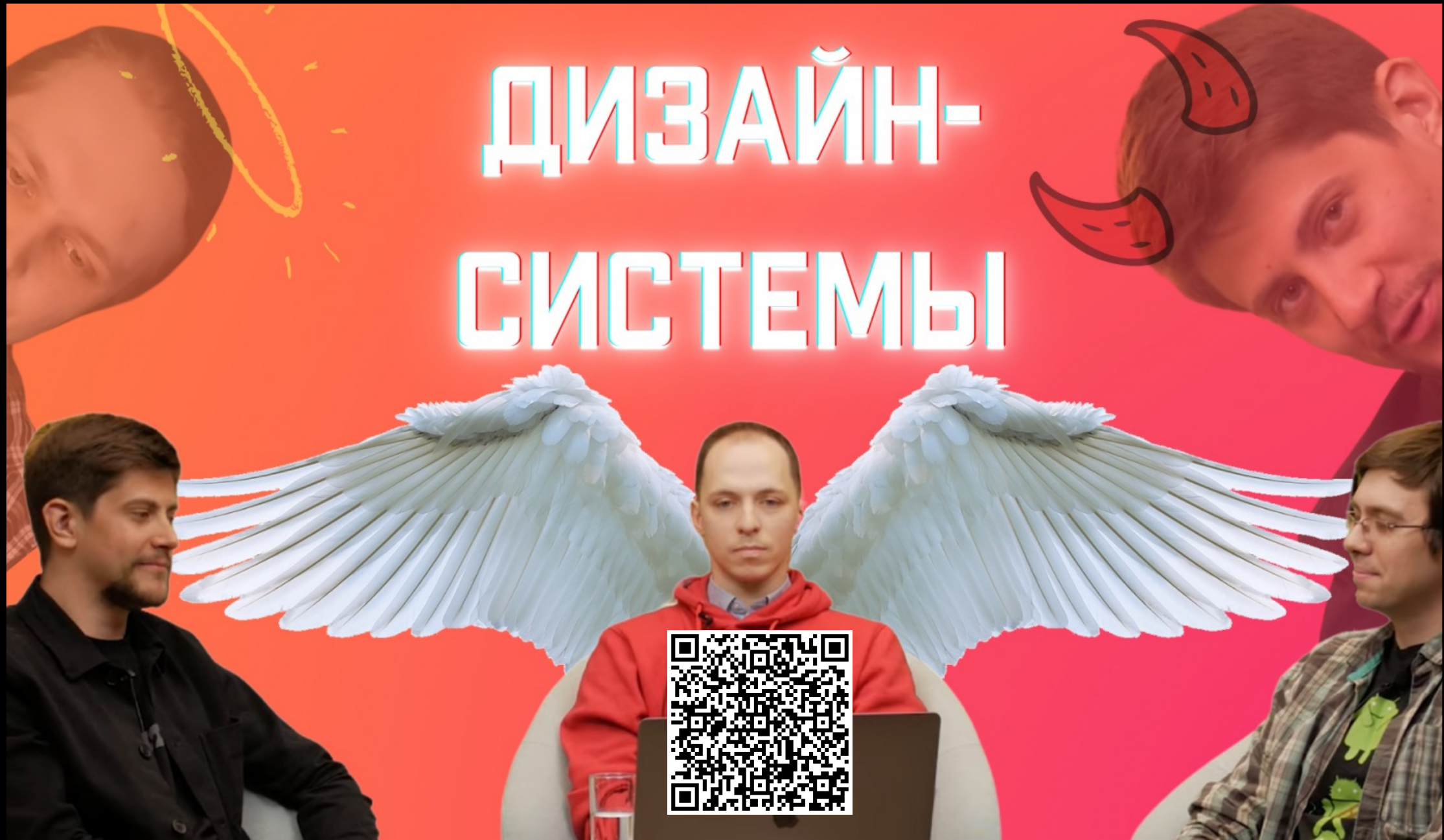
Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Пояснение важного сообщения без
ограничения по числу строк

Button

	Primary	Round Primary	Green Primary	Green Outline	Outline	Round Outline	Secondary	Round Secondary
Title	Title • Primary	Title • Round Primary	Title • Green Primary	Title • Green Outline	Title • Outline	Title • Round Outline	Title • Secondary	Title • Secondary
	Title • Primary Disabled	Title • Round Primary Disabled	Title • Green Primary	Title • Green Outline	Title • Outline Disabled	Title • Round Outline Disabled	Title • Secondary Disabled	Title • Secondary Disabled
Title Subtitle	Title Subtitle • Primary	Title Subtitle • Round Primary	Title Subtitle • Green Primary	Title Subtitle • Green Outline	Title Subtitle • Outline	Title Subtitle • Round Outline	Title Subtitle • Secondary	Title Subtitle • Secondary
	Title Subtitle • Primary Disabled	Title Subtitle • Round Primary Disabled	Title Subtitle • Green Primary Disabled	Title Subtitle • Green Outline Disabled	Title Subtitle • Outline Disabled	Title Subtitle • Round Outline Disabled	Title Subtitle • Secondary Disabled	Title Subtitle • Secondary Disabled
Icon Title	Icon Title • Primary	Icon Title • Round Primary	Icon Title • Green Primary	Icon Title • Green Outline	Icon Title • Outline	Icon Title • Round Outline	Icon Title • Secondary	Icon Title • Secondary
	Icon Title • Primary Disabled	Icon Title • Round Primary Disabled	Icon Title • Green Primary Disabled	Icon Title • Green Outline Disabled	Icon Title • Outline Disabled	Icon Title • Round Outline Disabled	Icon Title • Secondary Disabled	Icon Title • Secondary Disabled
Thin Title	Thin Title • Primary	Thin Title • Round Primary	Thin Title • Green Primary	Thin Title • Green Outline	Thin Title • Outline	Thin Title • Round Outline	Thin Title • Secondary	Thin Title • Secondary
	Thin Title • Primary Disabled	Thin Title • Round Primary Disabled	Thin Title • Green Primary Disabled	Thin Title • Green Outline Disabled	Thin Title • Outline Disabled	Thin Title • Round Outline Disabled	Thin Title • Secondary Disabled	Thin Title • Secondary Disabled
Medium Title	Medium Title • Primary	Medium Title • Round Primary	Medium Title • Green Primary	Medium Title • Green Outline	Medium Title • Outline	Medium Title • Round Outline	Medium Title • Secondary	Medium Title • Secondary
	Medium Title • Primary Disabled	Medium Title • Round Primary Disabled	Medium Title • Green Primary Disabled	Medium Title • Green Outline Disabled	Medium Title • Outline Disabled	Medium Title • Round Outline Disabled	Medium Title • Secondary Disabled	Medium Title • Secondary Disabled
Medium Thin Title	Medium Thin Title • Primary	Medium Thin Title • Round Primary	Medium Thin Title • Green Primary	Medium Thin Title • Green Outline	Medium Thin Title • Outline	Medium Thin Title • Round Outline	Medium Thin Title • Secondary	Medium Thin Title • Secondary
	Medium Thin Title • Disabled	Medium Thin Title • Round Primary Disabled	Medium Thin Title • Green Primary Disabled	Medium Thin Title • Green Outline Disabled	Medium Thin Title • Outline Disabled	Medium Thin Title • Round Outline Disabled	Medium Thin Title • Secondary Disabled	Medium Thin Title • Secondary Disabled
Icon Button								

ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ



И жили бы мы со старой ДС долго и счастливо, но...



**Хотим
редизайн!
Модный
современный,
классный!**



Наш контекст (начало 2023)



**20 разработчиков
и 1 технический
дизайнер**

Отдельной команды для
разработки дизайн-системы нет



**Новая, красивая,
единая дизайн-система**

Единая дизайн-система для
всех платформ



**Отказались
от проджект-менеджера**

У нас уже есть опыт
разработки дизайн-системы

АКТ II

**Построение
процессов**



Контекст разработки старой ДС отличался

- 1 **Не было «технических» дизайнеров**
- 2 Нет ответственных за ДС разработчиков
- 3 Рассинхрон между макетами и кодом
- 4 В ДС попадали кастомные компоненты



Контекст разработки старой ДС отличался

- 1 Не было «технических» дизайнеров
- 2 Нет ответственных за ДС разработчиков
- 3 Рассинхрон между макетами и кодом
- 4 В ДС попадали кастомные компоненты



Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС



Контекст разработки старой ДС отличался

- 1 Не было «технических» дизайнеров
- 2 **Нет ответственных за ДС разработчиков**
- 3 Рассинхрон между макетами и кодом
- 4 В ДС попадали кастомные компоненты



Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС



Контекст разработки старой ДС отличался

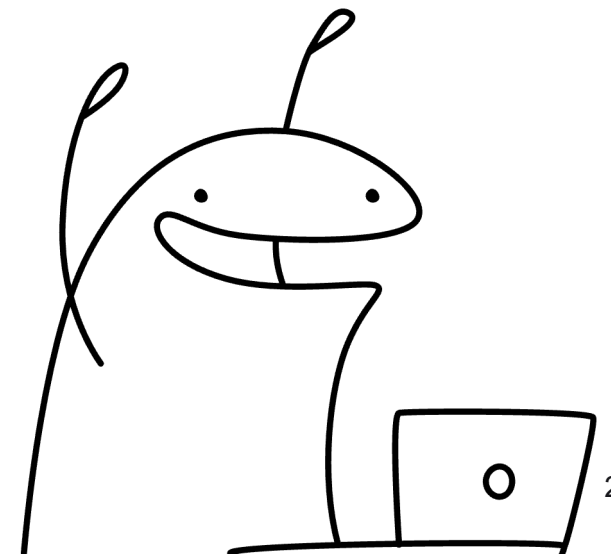
- 1 Не было «технических» дизайнеров
- 2 **Нет ответственных за ДС разработчиков**
- 3 Рассинхрон между макетами и кодом
- 4 В ДС попадали кастомные компоненты



Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС



Выделим две команды ДС



Контекст разработки старой ДС отличался

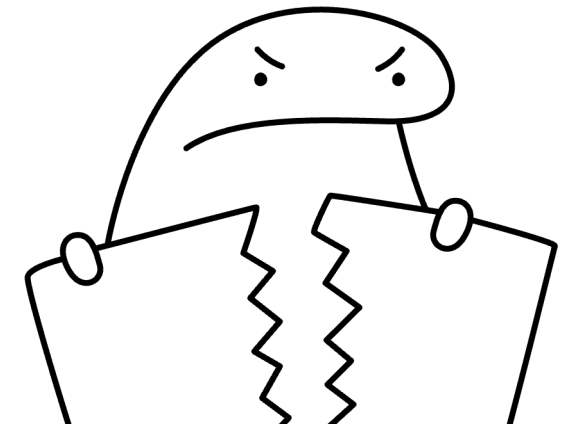
- 1 Не было «технических» дизайнеров
- 2 Нет ответственных за ДС разработчиков
- 3 Рассинхрон между макетами и кодом**
- 4 В ДС попадали кастомные компоненты



Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС



Выделим две команды ДС



Контекст разработки старой ДС отличался

- 1 Не было «технических» дизайнеров
- 2 Нет ответственных за ДС разработчиков
- 3 **Рассинхрон между макетами и кодом**
- 4 В ДС попадали кастомные компоненты



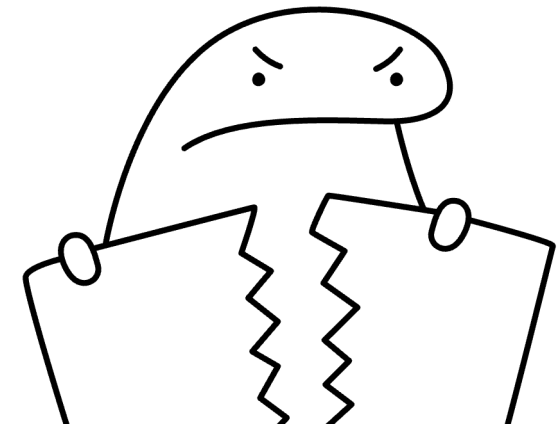
Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС



Выделим две команды ДС



Технические дизайнеры пишут спецификации

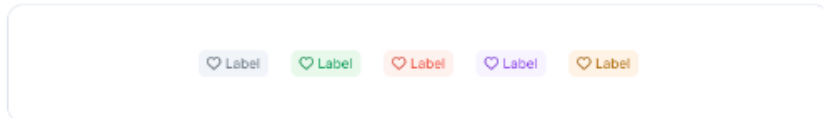


tag

web desktop web mobile android ios

Назначение компонента

Неинтерактивный элемент. Позволяет маркировать элементы разнообразной информацией.

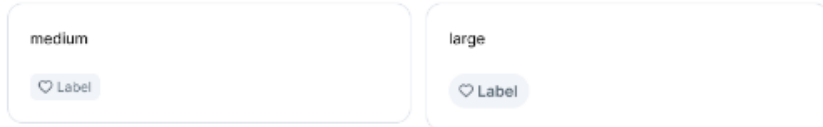


Свойства компонента

size

medium, large

Определяет размер компонента.



style

neutral, positive, negative, special, warning

Определяет внешний вид компонента.



state

default, disabled

Определяет состояния компонента.



show icon

true, false

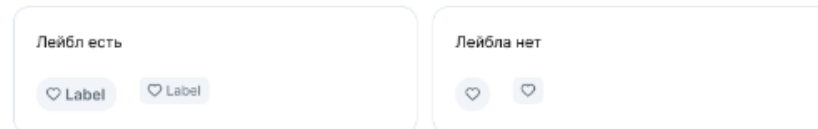
Отображает иконку



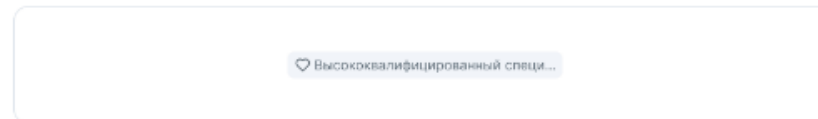
show label

true, false

Отображает лейбл

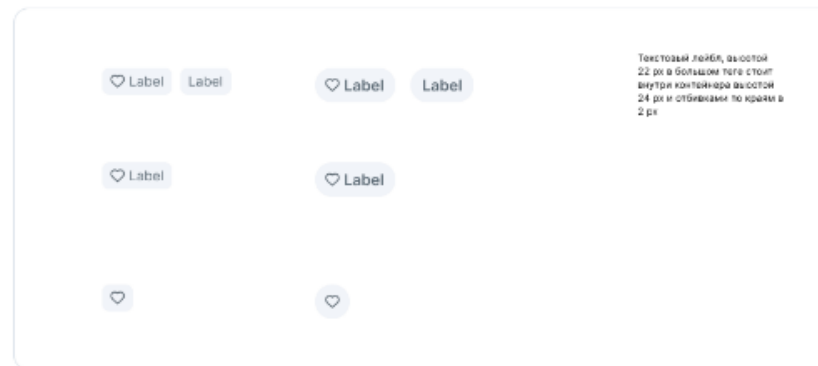


Если максимальная ширина компонента достигнута, а текста лейбла всё ещё не помещается, то он уходит в три точки.



Размеры и отступы

В размере medium min-height 28 px, в размере large min-height 36 px. Максимальная ширина всего компонента — 288 px.



Токены

Цвета

Контекст разработки старой ДС отличался

- 1 Не было «технических» дизайнеров
- 2 Нет ответственных за ДС разработчиков
- 3 Рассинхрон между макетами и кодом
- 4 **В ДС попадали кастомные компоненты**



Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС



Выделим две команды ДС



Технические дизайнеры пишут спецификации



Контекст разработки старой ДС отличался

1

Не было «технических» дизайнеров



Выделим команду «технических» дизайнеров для ДС

2

Нет ответственных за ДС разработчиков



Выделим две команды ДС

3

Рассинхрон между макетами и кодом



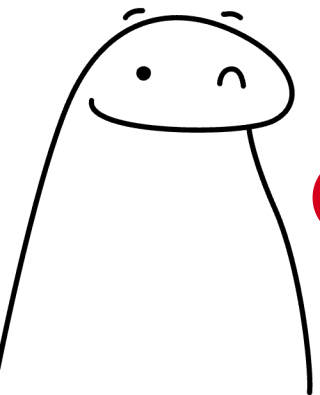
Технические дизайнеры пишут спецификации

4

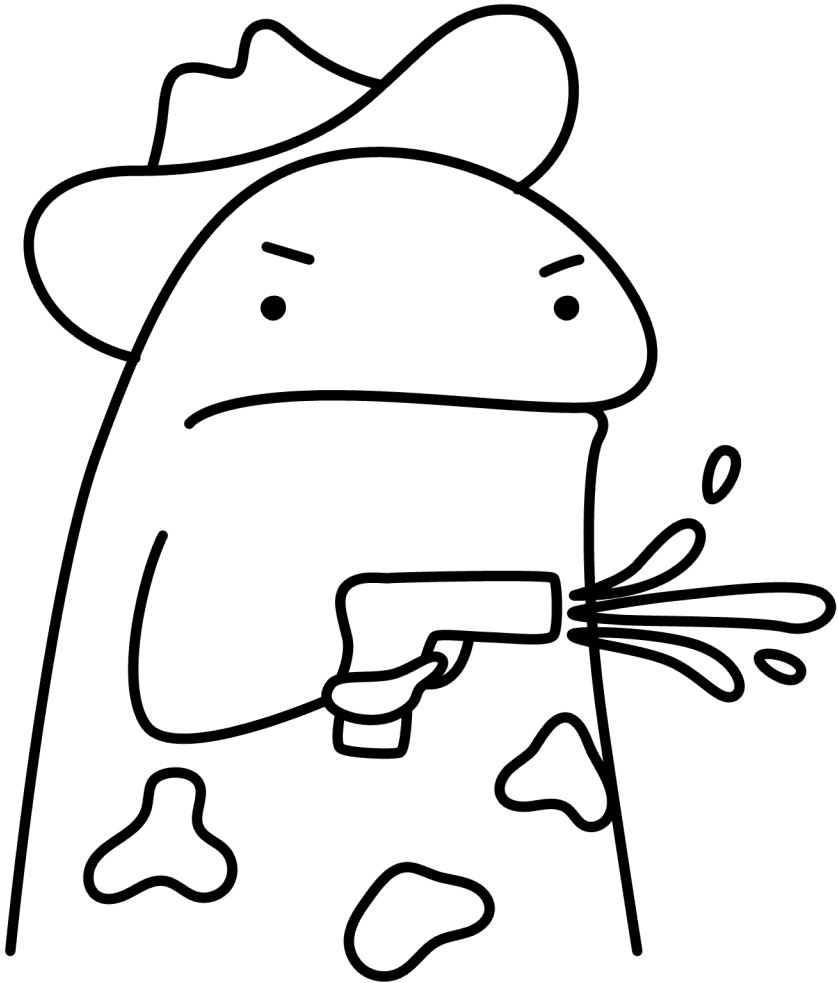
В ДС попадали кастомные компоненты



Договорились о процессах

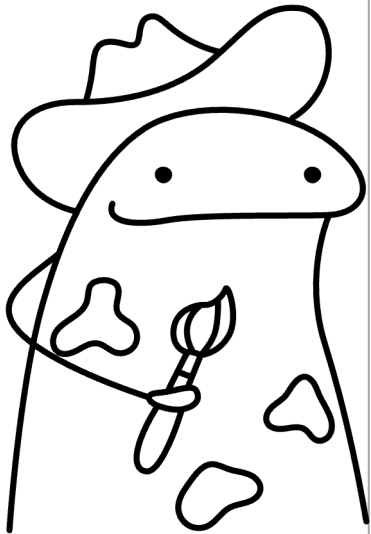


Вход в ДС только по процессам



- 1** Появляются кейсы использования компонента
- 2 Формируется спецификация в Figma
- 3 Разрабатывается компонент
- 4 Демо компонента
- 5 Создаются дизайн-гайды

Вход в ДС только по процессам




switch

web desktop web mobile android ios



Назначение компонента

Переключает состояния. При переключении эффект наступает сразу. Переключение осуществляется по клику, тапу, либо с клавиатуры — по Enter или Space.



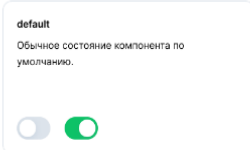
Свойства компонента

checked
true, false
Управляет основной функцией — включает и выключает компонент.

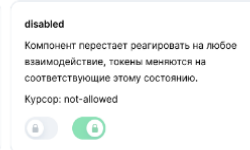
выключен  включен 

state
default, disabled, hovered, focused
Определяет поведение при взаимодействии с компонентом.

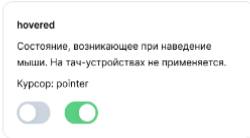
default
Обычное состояние компонента по умолчанию.



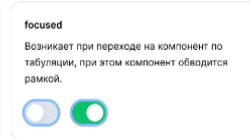
disabled
Компонент перестает реагировать на любое взаимодействие, токены меняются на соответствующие этому состоянию.
Курсор: not-allowed



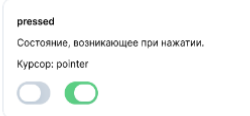
hovered
Состояние, возникающее при наведении мыши. На тач-устройствах не применяется.
Курсор: pointer



focused
Возникает при переходе на компонент по клавиатуре, при этом компонент обводится рамкой.



pressed
Состояние, возникающее при нажатии.
Курсор: pointer



Размеры и отступы

1

Появляются кейсы использования компонента

2

Формируется спецификация в Figma

3

Разрабатывается компонент

4

Демо компонента

5

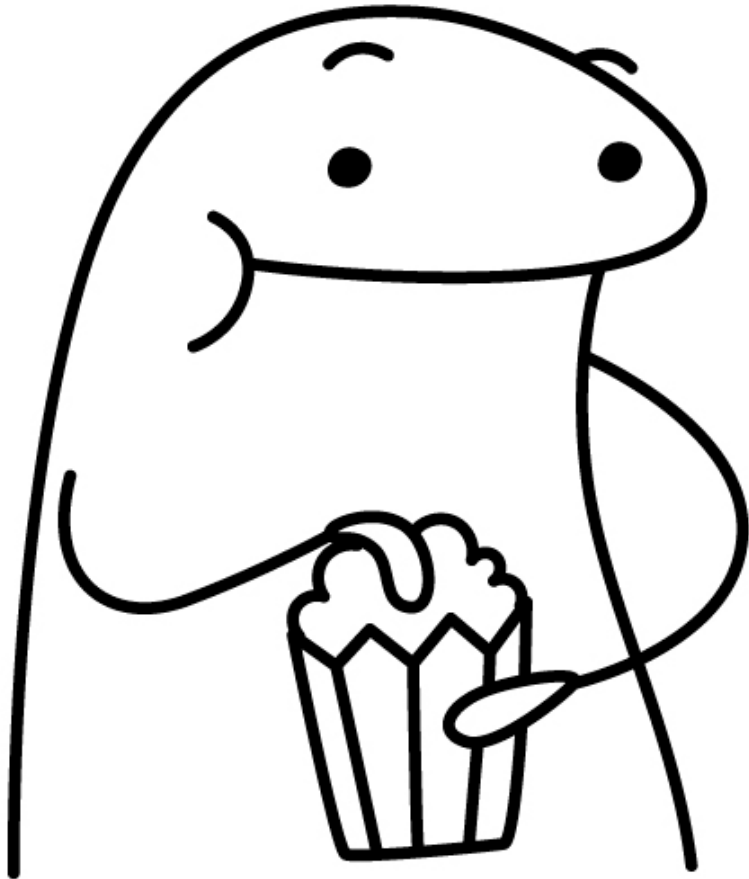
Создаются дизайн-гайды

Вход в ДС только по процессам

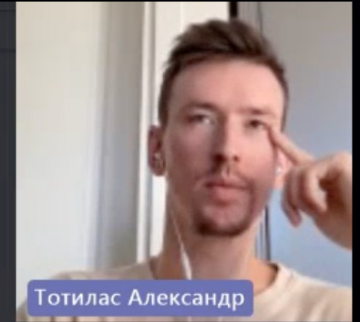
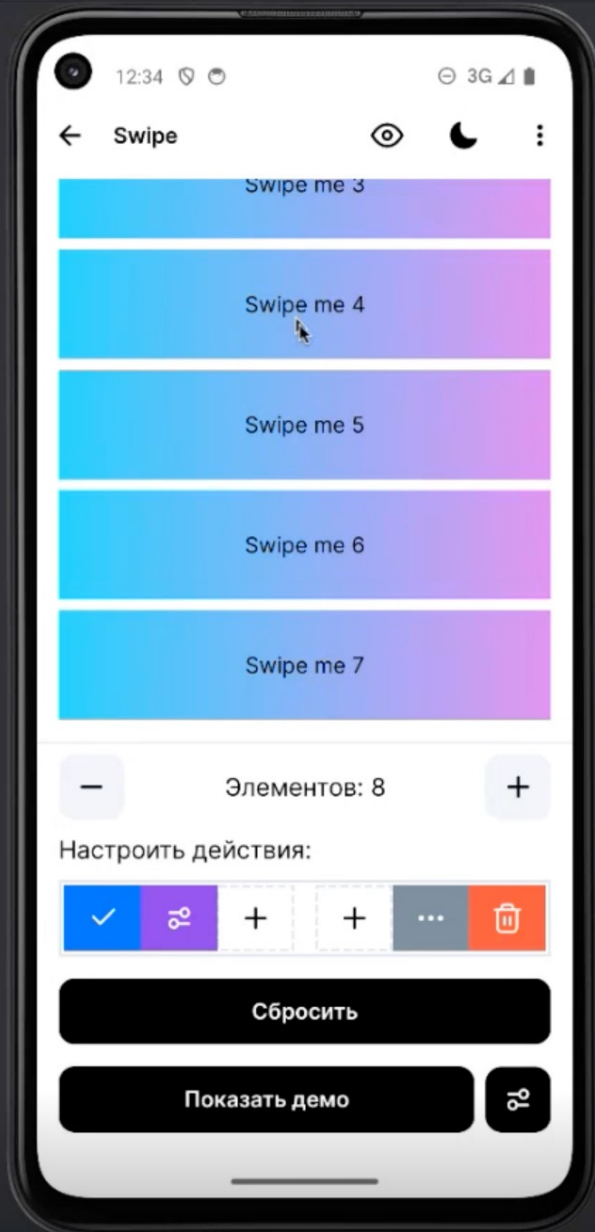


- 1 Появляются кейсы использования компонента
- 2 Формируется спецификация в Figma
- 3 Разрабатывается компонент**
- 4 Демо компонента
- 5 Создаются дизайн-гайды

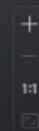
Вход в ДС только по процессам



- 1 Появляются кейсы использования компонента
- 2 Формируется спецификация в Figma
- 3 Разрабатывается компонент
- 4 Демо компонента**
- 5 Создаются дизайн-гайды



- Дубинк...
- Михайл...
- Демыше...
- Таскаев ...
- Рябых Г...
- Орехова...
- ЕТ
- Евдочен...
- МА
- Мирош...
- Ходько ...
- Анацкий...
- Федяни...
- +6



Вход в ДС только по процессам

form layout

[design guidelines](#) | [web desktop](#) | [web mobile](#) | [android](#) | [ios](#)

Правила построения форм: сетка, использование размеров, группировка элементов внутри формы, горизонтальные и вертикальные отступы.

Создание резюме
Для отклика на вакансию [Разработчик на Rust](#)

Имя: Фамилия: Отчество:

Контактные данные

Мобильный телефон: Город проживания:

Основная информация

Дата рождения

День: Месяц: Год:

Пол

Мужской Женский

Гражданство

[+ Добавить образование](#)

Опыт работы

Работали по специальности? Работал Не работал

Количество лет опыта

1 2 3 4 5+

Почему вы подходите на эту вакансию 🗨

0/255

[Backend developer](#) [CI/CD](#) [AWS](#) [Docker](#) [DevOps](#) [C++](#) [C#](#)

[Python](#) [Английский C1](#) [Test Driven Development](#)

[Откликнуться на вакансию](#)



1

Появляются кейсы использования компонента

2

Формируется спецификация в Figma

3

Разрабатывается компонент

4

Демо компонента

5

Создаются дизайн-гайды



С чем мы начинаем разработку новой ДС

Новый контекст ДС

1

Единая дизайн-система —
для мобилок и web

2

У нас будут технические
дизайнеры

3

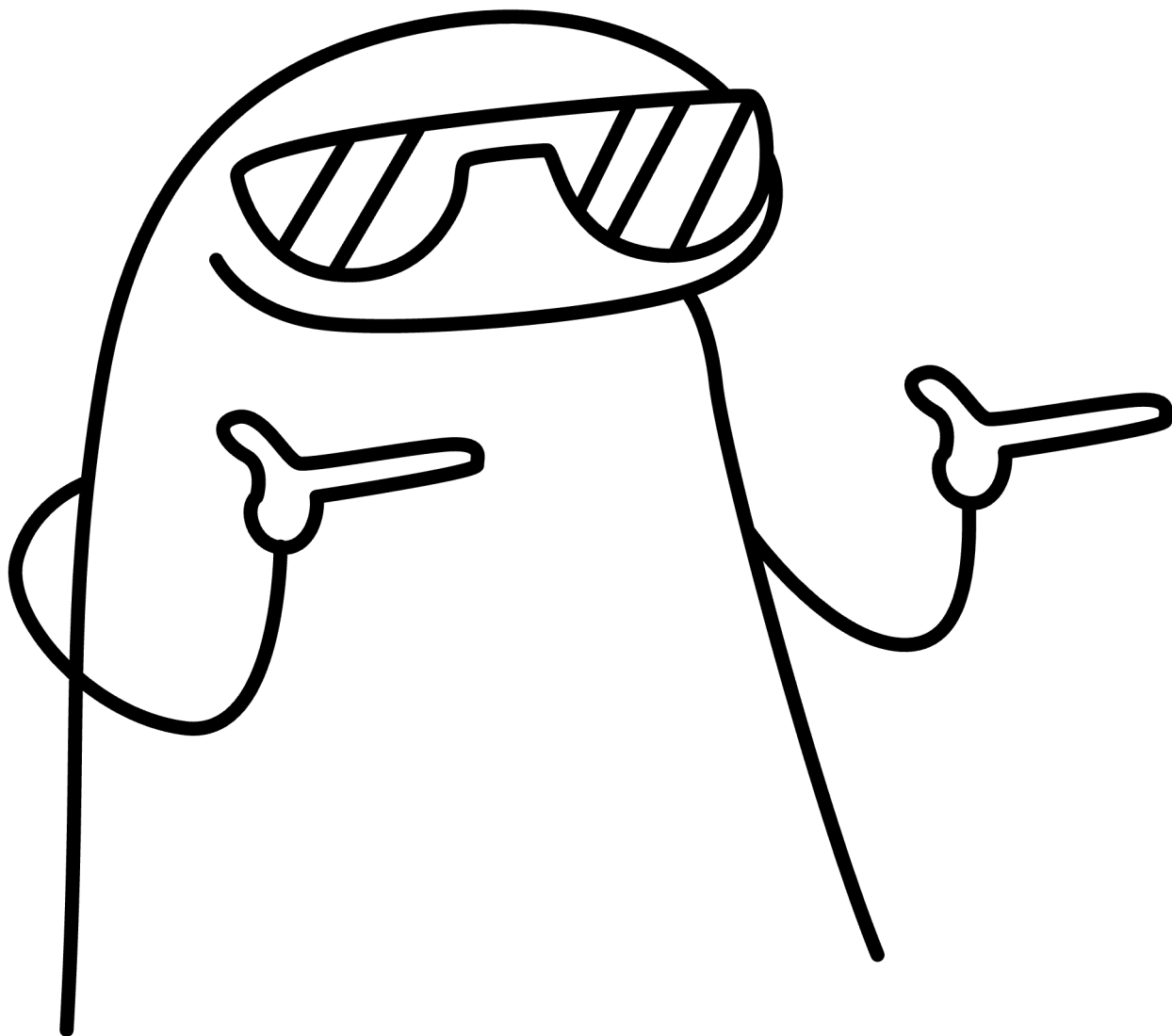
У нас будут отдельные
команды для разработки ДС

4

У каждого компонента появится
чёткая документация

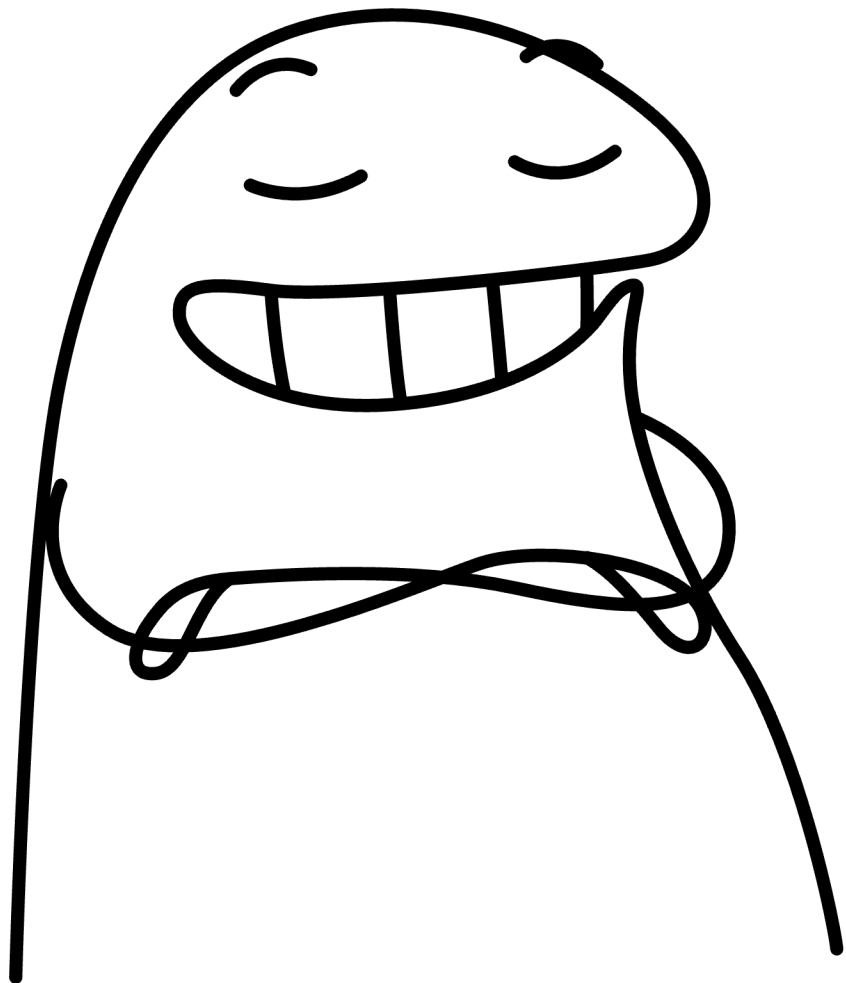
5

Договорились о процессах



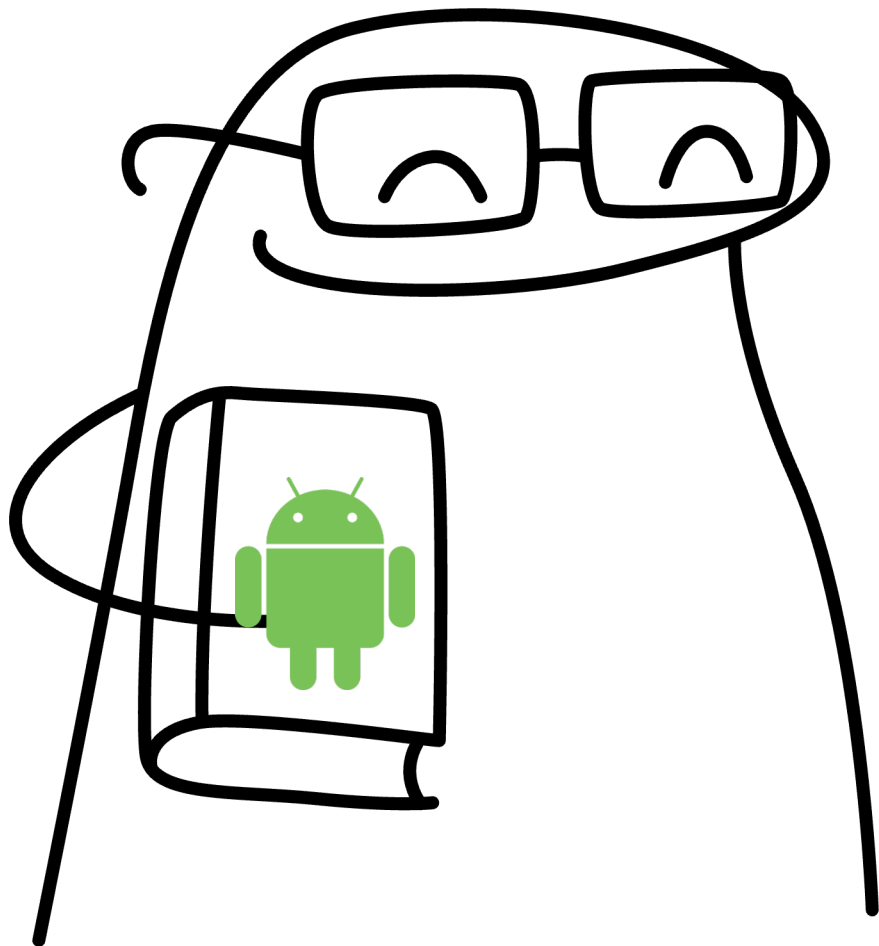
**Приступаем
к работе**

Текущие процессы



- 1 Появляются кейсы использования компонента
- 2 Формируется спецификация в Figma
- 3 Разрабатывается компонент
- 4 Демо компонента
- 5 Создаются дизайн-гайды

Интересный кейс



1

Android начал разработку компонента Switch

2

iOS добрался до разработки Switch чуть позже

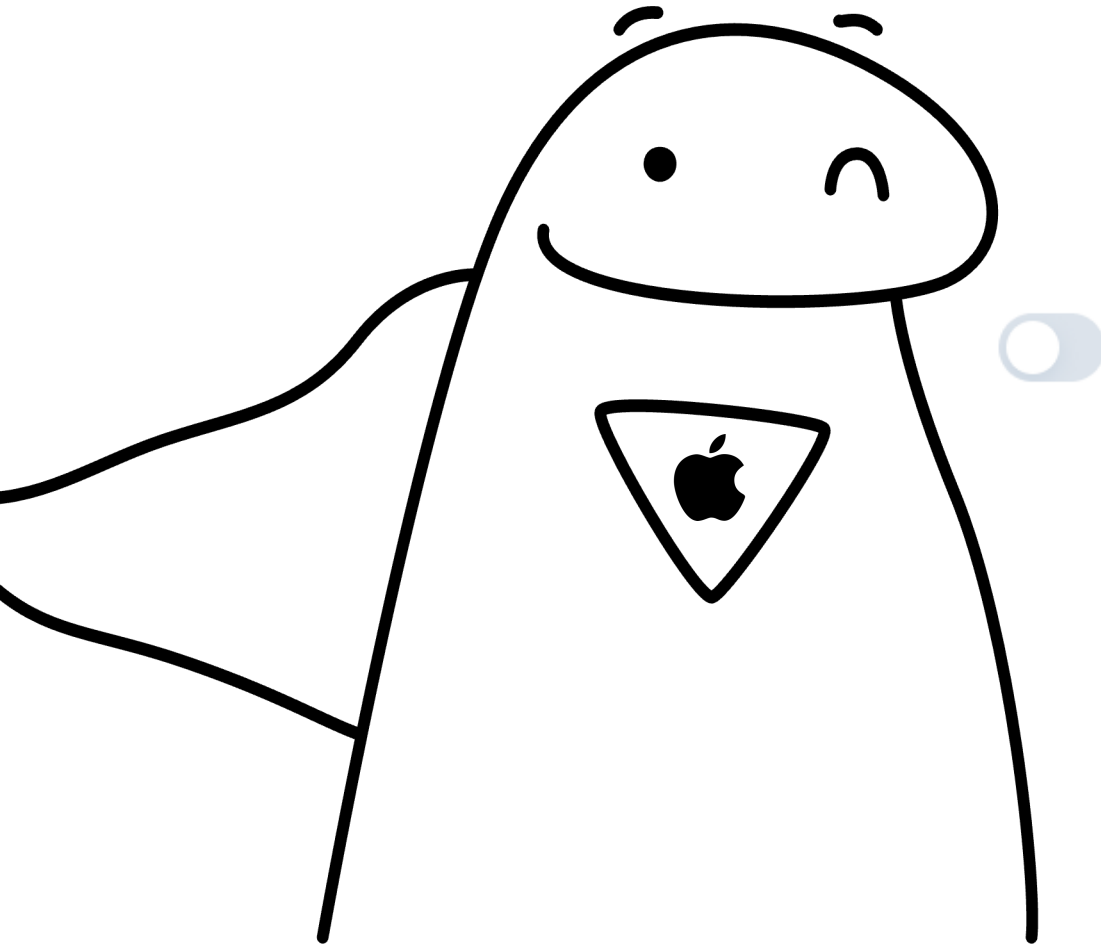
3

iOS уточнил требования в спецификации

4

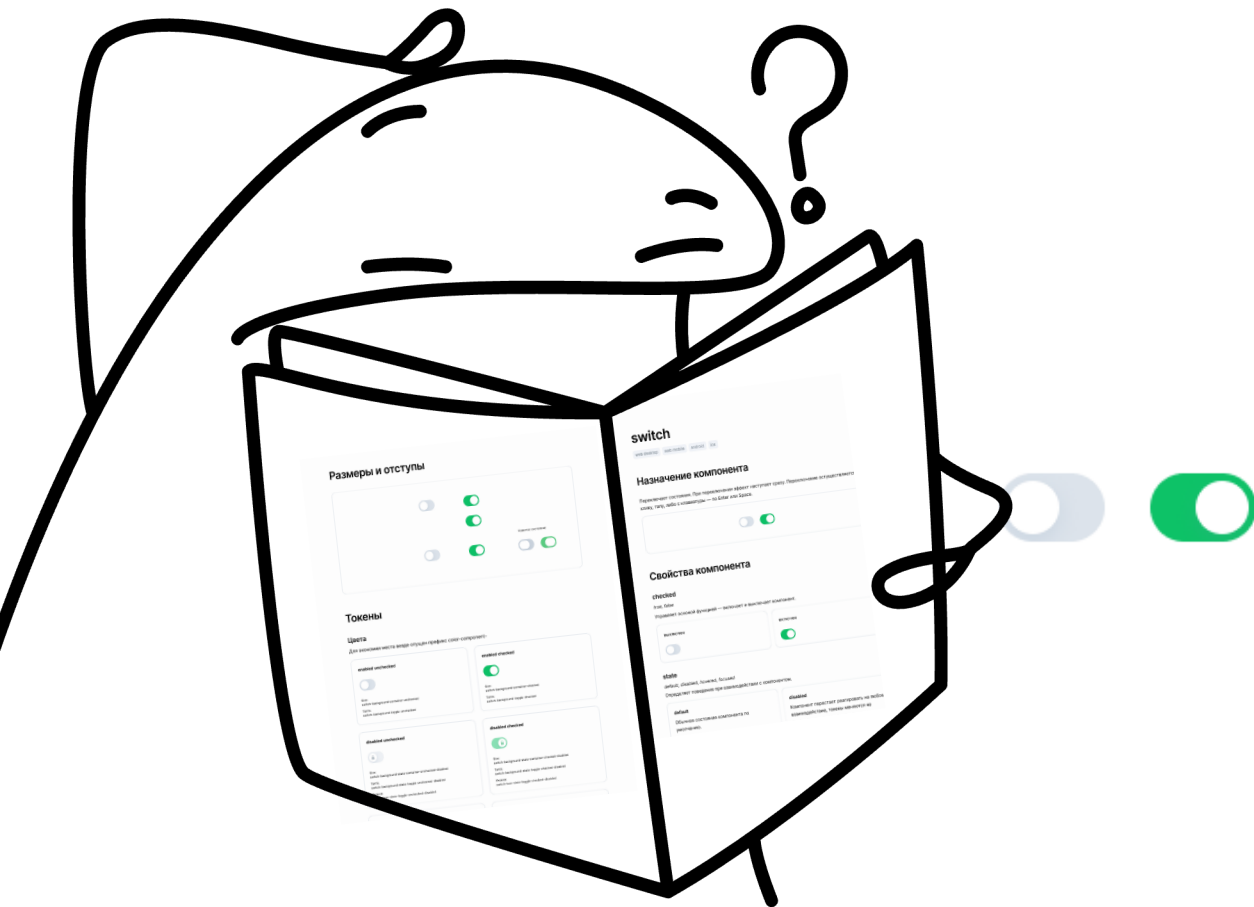
Спецификация менялась

Интересный кейс



- 1 Android начал разработку компонента Switch
- 2 **iOS добрался до разработки Switch чуть позже**
- 3 iOS уточнил требования в спецификации
- 4 Спецификация поменялась

Интересный кейс



1

Android начал разработку компонента Switch

2

iOS добрался до разработки Switch чуть позже

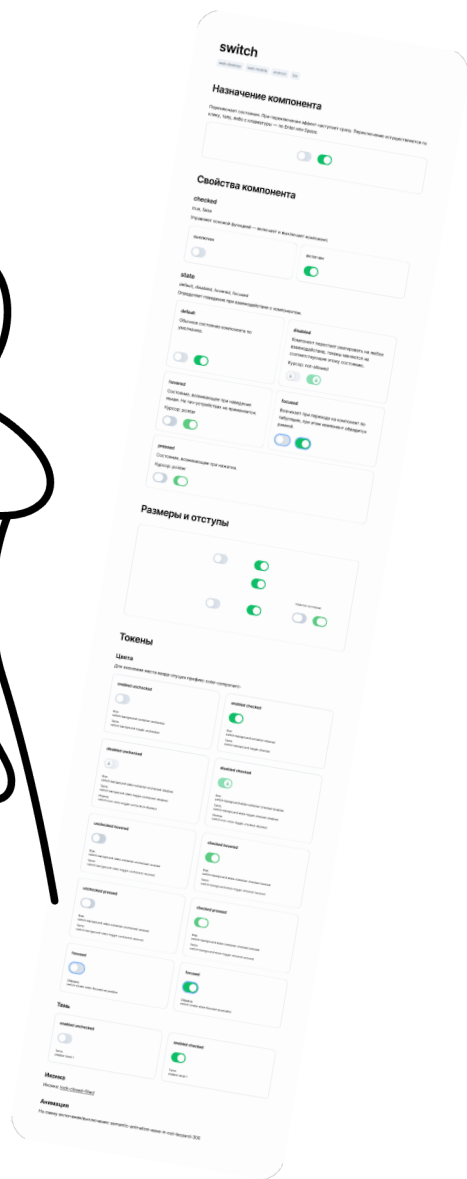
3

iOS уточнил требования в спеке

4

Спека поменялась

Интересный кейс



1

Android начал разработку компонента Switch

2

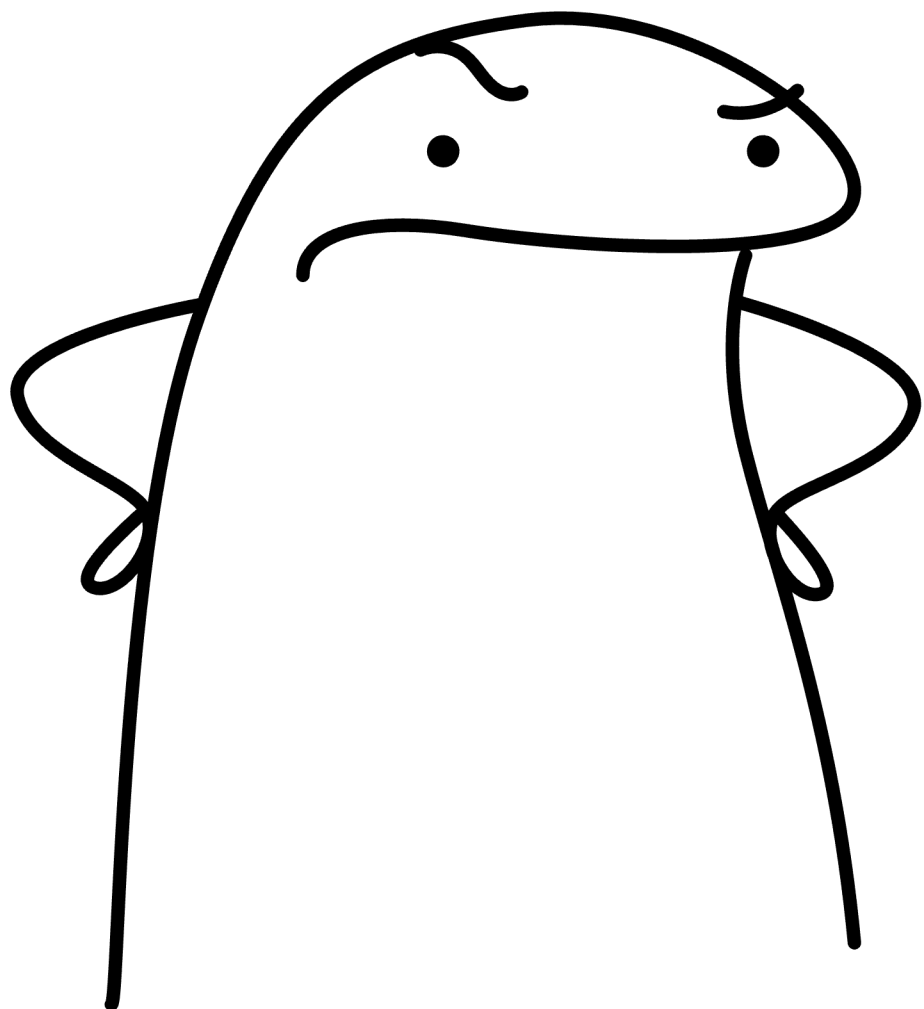
iOS добрался до разработки Switch чуть позже

3

iOS уточнил требования в спеке

4

Спека поменялась

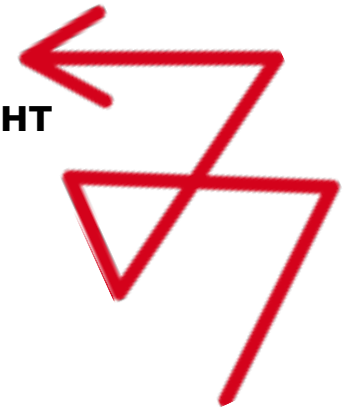


**На Android
устаревший
компонент**

Чего-то не хватает



- 1 Появляются кейсы использования компонента
- 2 **Формируется спецификация в Figma**
- 3 **Разрабатывается компонент**
- 4 Демо компонента
- 5 Создаются дизайн-гайды



ВОТ ТУТ

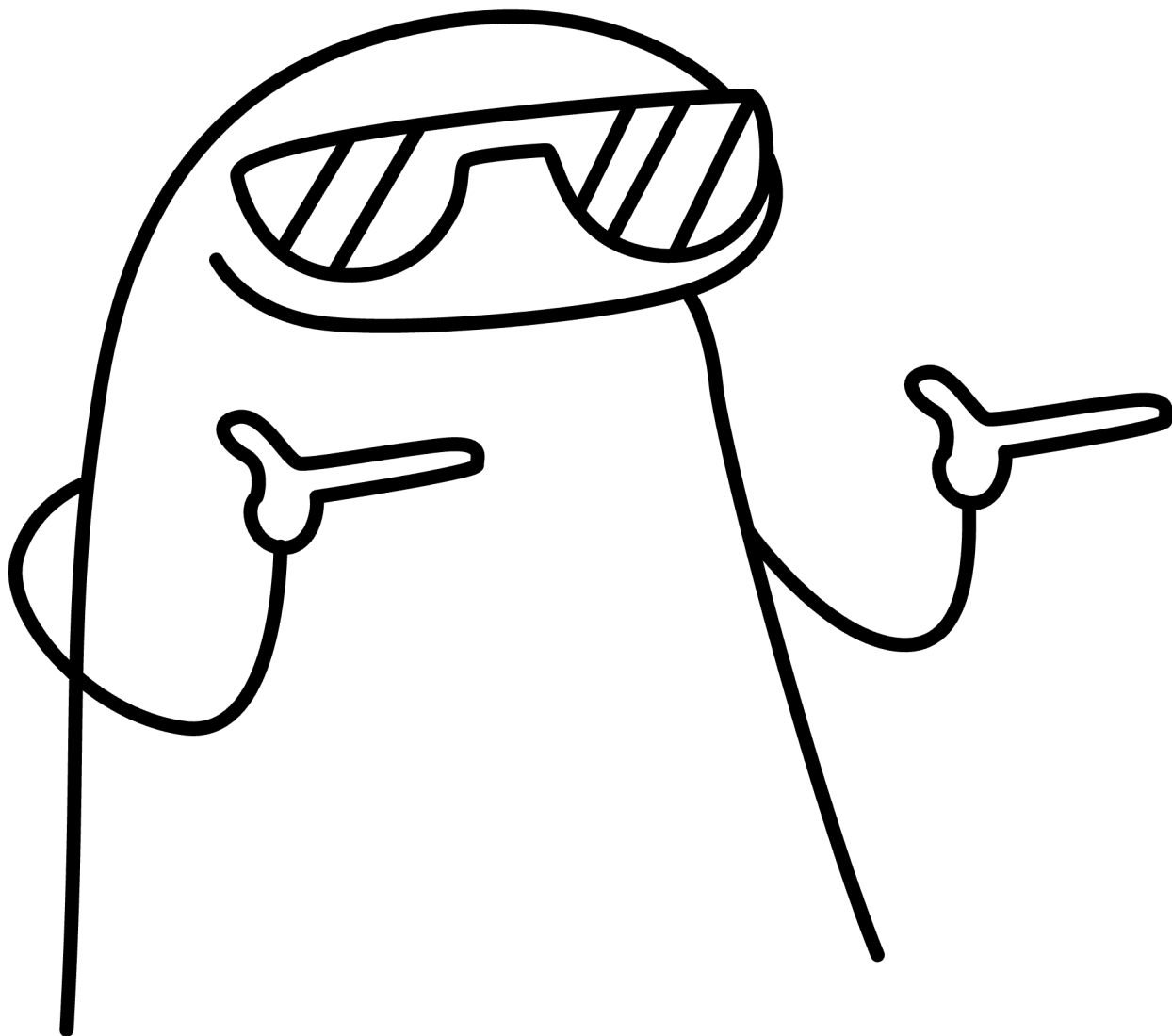
**Не хватает
синхронного ревью**

Добавляем синхронное ревью к процессам



- 1 Появляются кейсы использования компонента
- 2 Формируется спецификация в Figma
- 3 **Синхронное ревью спецификации от всех платформ**
- 4 Разрабатывается компонент
- 5 Демо компонента
- 6 Создаются дизайн-гайды

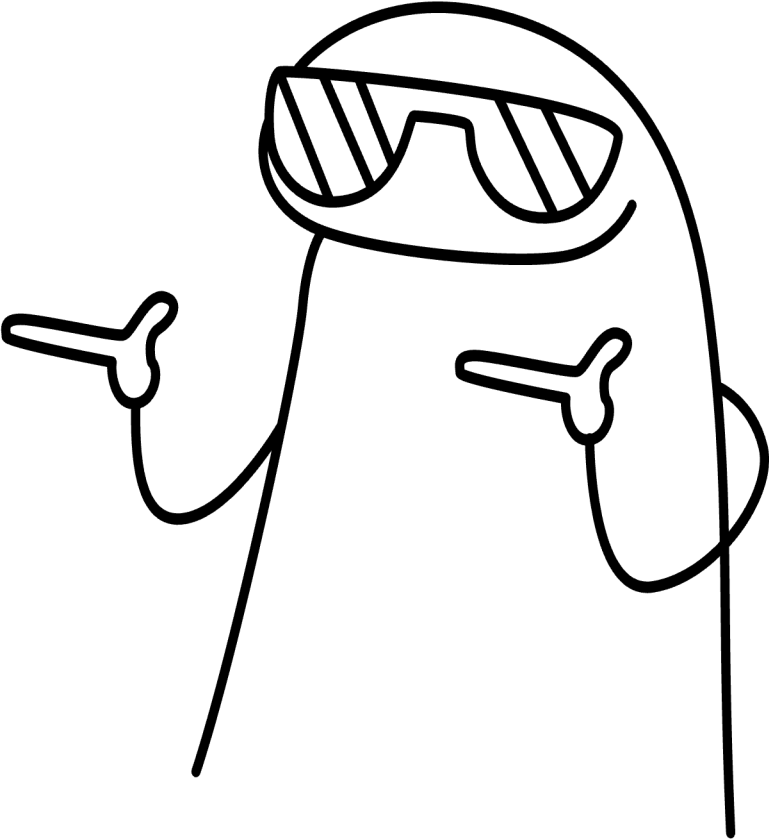
**Не трогай, пока нет
апрува от всех**

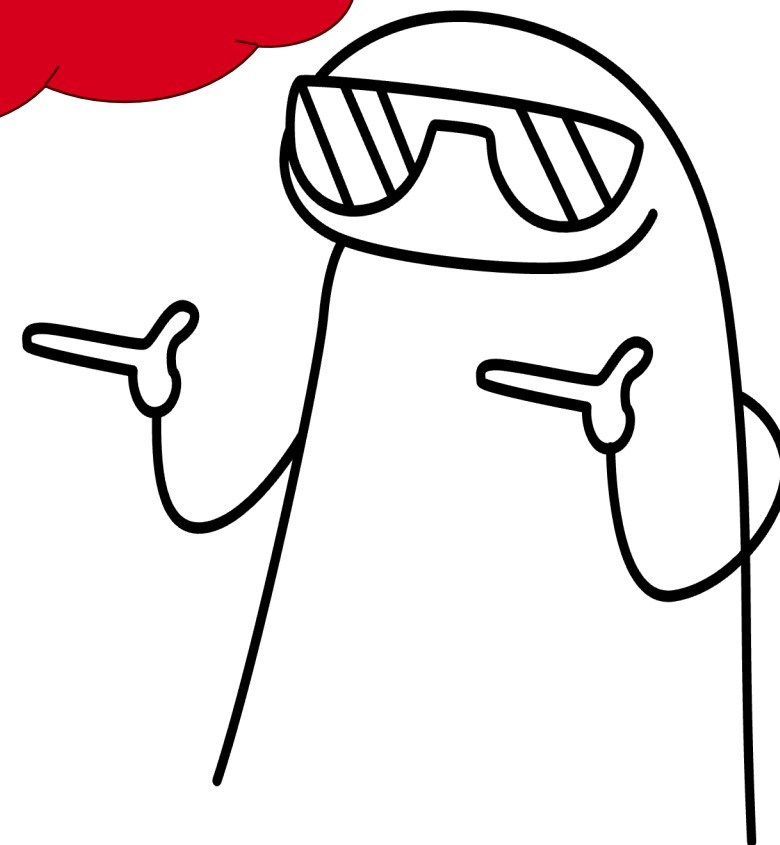


**Продолжаем
работу**

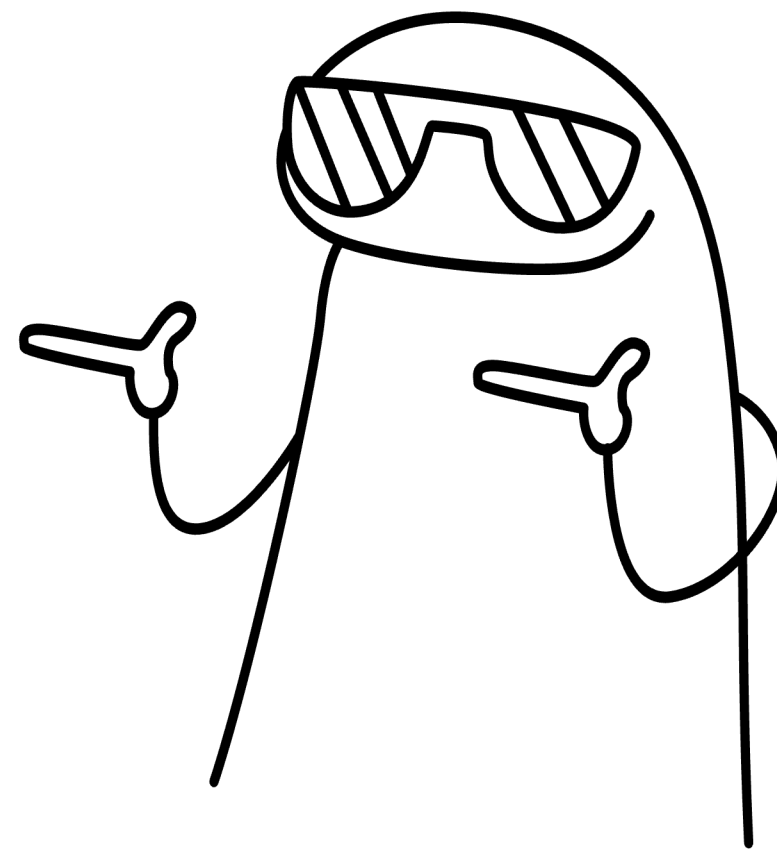


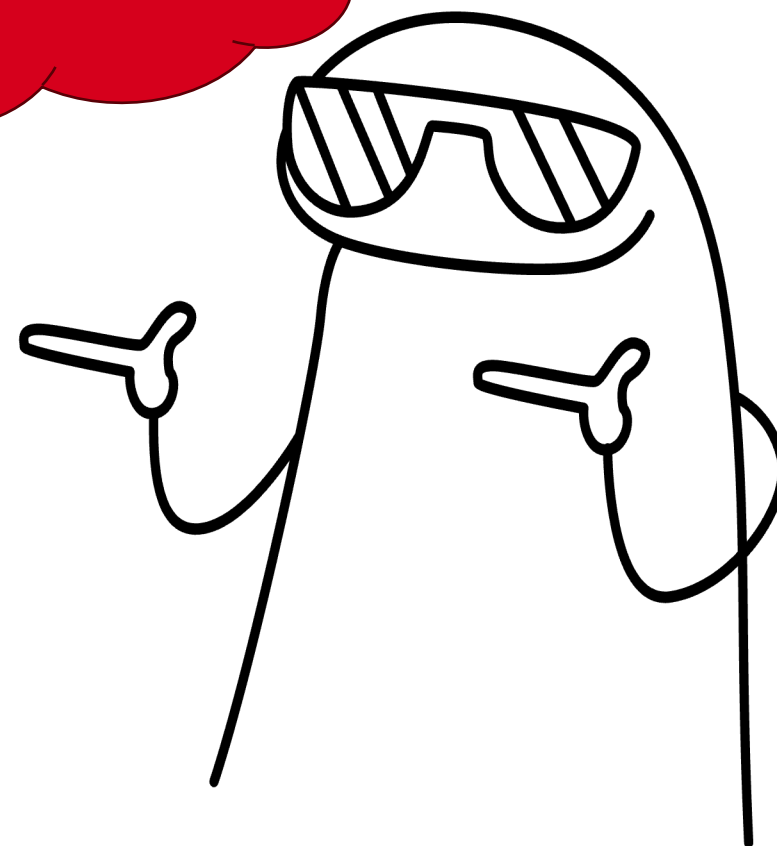
Хотим редизайнить экран! Когда будет готов компонент N?





Хотим редизайнить
экран!!! Так когда
будет готов компонент
N?





Почему так долго?



1

Дополнительные циклы обсуждений

2

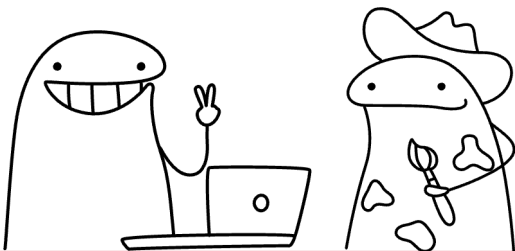
Недостаток ресурсов дизайнеров

3

Недостаток ресурсов разработчиков

Дополнительные циклы обсуждений

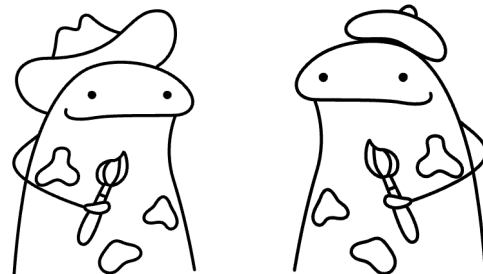
Технический дизайнер пошёл к
продуктовому



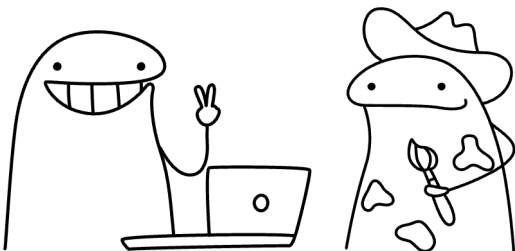
Разработчик задал вопрос

Технический дизайнер поменял спеку

Дополнительные циклы обсуждений



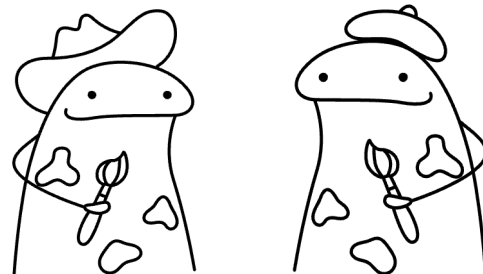
Технический дизайнер пошёл к
продуктовому



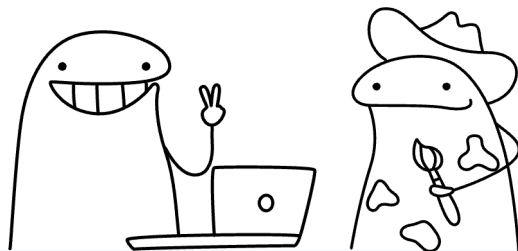
Разработчик задал вопрос

Технический дизайнер поменял спеку

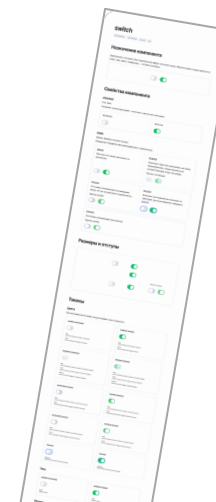
Дополнительные циклы обсуждений



Технический дизайнер пошёл к
продуктовому

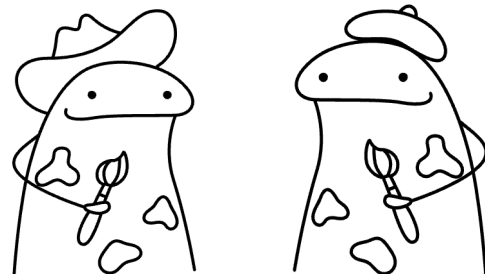


Разработчик задал вопрос

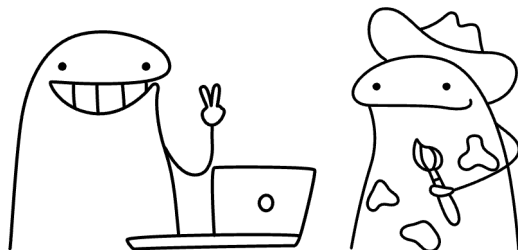


Технический дизайнер поменял спеку

Дополнительные циклы обсуждений



Технический дизайнер пошёл к продуктовому



Разработчик задал вопрос



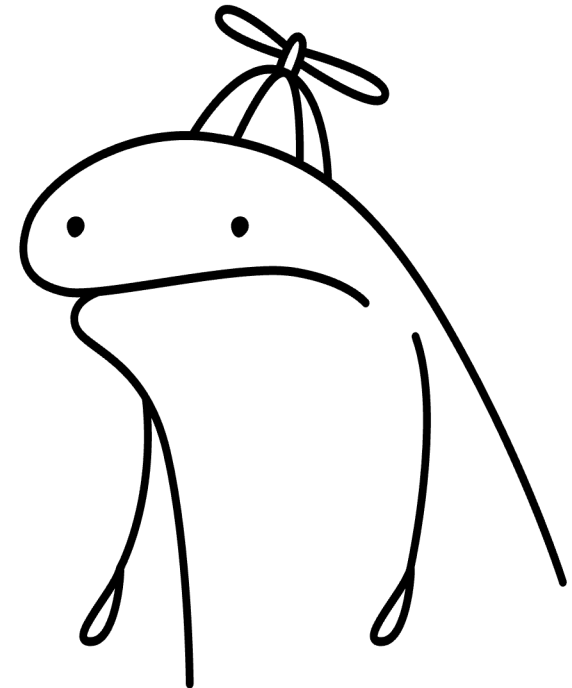
Технический дизайнер поменял спеку

Почему так долго?

- 1 **Дополнительные циклы обсуждений**
- 2 Недостаток ресурсов дизайнеров
- 3 Недостаток ресурсов разработчиков



Больше продуктивных кейсов до работы над спекой



Почему так долго?

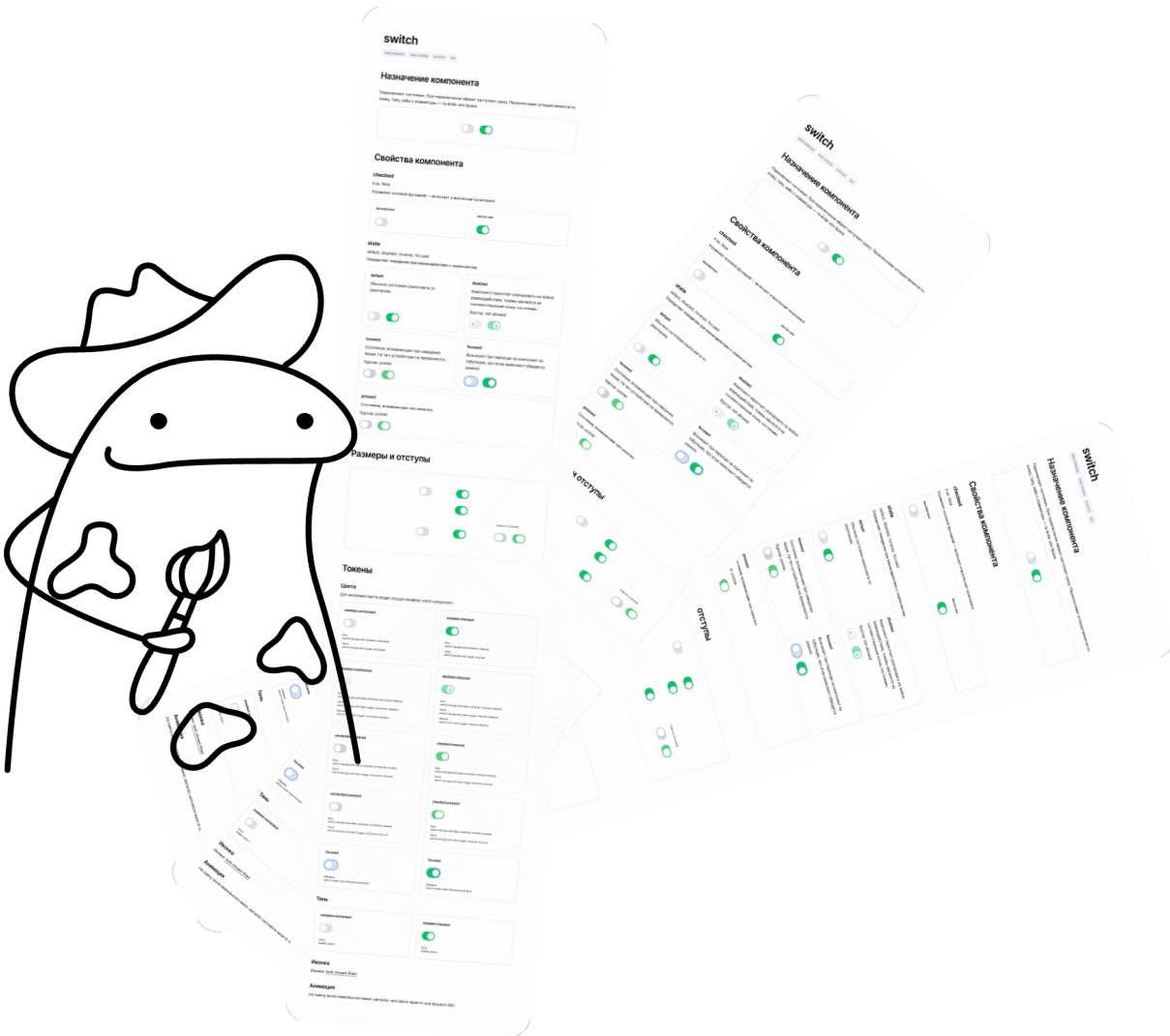
- 1 Дополнительные циклы обсуждений
- 2 **Недостаток ресурсов дизайнеров**
- 3 Недостаток ресурсов разработчиков



Больше продуктовых кейсов до работы над спекой

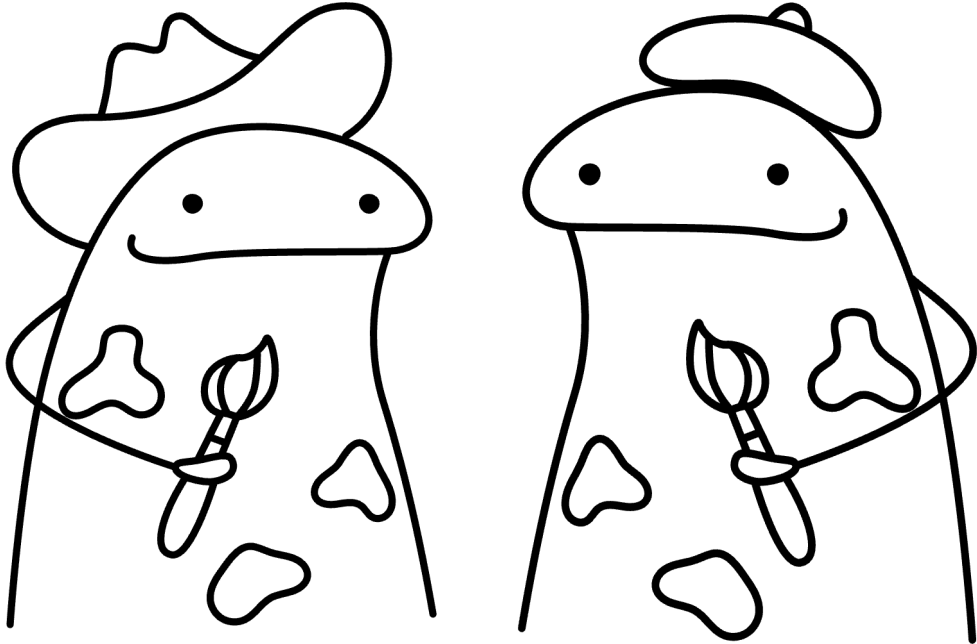


Типичный день технического дизайнера



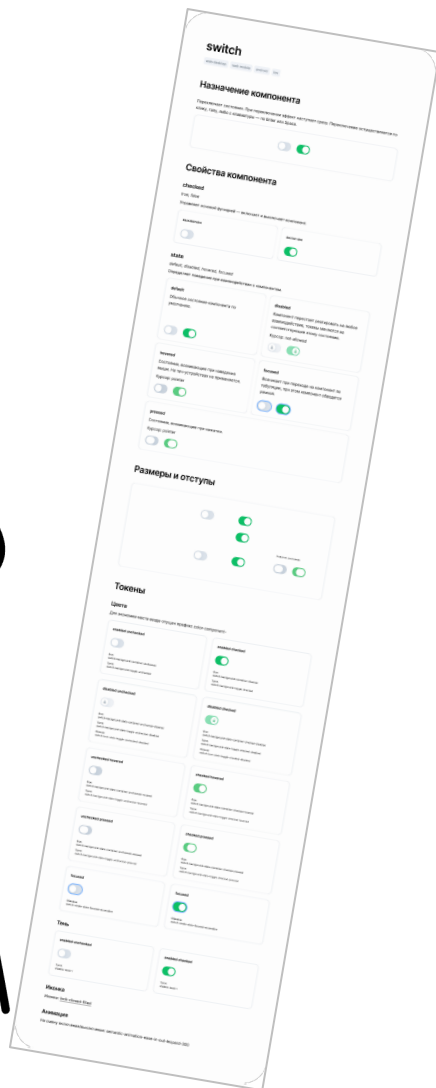
- 1 Ответить на вопросы в спеке (а их очень много!)
- 2 Уточнить кейсы с продуктовыми дизайнерами
- 3 Внести изменения в спеки (возможно в несколько)
- 4 Посмотреть много макетов для новых компонентов
- 5 Написать новые спецификации
- 6 Важные встречи

Типичный день технического дизайнера



- 1 Ответить на вопросы в спеке (а их очень много!)
- 2 **Уточнить кейсы с продуктовыми дизайнерами**
- 3 Внести изменения в спеки (возможно в несколько)
- 4 Посмотреть много макетов для новых компонентов
- 5 Написать новые спецификации
- 6 Важные встречи

Типичный день технического дизайнера



- 1 Ответить на вопросы в спеке (а их очень много!)
- 2 Уточнить кейсы с продуктовыми дизайнерами
- 3 **Внести изменения в спеки (возможно в несколько)**
- 4 Посмотреть много макетов для новых компонентов
- 5 Написать новые спецификации
- 6 Важные встречи

Типичный день технического дизайнера

13:45

Что включал в себя процесс отбора в компанию?

Рекомендации с прошлой работы

Обсуждение опыта работы

Оценка профессиональных навыков

Оценка навыков презентации

Психологический тест

Уровень владения иностранным языком

Проверка службой безопасности

Продолжить

13:45

Ответьте на вопросы

Сколько недель длился процесс отбора с момента отклика на вакансию?

Меньше недели Две недели

Больше двух недель Больше месяца

Условия работы соответствуют описанию вакансии?

Соответствуют Не соответствуют

Где проходило собеседование?

Можно выбрать несколько вариантов

По телефону По видеосвязи

В офисе

Продолжить

13:45

Что было на собеседовании?

Оцените вопросы, которые вам задавали на интервью. Что бы вы посоветовали улучшить?

О чём вас спрашивали?

Понравилось ли вам в целом, как проходили этапы отбора в компанию?

Отправить отзыв

1

Ответить на вопросы в спеке (а их очень много!)

2

Уточнить кейсы с продуктовыми дизайнерами

3

Внести изменения в спеки (возможно в несколько)

4

Посмотреть много макетов для новых компонентов

5

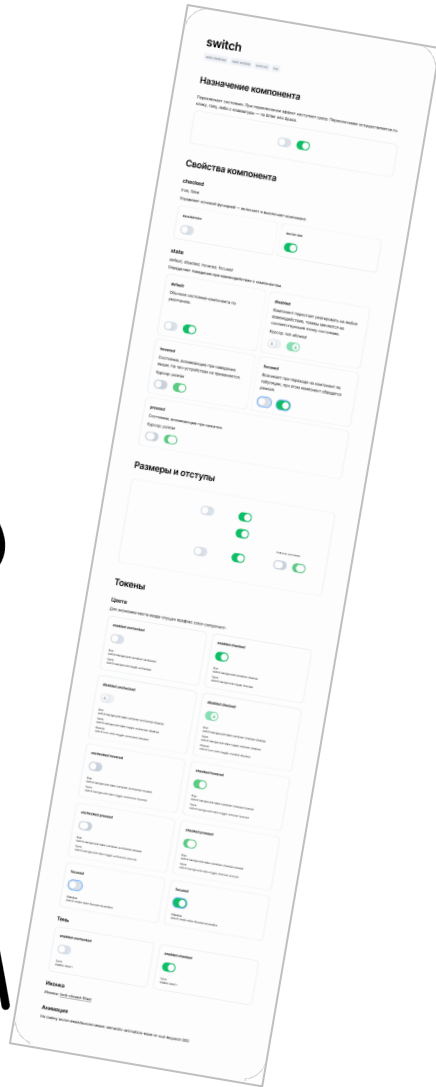
Написать новые спецификации

6

Важные встречи

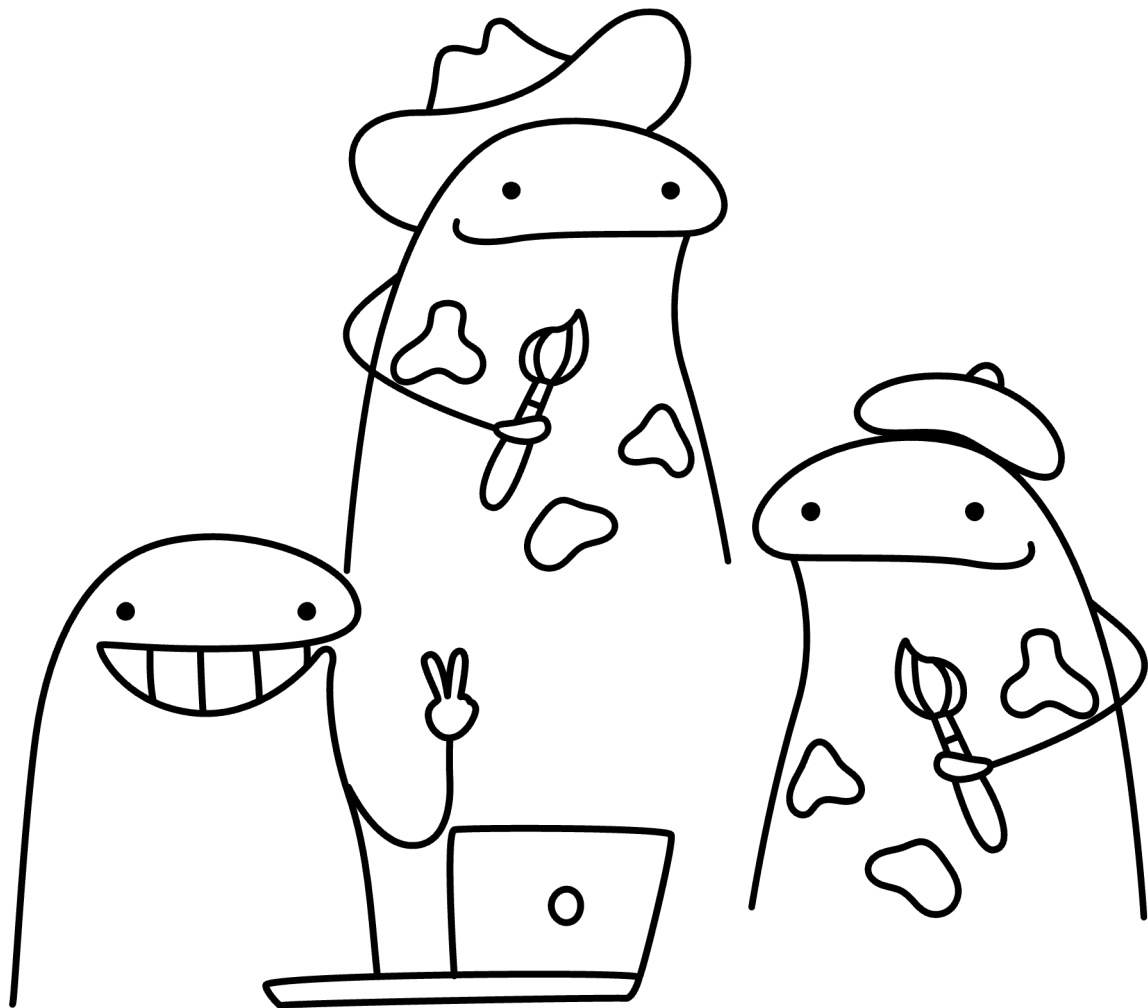


Типичный день технического дизайнера



- 1 Ответить на вопросы в спеке (а их очень много!)
- 2 Уточнить кейсы с продуктовыми дизайнерами
- 3 Внести изменения в спеки (возможно в несколько)
- 4 Посмотреть много макетов для новых компонентов
- 5 **Написать новые спецификации**
- 6 Важные встречи

Типичный день технического дизайнера



- 1 Ответить на вопросы в спеке (а их очень много!)
- 2 Уточнить кейсы с продуктовыми дизайнерами
- 3 Внести изменения в спеки (возможно в несколько)
- 4 Посмотреть много макетов для новых компонентов
- 5 Написать новые спецификации
- 6 **Важные встречи**



Почему так долго?

1 Дополнительные циклы обсуждений



Больше продуктивных кейсов до работы над спекой

2 Недостаток ресурсов дизайнеров



Наймём больше дизайнеров

3 Недостаток ресурсов разработчиков



Почему так долго?

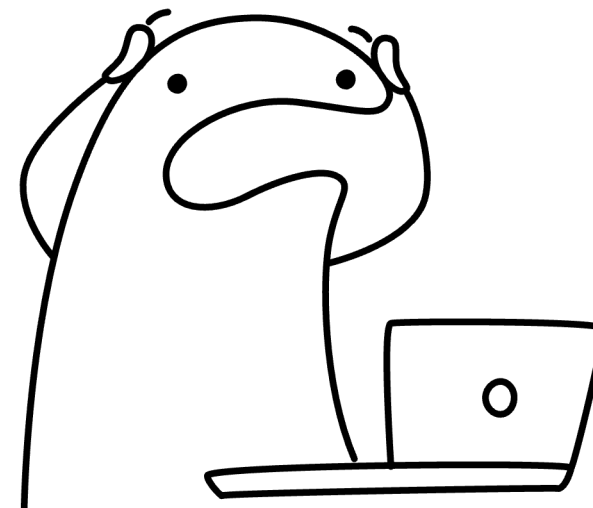
- 1 Дополнительные циклы обсуждений
- 2 Недостаток ресурсов дизайнеров
- 3 **Недостаток ресурсов разработчиков**



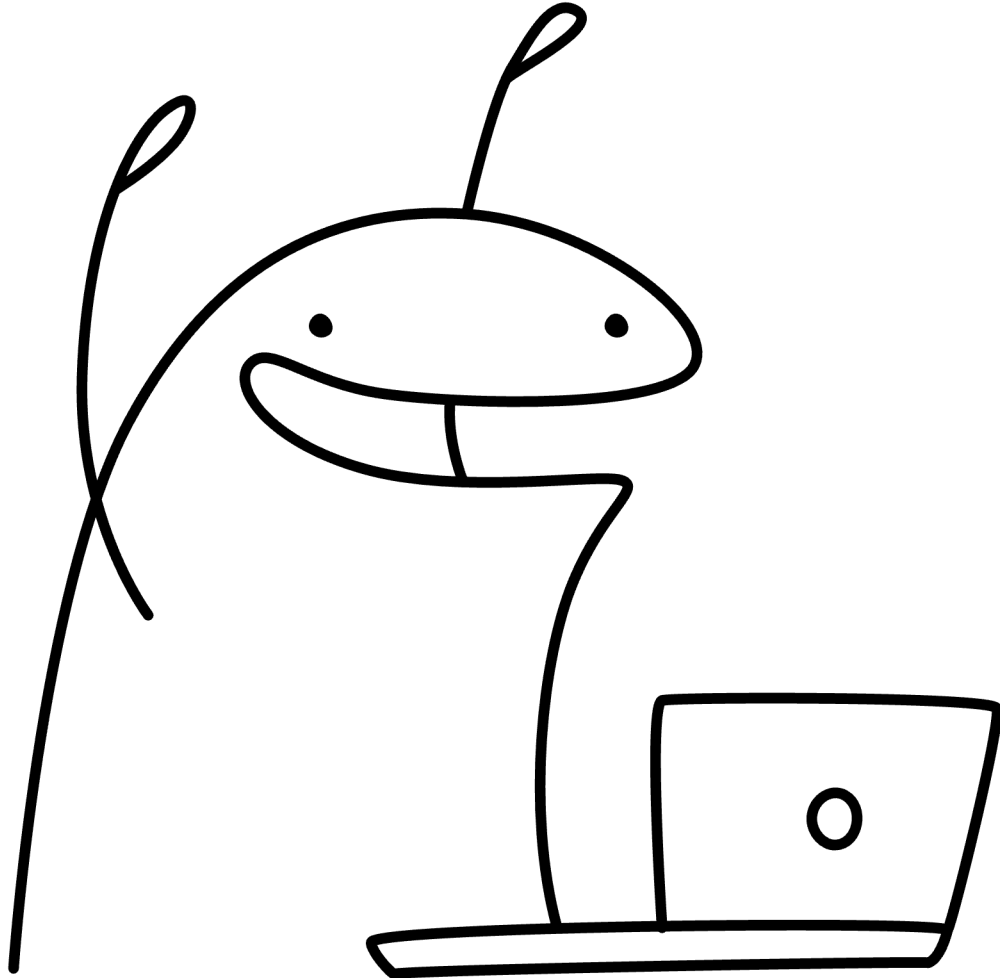
Больше продуктивных кейсов до работы над спекой



Наймём больше дизайнеров

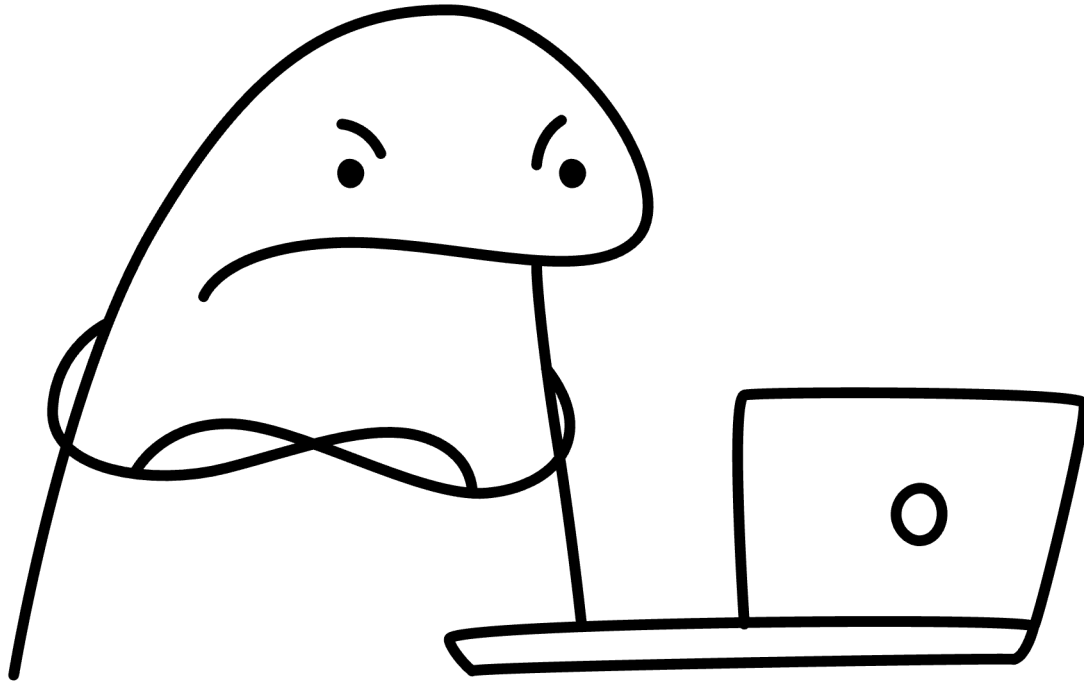


Типичный день разработчика команды ДС



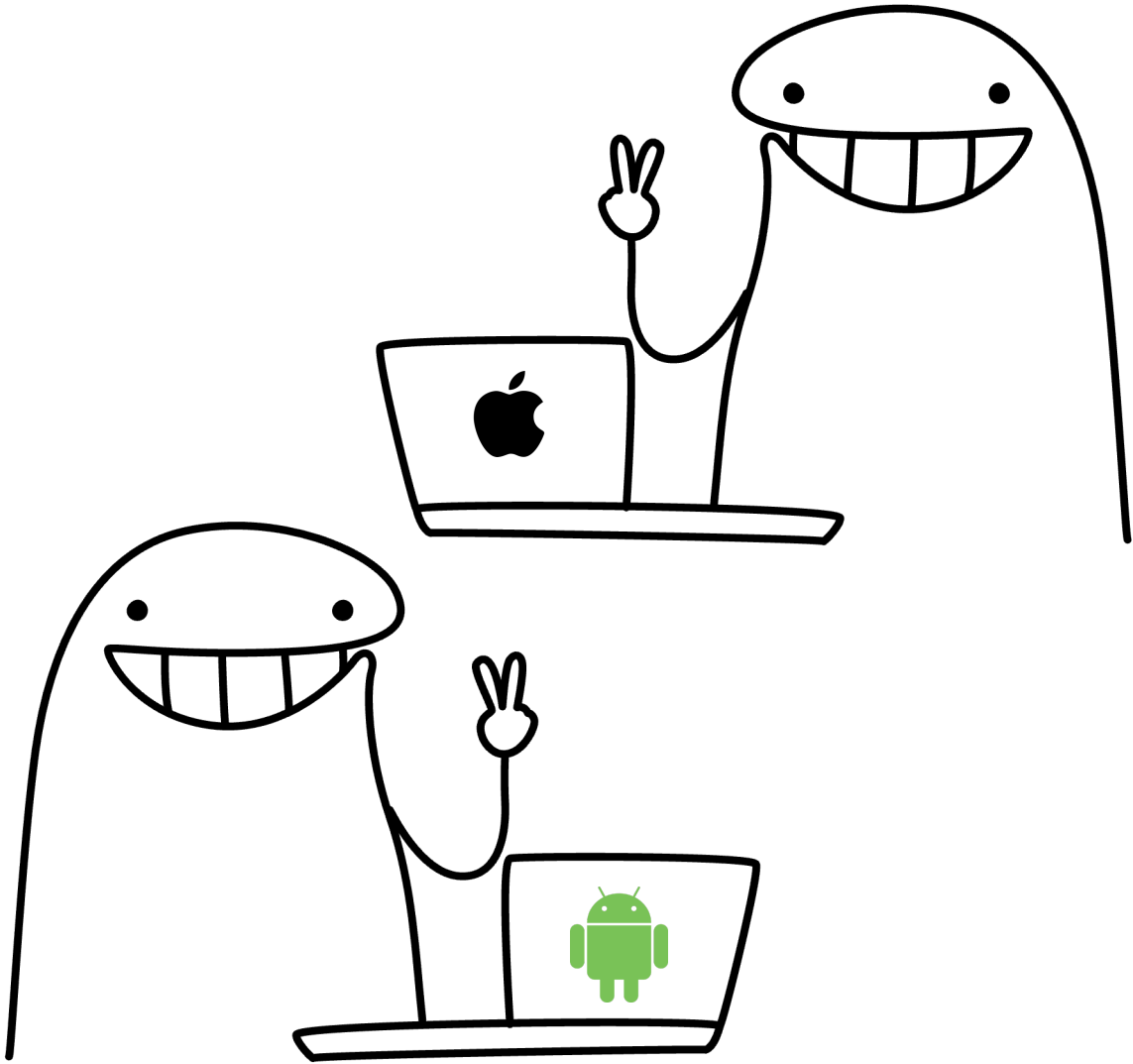
- 1 **Разработать новый компонент**
- 2 Поревьюить код других разработчиков
- 3 Сходить на очень важные встречи
- 4 Поревьюить спецификации

Типичный день разработчика команды ДС



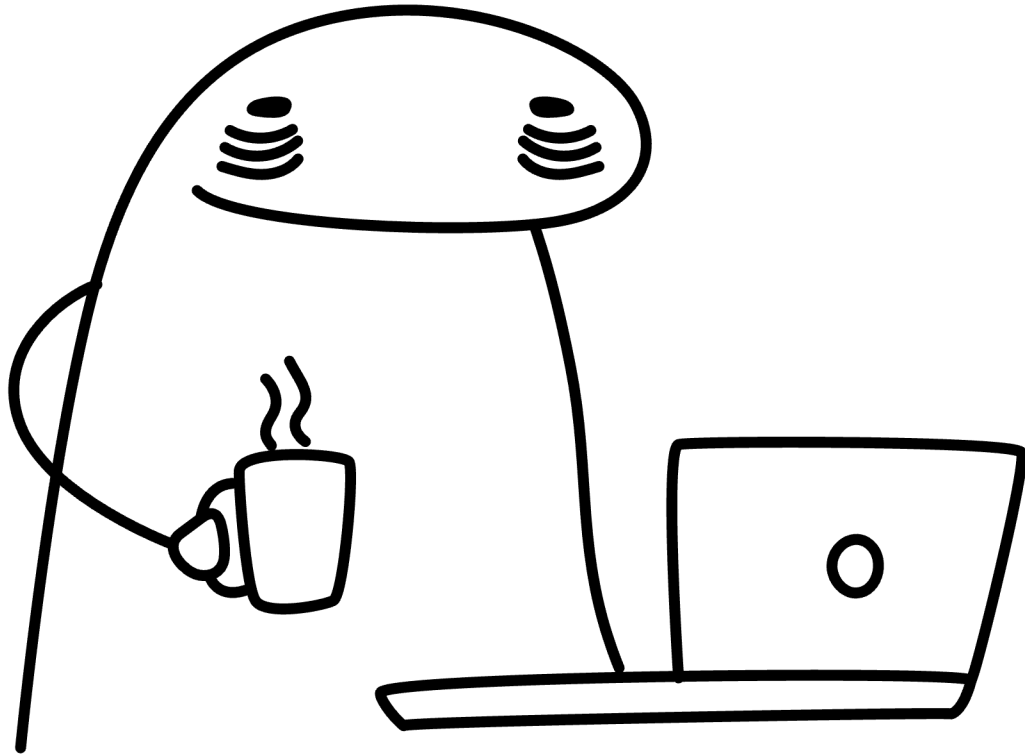
- 1 Разработать новый компонент
- 2 Поревьюить код других разработчиков**
- 3 Сходить на очень важные встречи
- 4 Поревьюить спецификации

Типичный день разработчика команды ДС



- 1 Разработать новый компонент
- 2 Поревьюить код других разработчиков
- 3 Сходить на очень важные встречи**
- 4 Поревьюить спецификации

Типичный день разработчика команды ДС



- 1 Разработать новый компонент
- 2 Поревьюить код других разработчиков
- 3 Сходить на очень важные встречи
- 4 Поревьюить спецификации**

Почему так долго?

1

Дополнительные циклы обсуждений



Больше продуктивных кейсов до работы над спекой

2

Недостаток ресурсов дизайнеров



Наймём больше дизайнеров

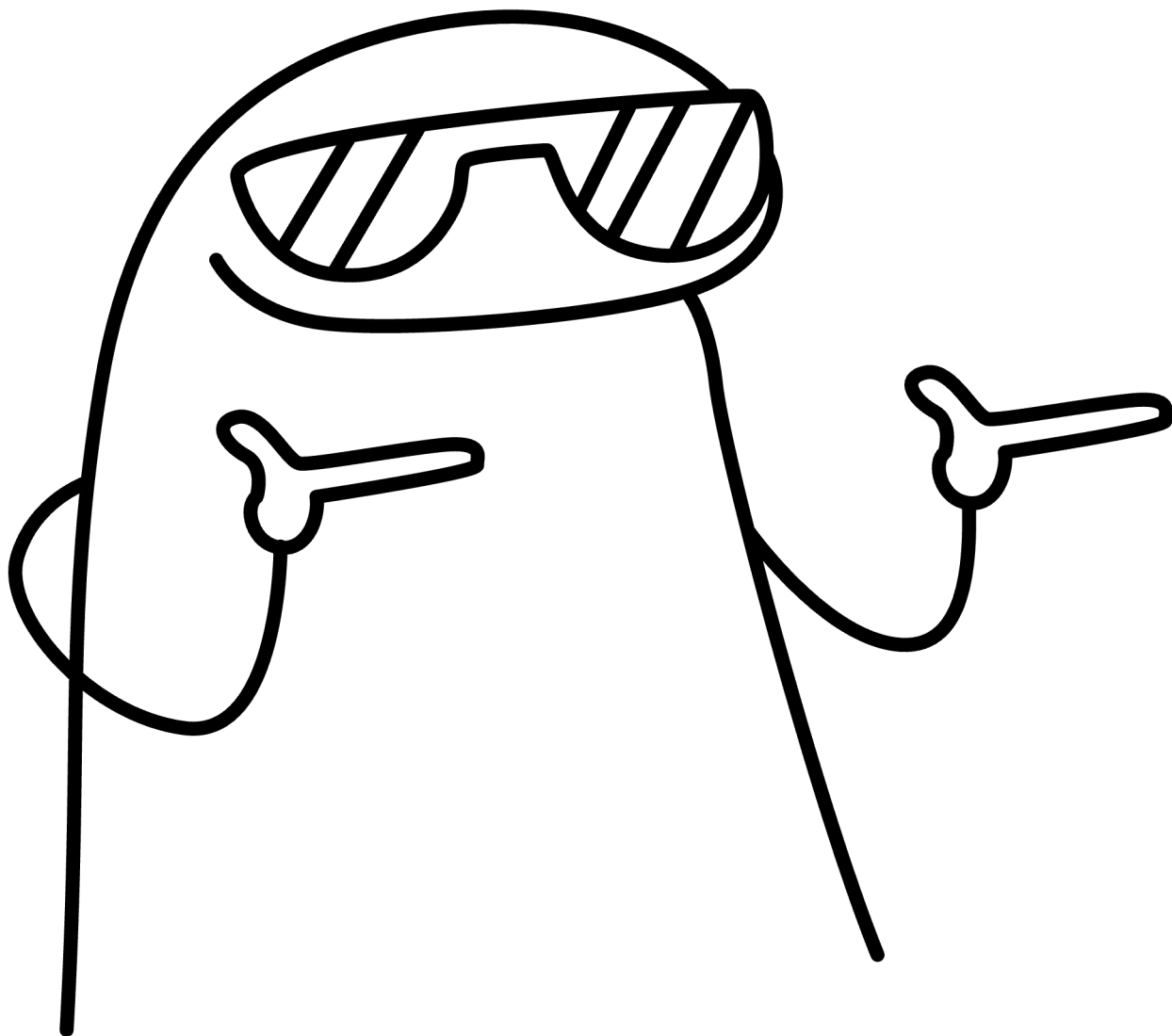
3

Недостаток ресурсов разработчиков

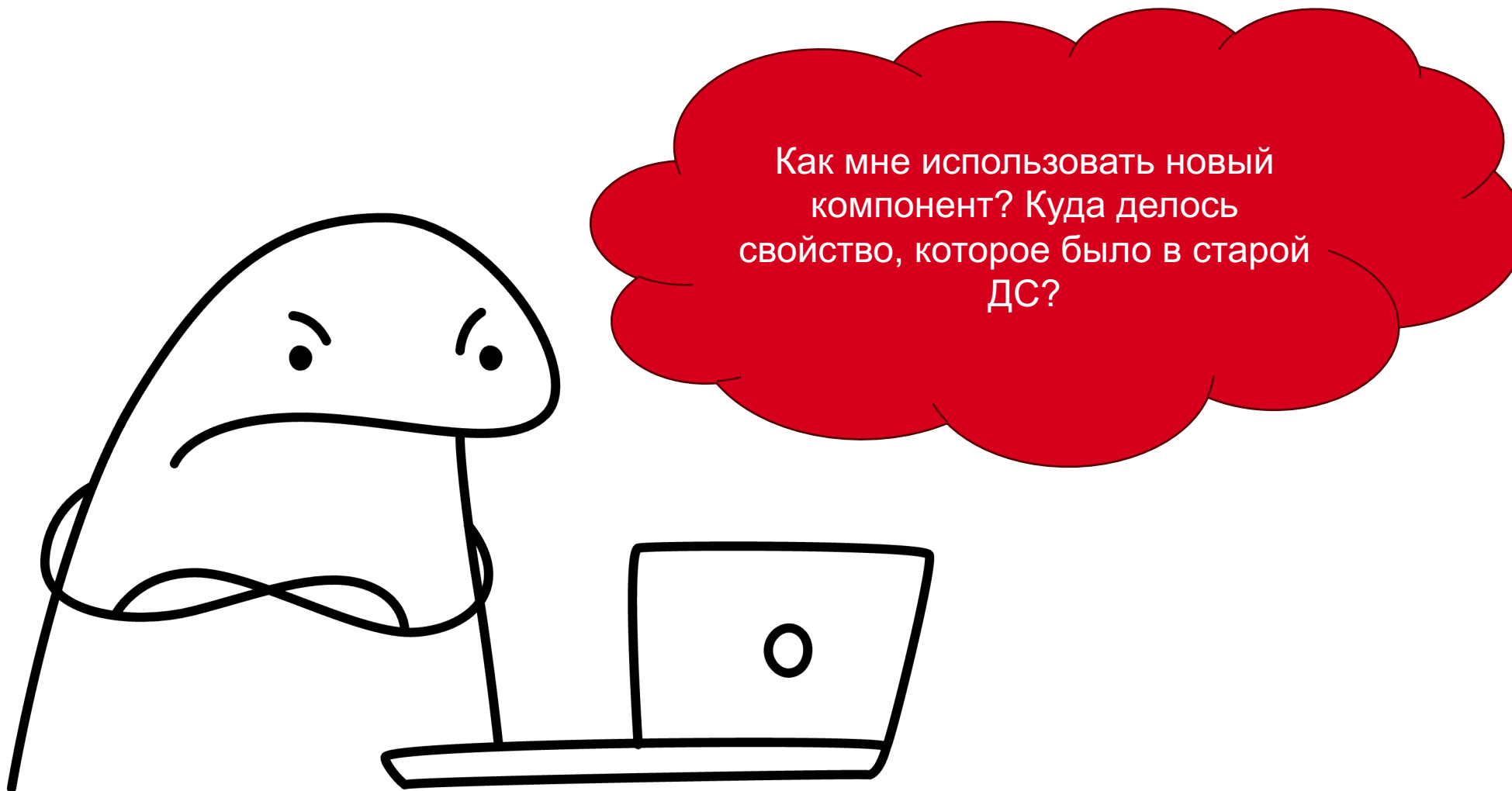


Ревью спек — приоритет





**Продолжаем
работу**



А где такое свойство для
компонента может
использоваться?



Компонент вроде разработан, но нужны доработки

- 1 Не учли старый продуктовый кейс
- 2 Цепь доработок



Компонент вроде разработан, но нужны доработки

1 Не учли старый продуктовый кейс



Больше продуктовых кейсов до работы над спекой

2 Цепь доработок



Компонент вроде разработан, но нужны доработки

1

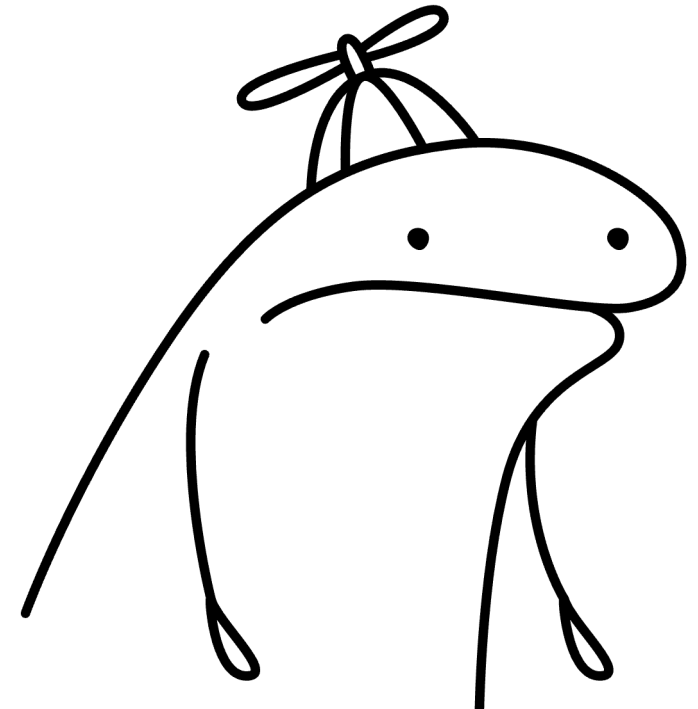
Не учли старый продуктовый кейс

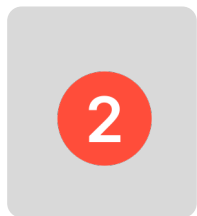


Больше продуктовых кейсов до работы над спекой

2

Цель доработок





Дизайнер использовал компонент 1
в компоненте 2

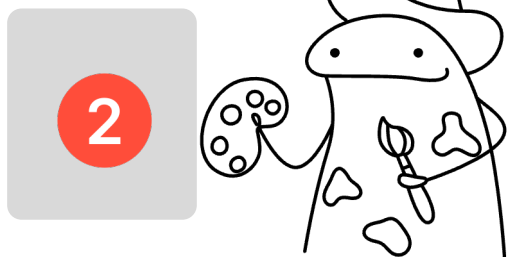
Дизайнер разработал компонент 1

Дизайнер доработал компонент 1

Пришлось доработать и компонент 2



Дизайнер использовал компонент 1
в компоненте 2



Дизайнер разработал компонент 1

Дизайнер доработал компонент 1

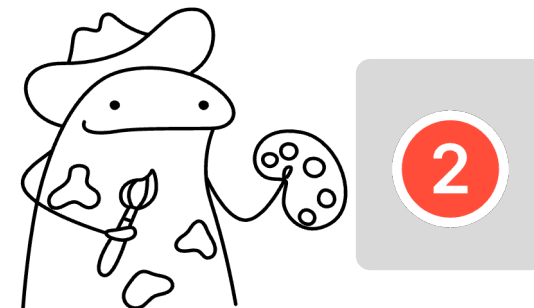
Пришлось доработать и компонент 2



Дизайнер использовал компонент 1
в компоненте 2



Дизайнер разработал компонент 1

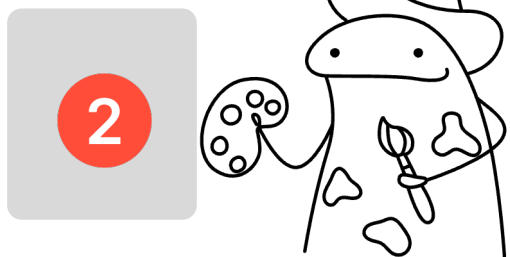


Дизайнер доработал компонент 1

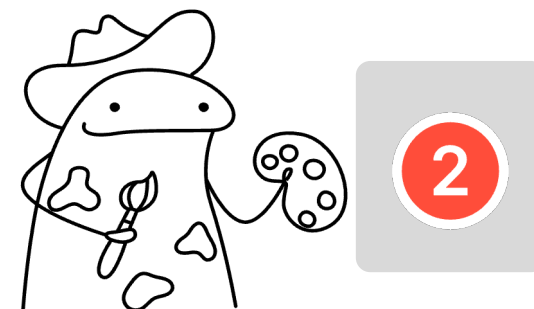
Пришлось доработать и компонент 2



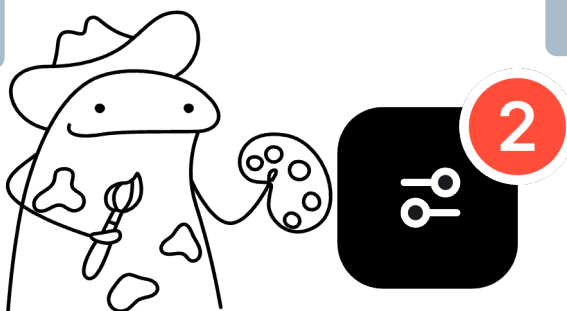
Дизайнер использовал компонент 1
в компоненте 2



Дизайнер разработал компонент 1



Дизайнер доработал компонент 1



Пришлось доработать и компонент 2

Компонент вроде разработан, но нужны доработки

1 Не учли старый продуктовый кейс

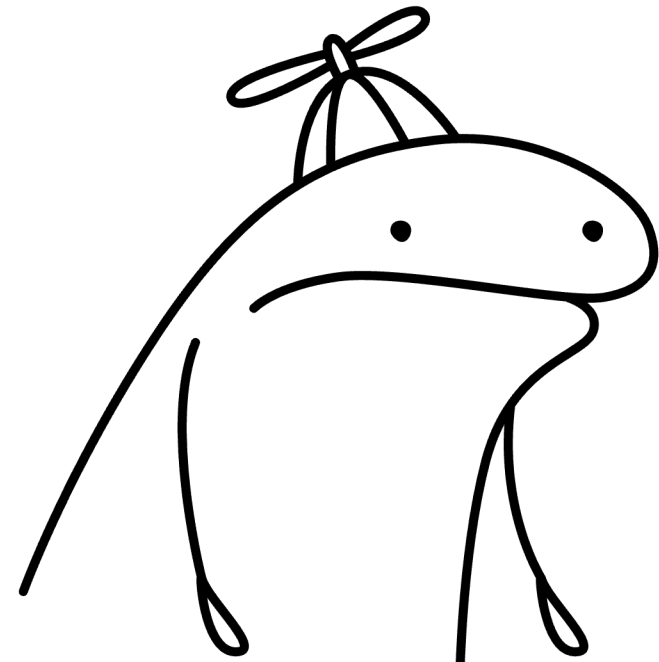


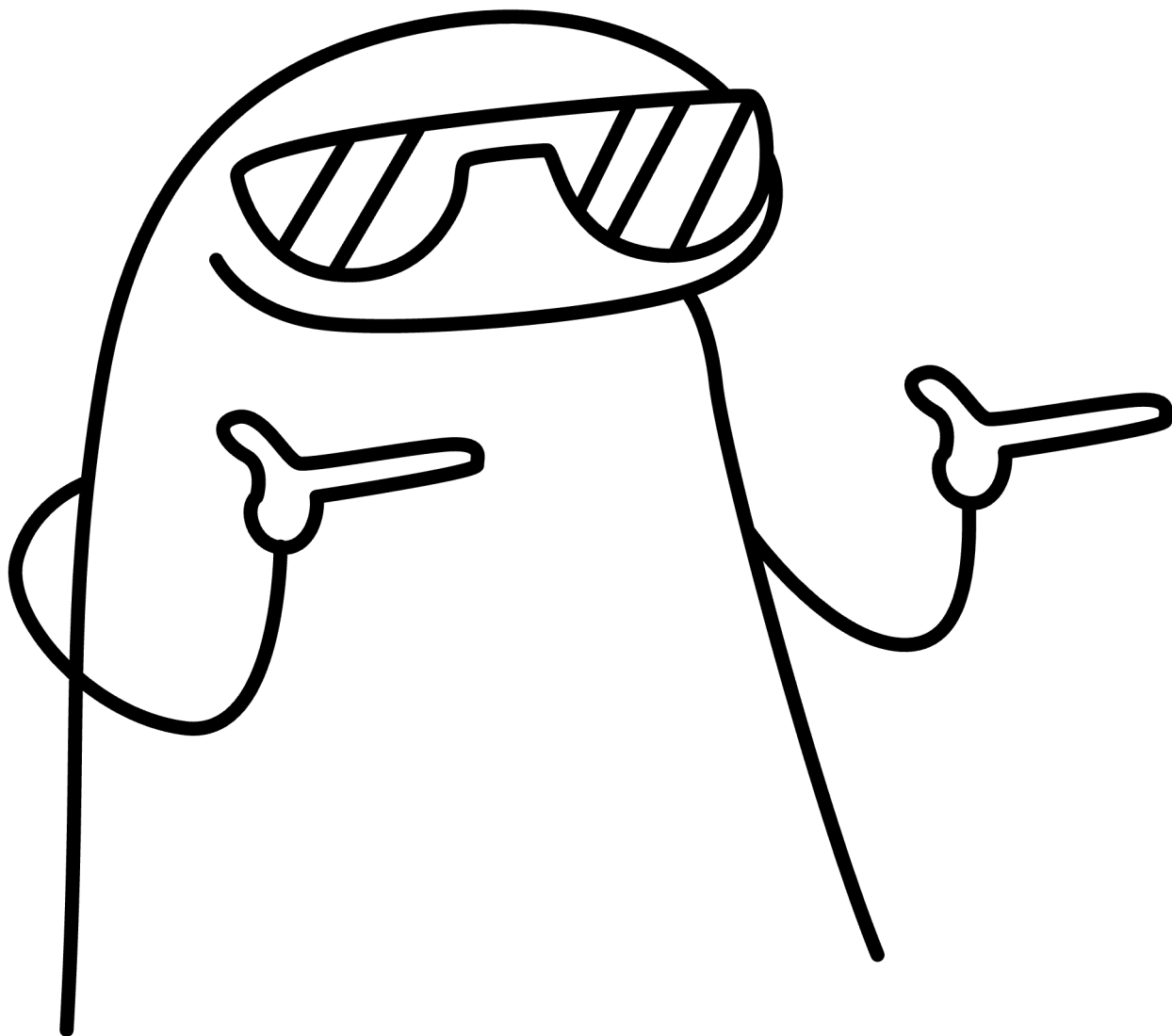
Больше продуктовых кейсов до работы над спекой

2 **Цепь доработок**



Доработки — часть работы над ДС

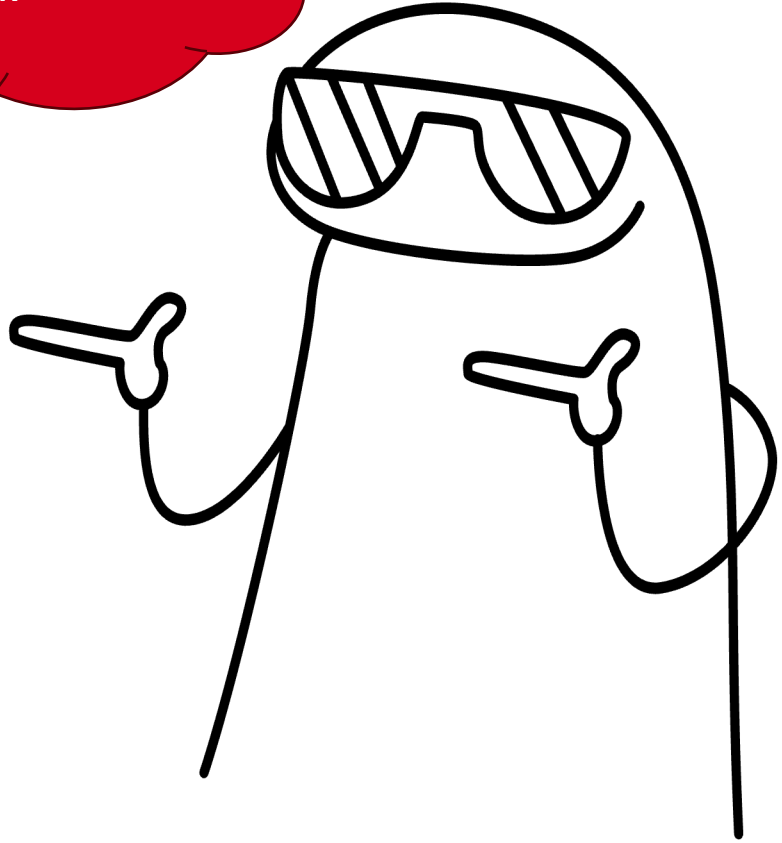
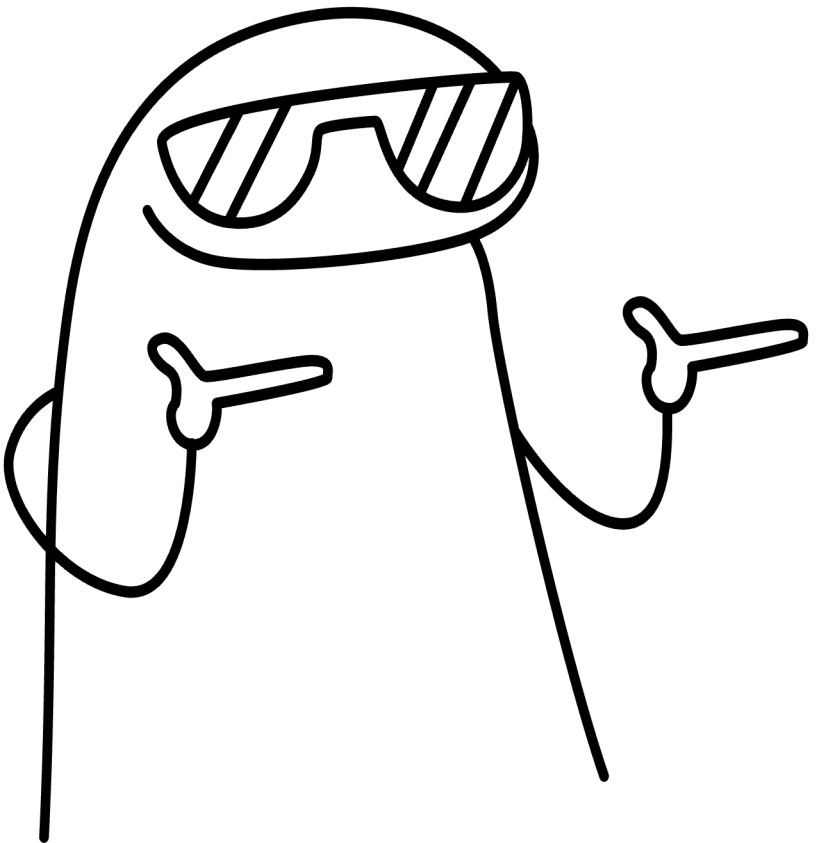




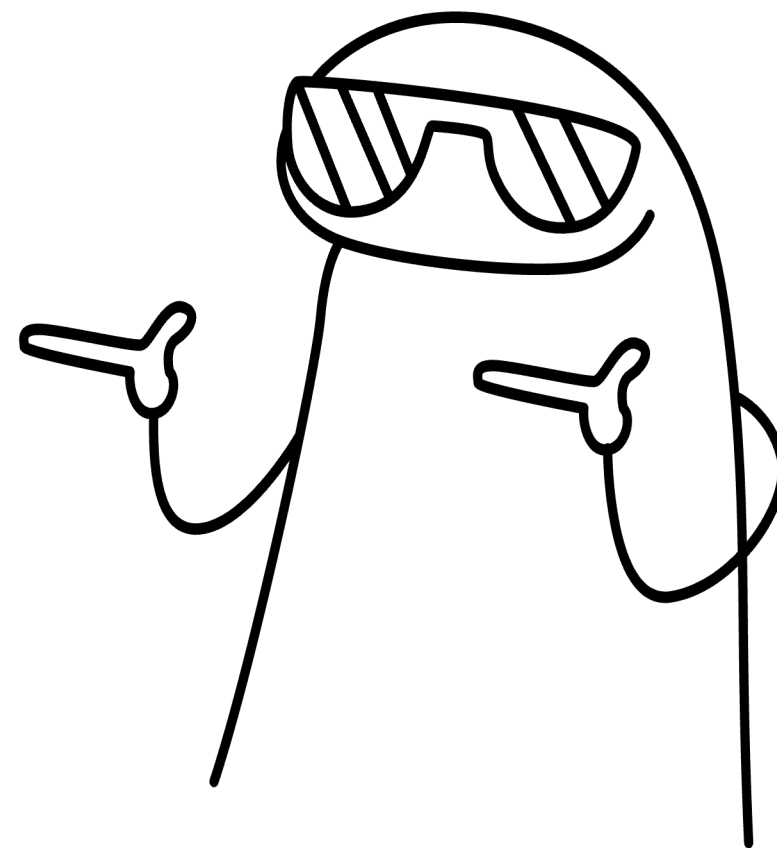
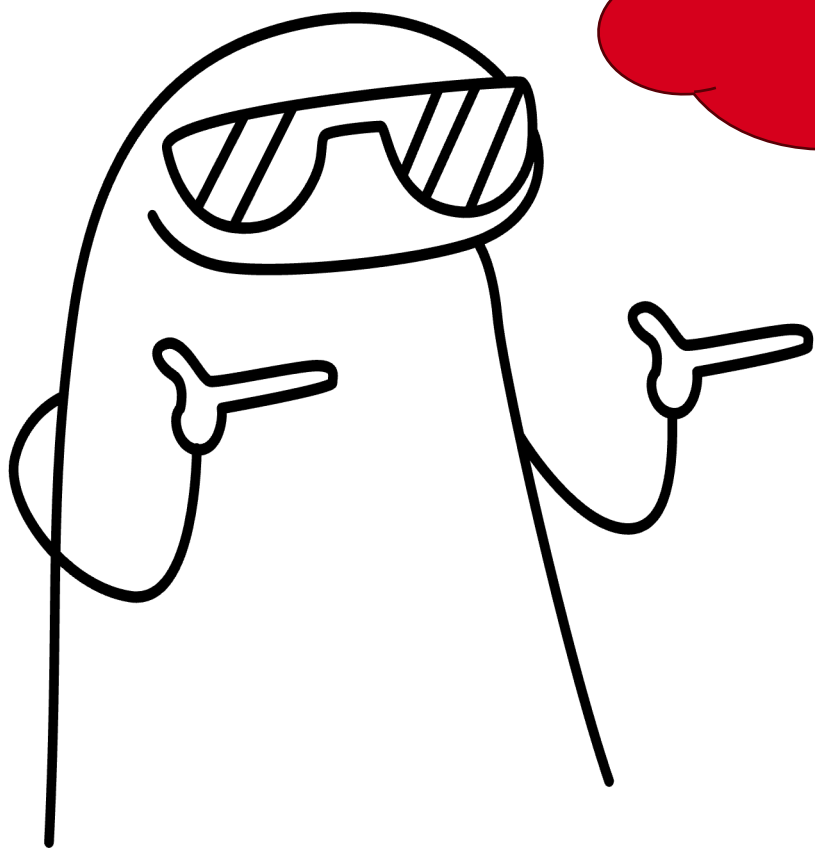
**Продолжаем
работу**



А когда это компонент
стал квадратным? Я
помню, что он был
круглым!



А разве что-то
изменилось?



«Непрозрачные» доработки

- 1 Не понимаем, когда возникла доработка
- 2 Не понимаем, что поменялось в спеке



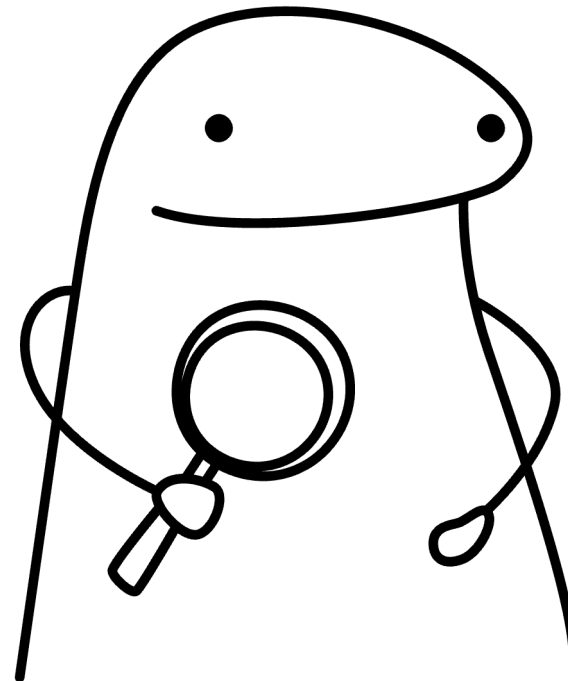
«Непрозрачные» доработки

1 Не понимаем, когда возникла доработка



Любая доработка отражается в Jira

2 Не понимаем, что поменялось в спеке



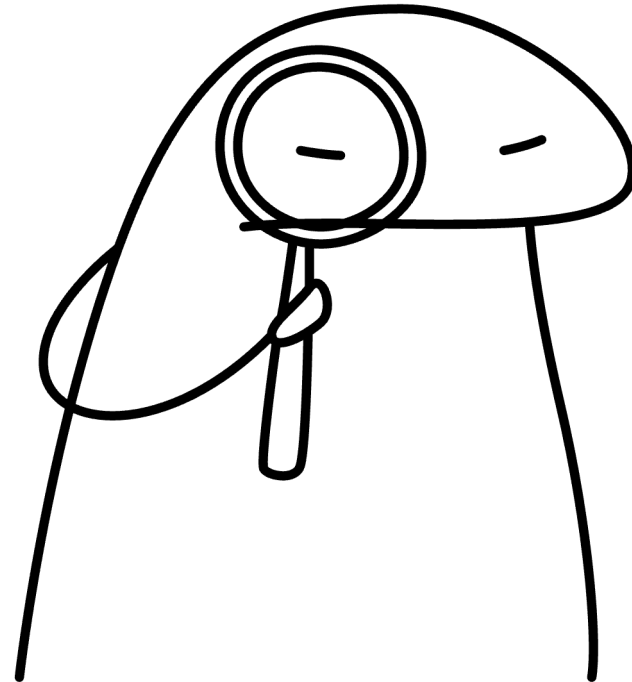
«Непрозрачные» доработки

1 Не понимаем, когда возникла доработка

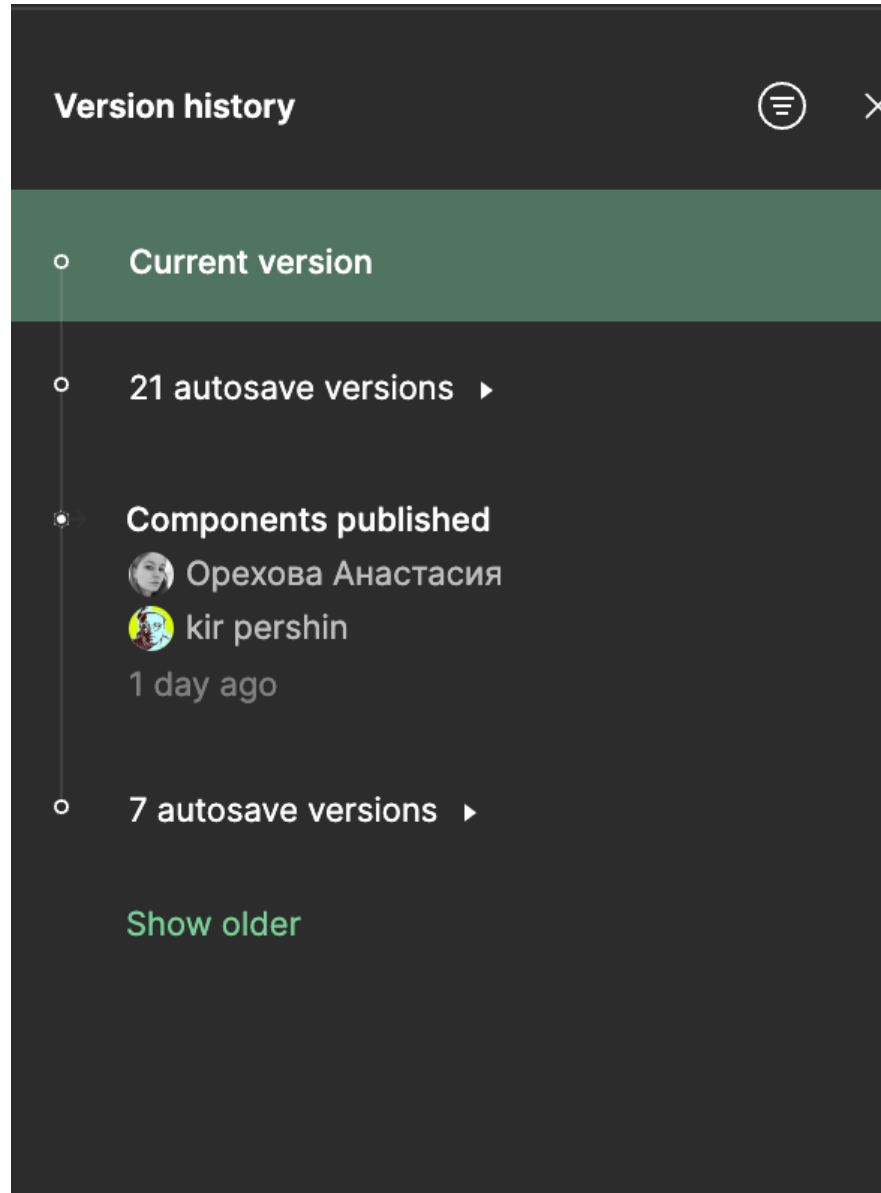


Любая доработка отражается в Jira

2 Не понимаем, что поменялось в спеке



Можно (?) использовать историю версий в Figma



Найди пять отличий!

Changelog

29.11.2023

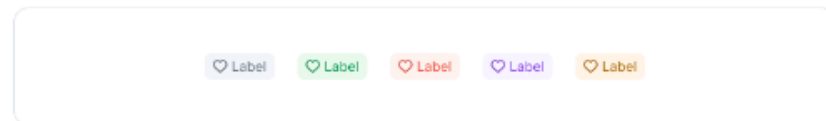
добавилось состояние disabled и соответствующие токены

tag

web desktop web mobile android ios

Назначение компонента

Неинтерактивный элемент. Позволяет маркировать элементы разнообразной информацией.

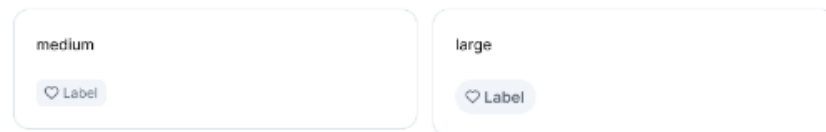


Свойства компонента

size

medium, large

Определяет размер компонента.



style

neutral, positive, negative, special, warning

Определяет внешний вид компонента.



state

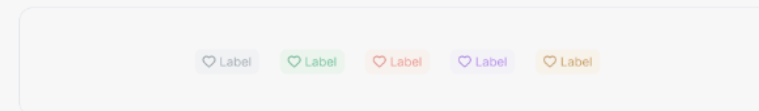
default, disabled

tag

web desktop web mobile android ios

Назначение компонента

Неинтерактивный элемент. Позволяет маркировать элементы разнообразной информацией.

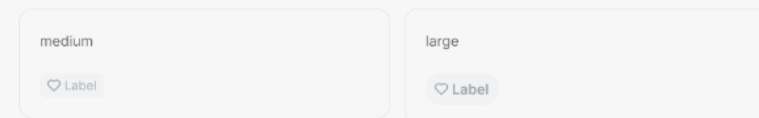


Свойства компонента

size

medium, large

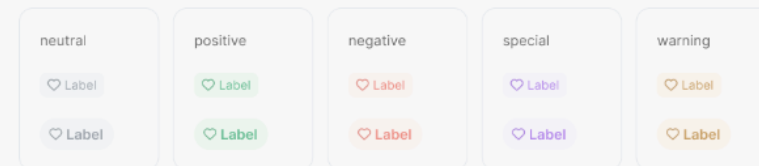
Определяет размер компонента.



style

neutral, positive, negative, special, warning

Определяет внешний вид компонента.



show icon

true, false

Отображает иконку



«Непрозрачные» доработки

1 Не понимаем, когда возникла доработка

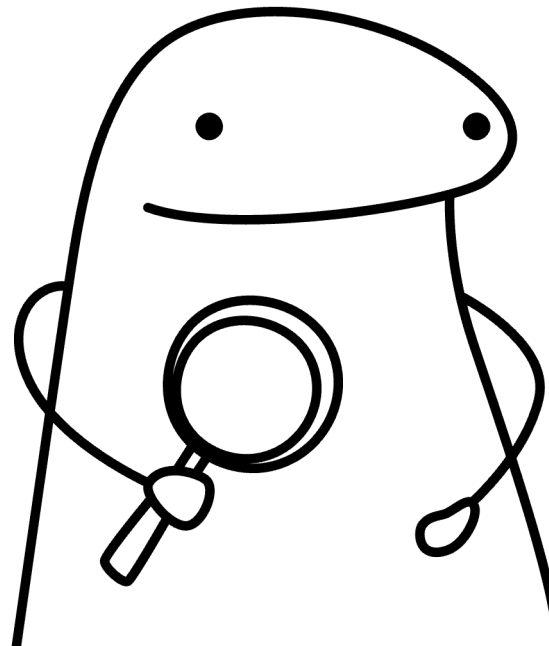


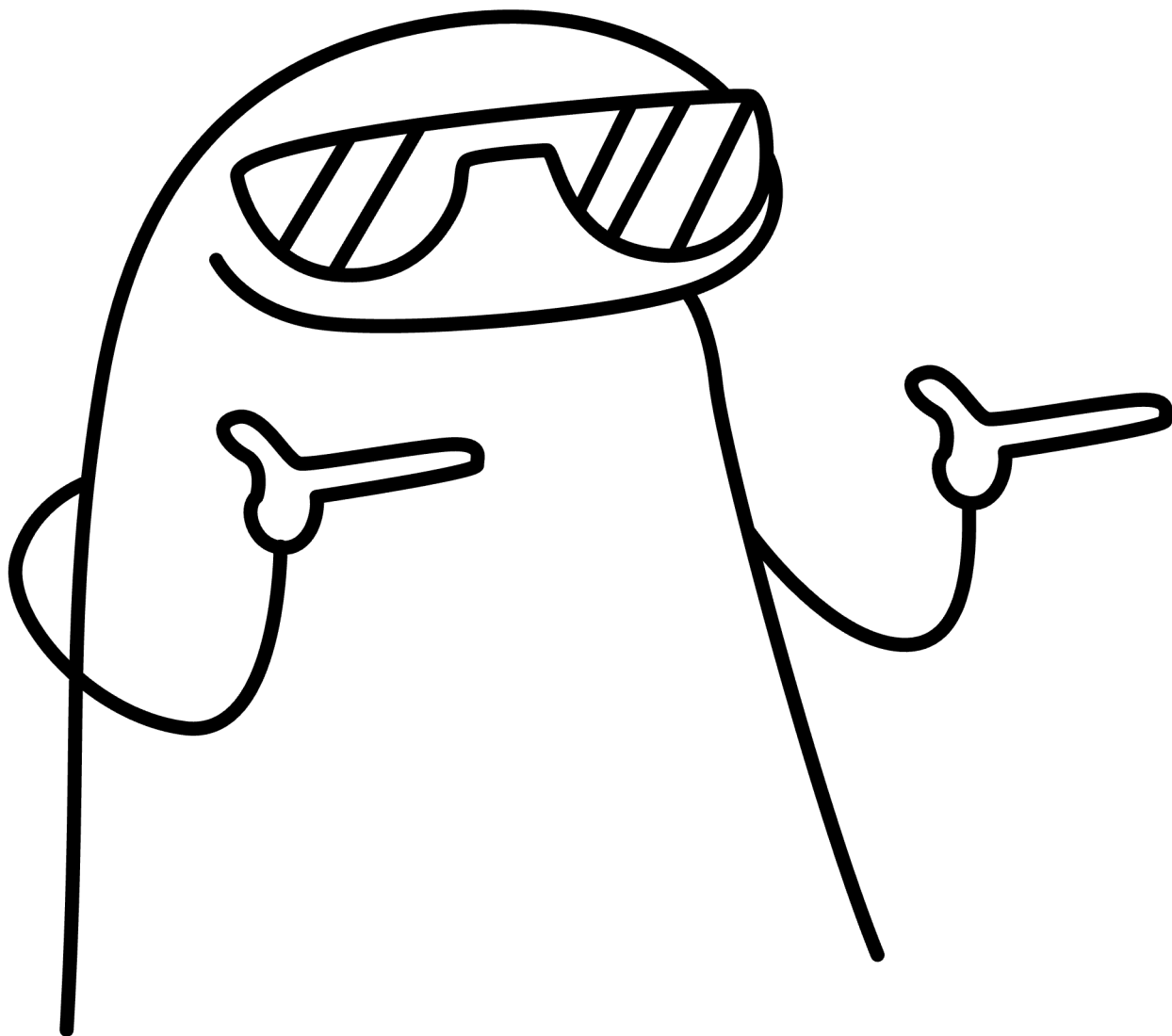
Любая доработка отражается в Jira

2 Не понимаем, что поменялось в спеке



Описываем changelog в Figma

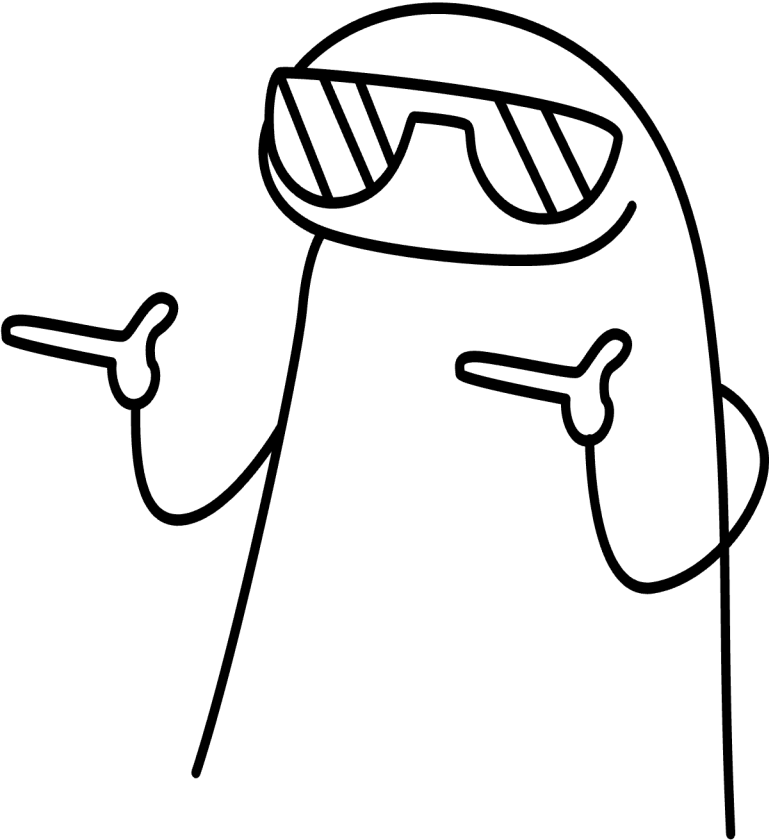




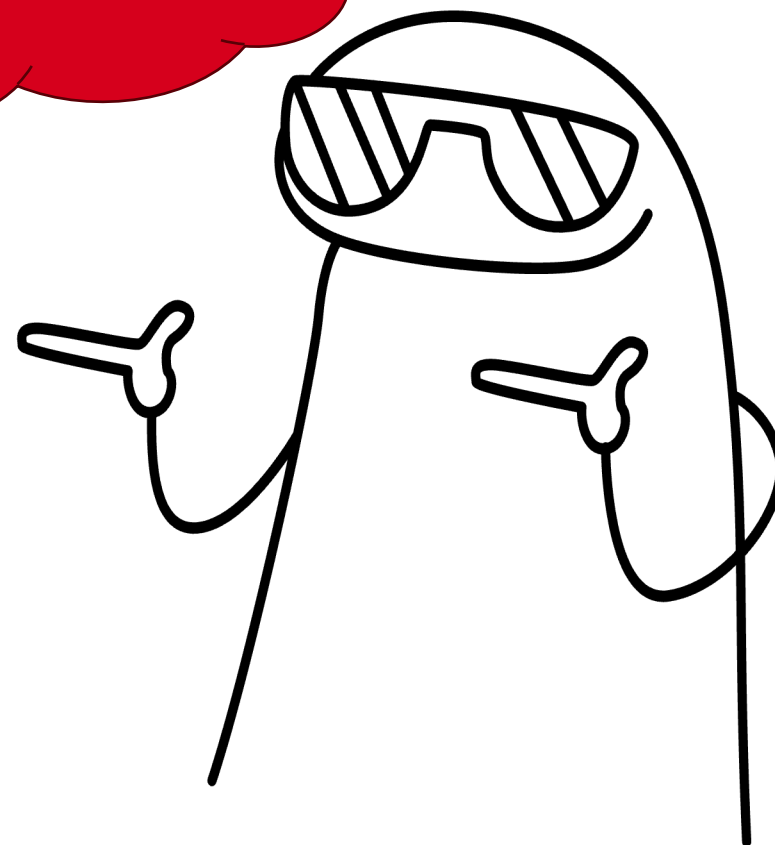
**Продолжаем
работу**




Нам нужна вот такая доработка, чтобы начать редизайн. Когда вы её сделаете?




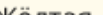
Мы возьмём её в работу
после «базовых»
компонентов.

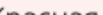




КОМПОНЕНТЫ



Шаблон (Figma spec,  
  




Зелёная карточка 



Жёлтая 



Красная карточка 

_action (Figma spec, Android,  

Доработки компонента  

Avatar (Figma spec, Android,  


Button (Figma spec, Android,  


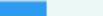
Bottom sheet (Figma spec,  



Checkable Card (Figma spec,  

Card (Figma spec, Android,  

Cell (Figma spec, Android, iOS,  



Counter (Figma spec, Android,  

Доработки компонента  



Checkbox (Figma spec,  

Select (Figma spec, Android,   



Chips (Figma spec, Android,  



Search Input (Figma spec,  

Action list (Figma spec,   

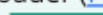

Divider (Figma spec, Android,  

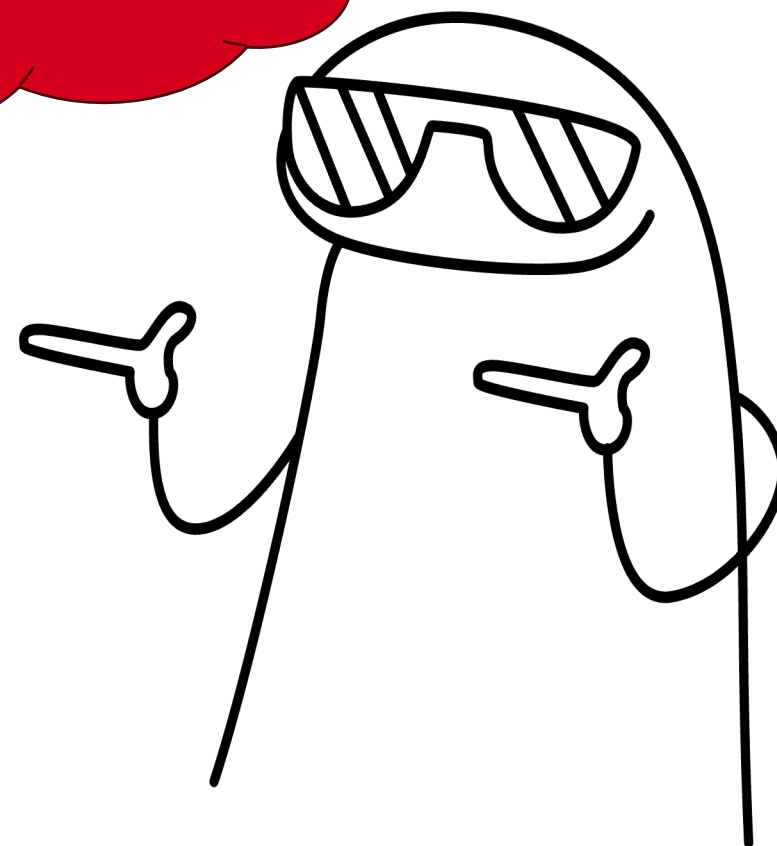
Title (Figma spec, Android,  

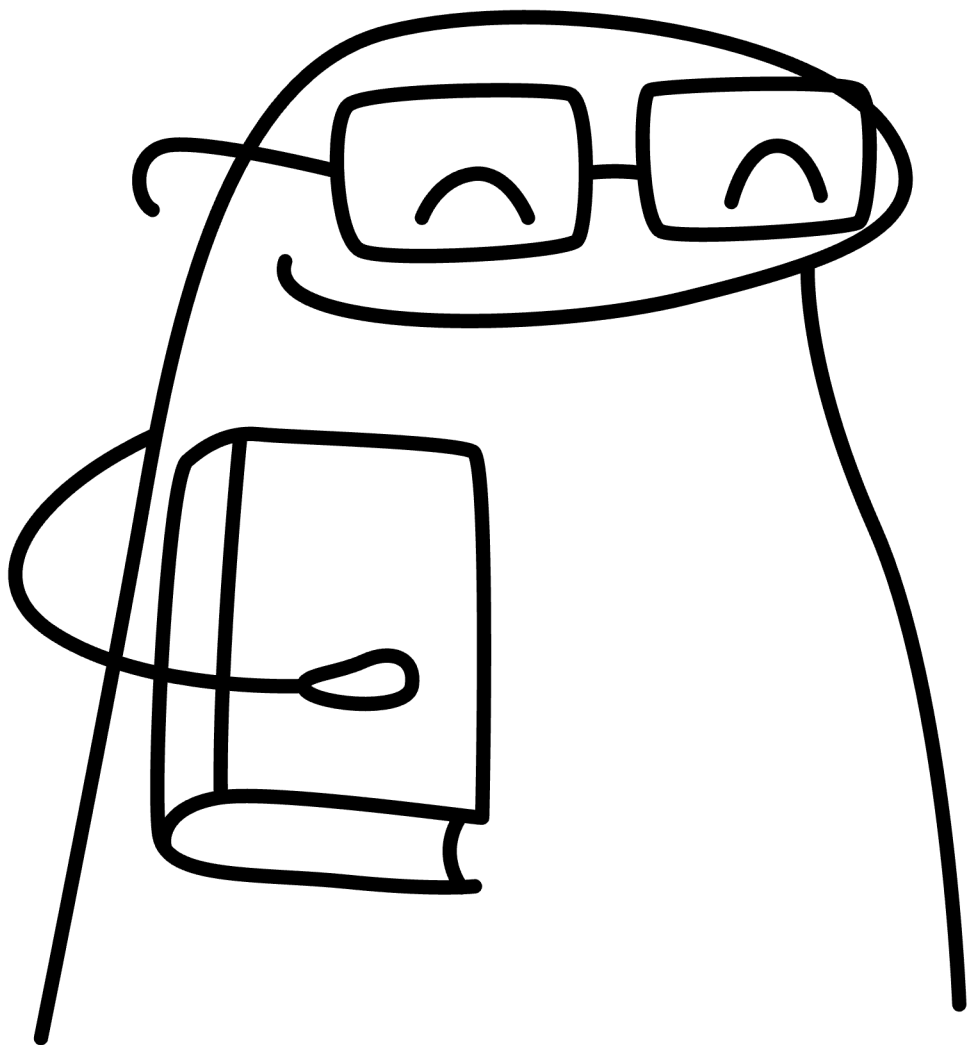
Suggest (Figma spec, Android,  

Input (Figma spec, Android,  

Link (Figma spec, Android, iOS,  

Loader (Figma spec, Android,  

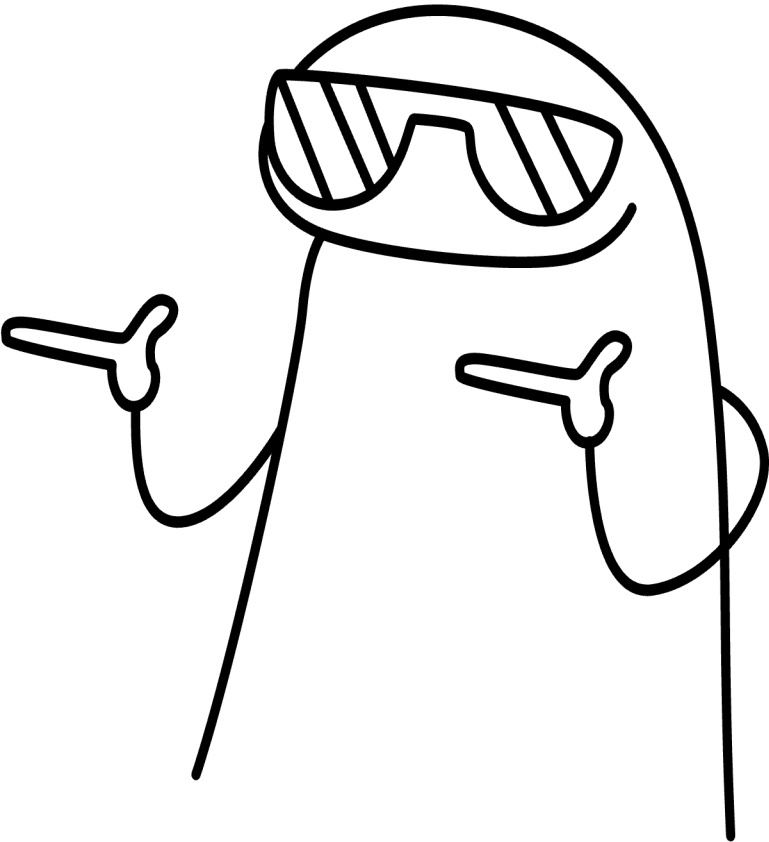




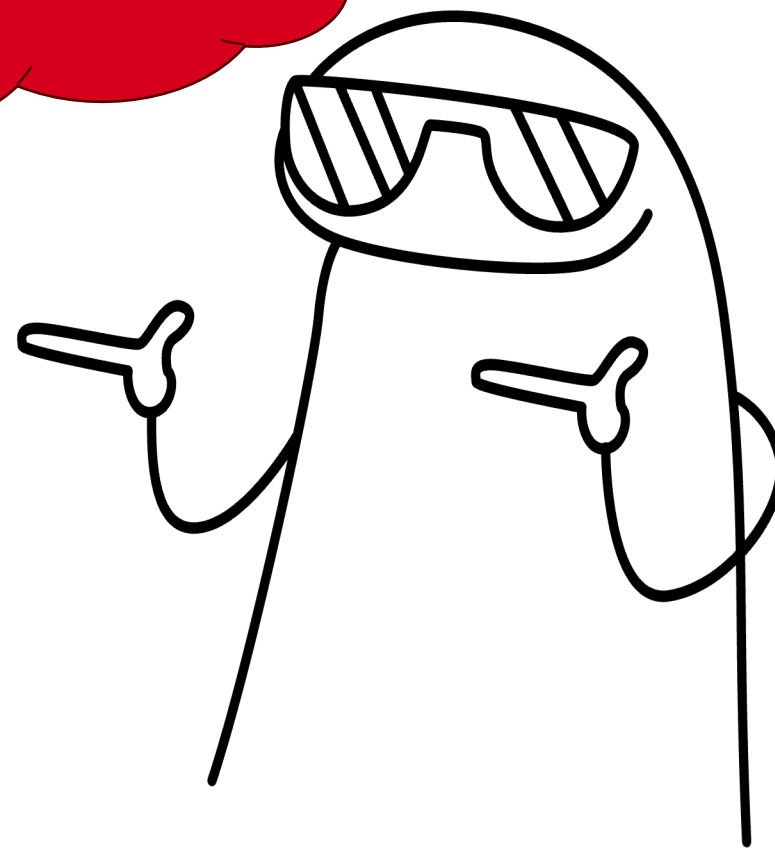
**Нам нужно
обоснование**



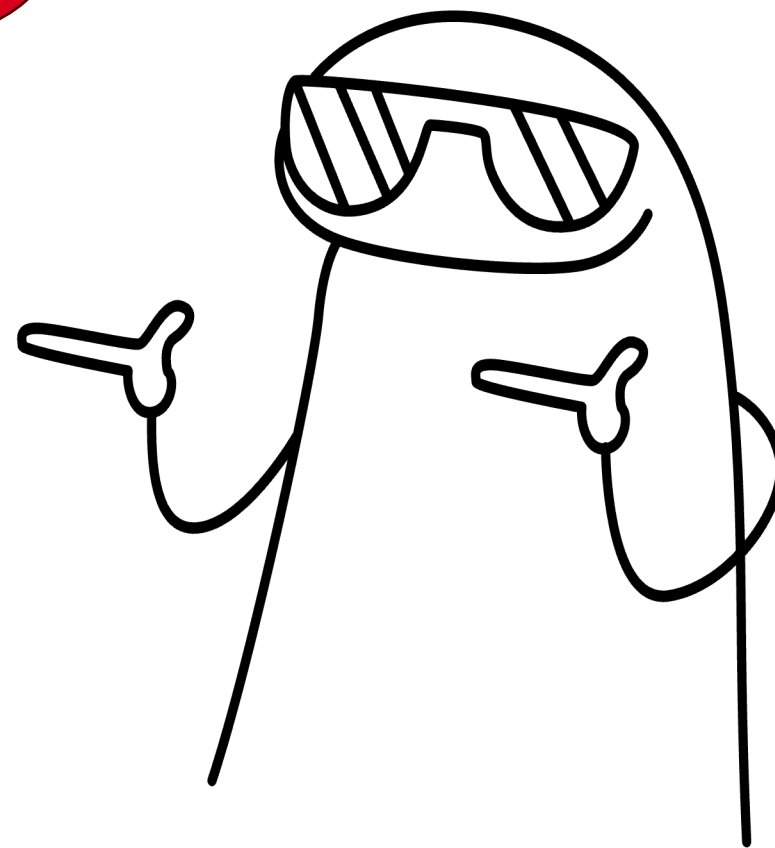
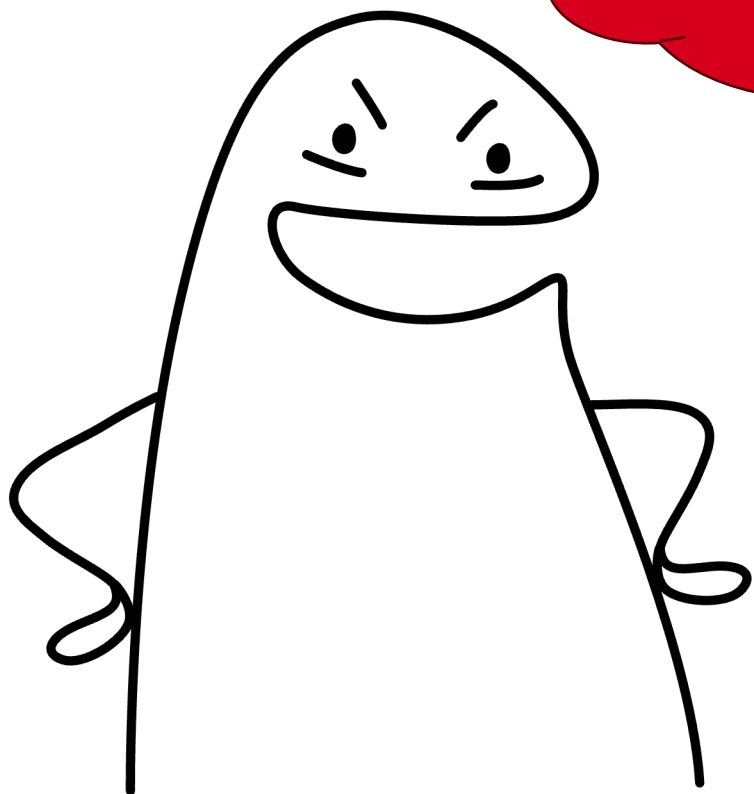
Нам нужен этот компонент, чтобы приступить к редизайну. Когда он будет готов?



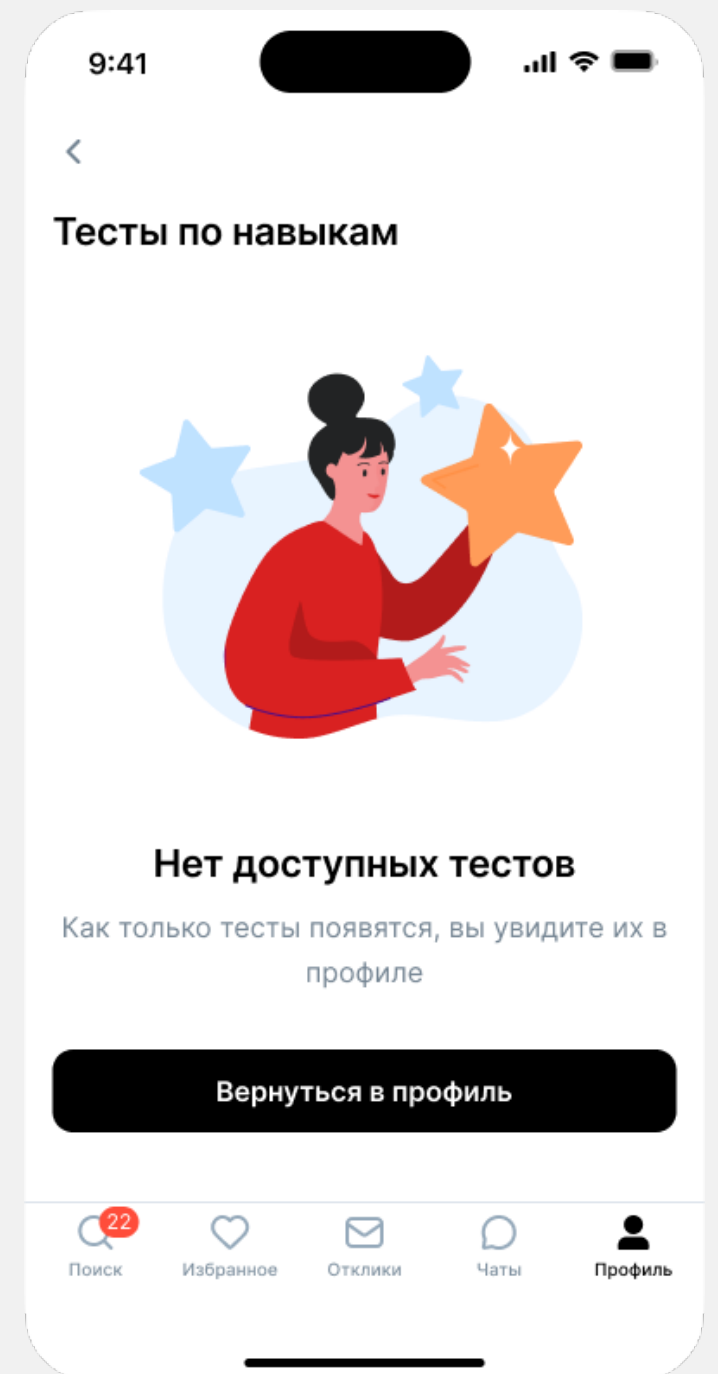
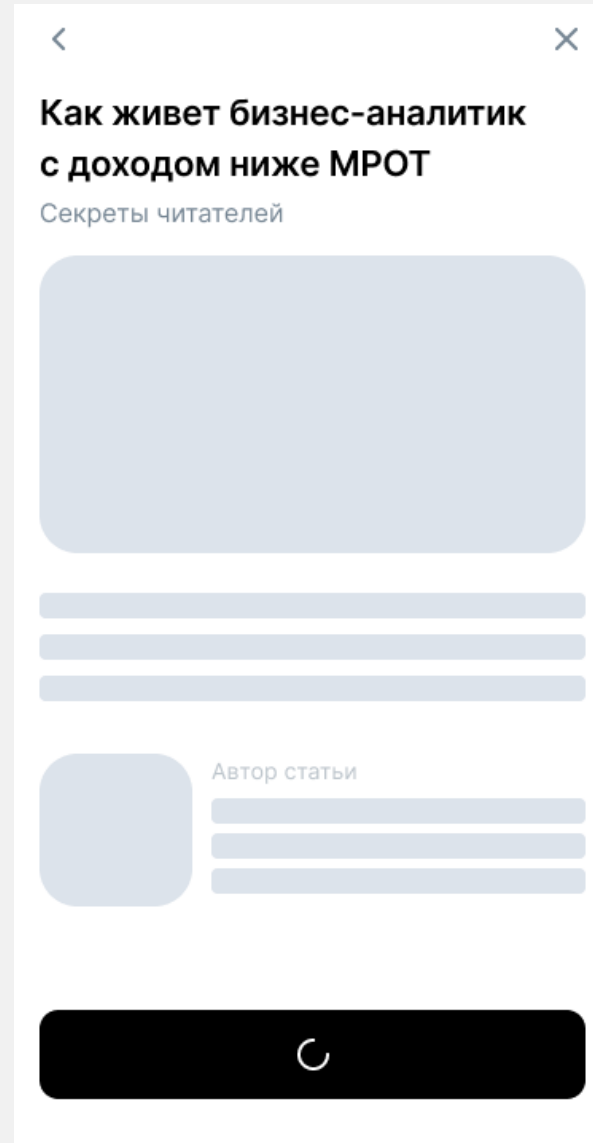
Мы возьмём его
в работу после
«базовых» компонентов.



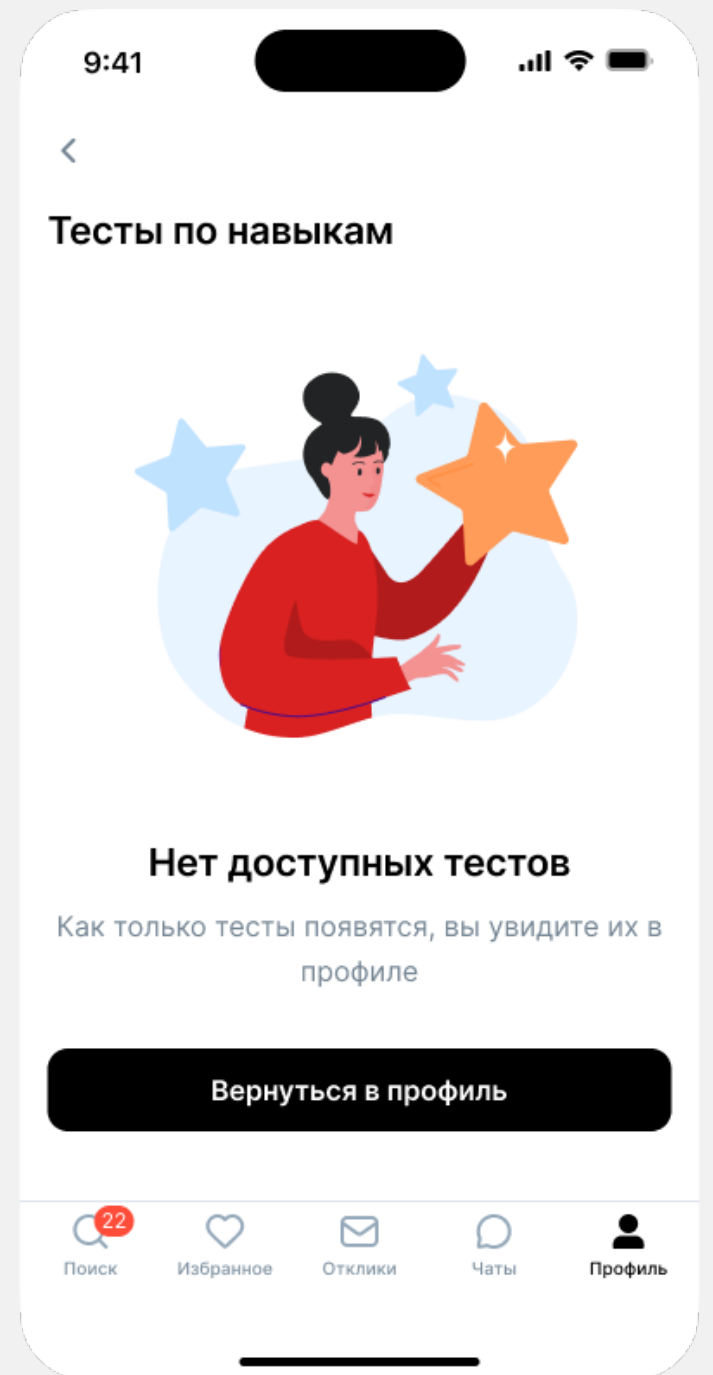
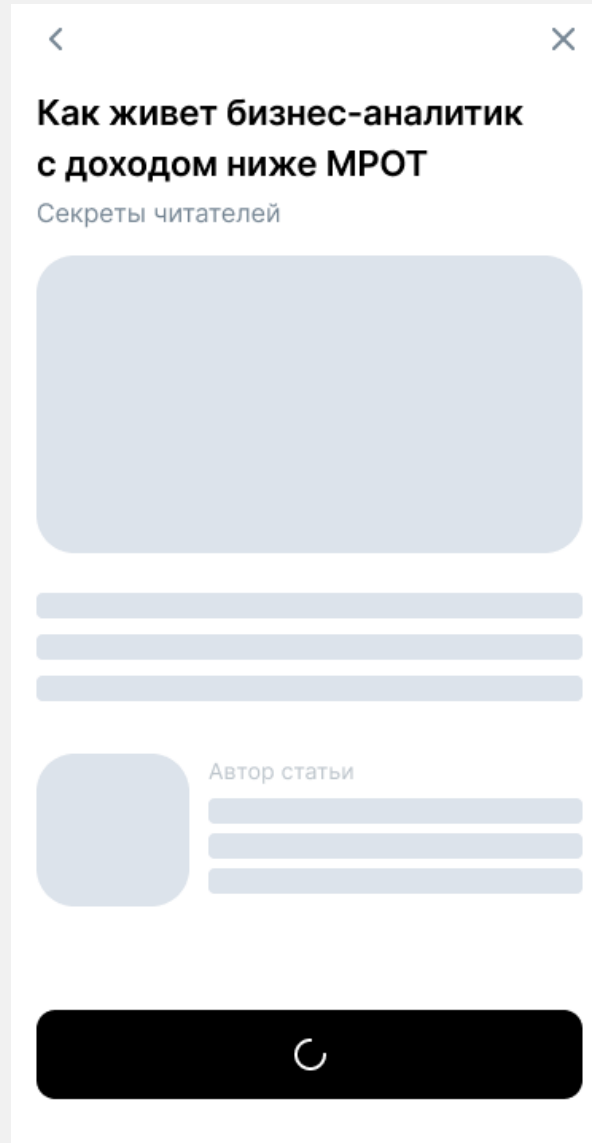
В СМЫСЛЕ
КОМПОНЕНТЫ
SKELETON
И PLACEHOLDER
НЕ «БАЗОВЫЕ»???



Skeleton и Placeholder



Skeleton и Placeholder





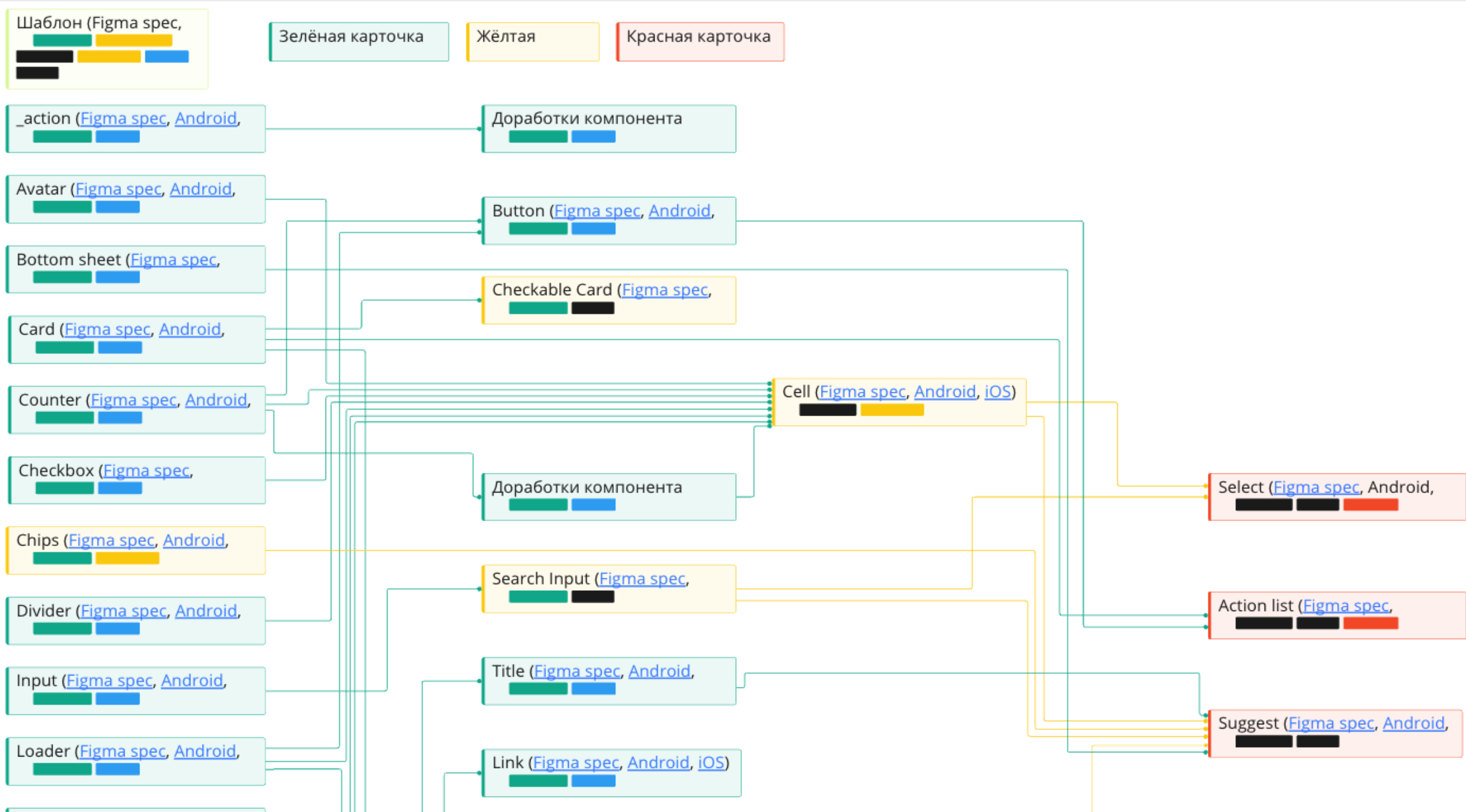
**Нужно
тщательнее
прорабатывать
редизайн**

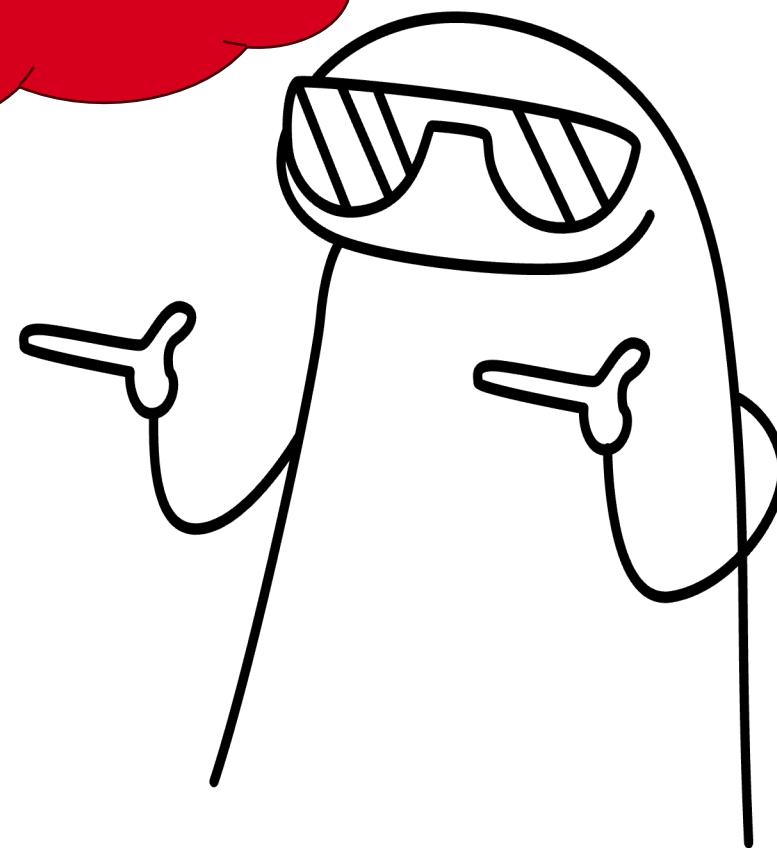
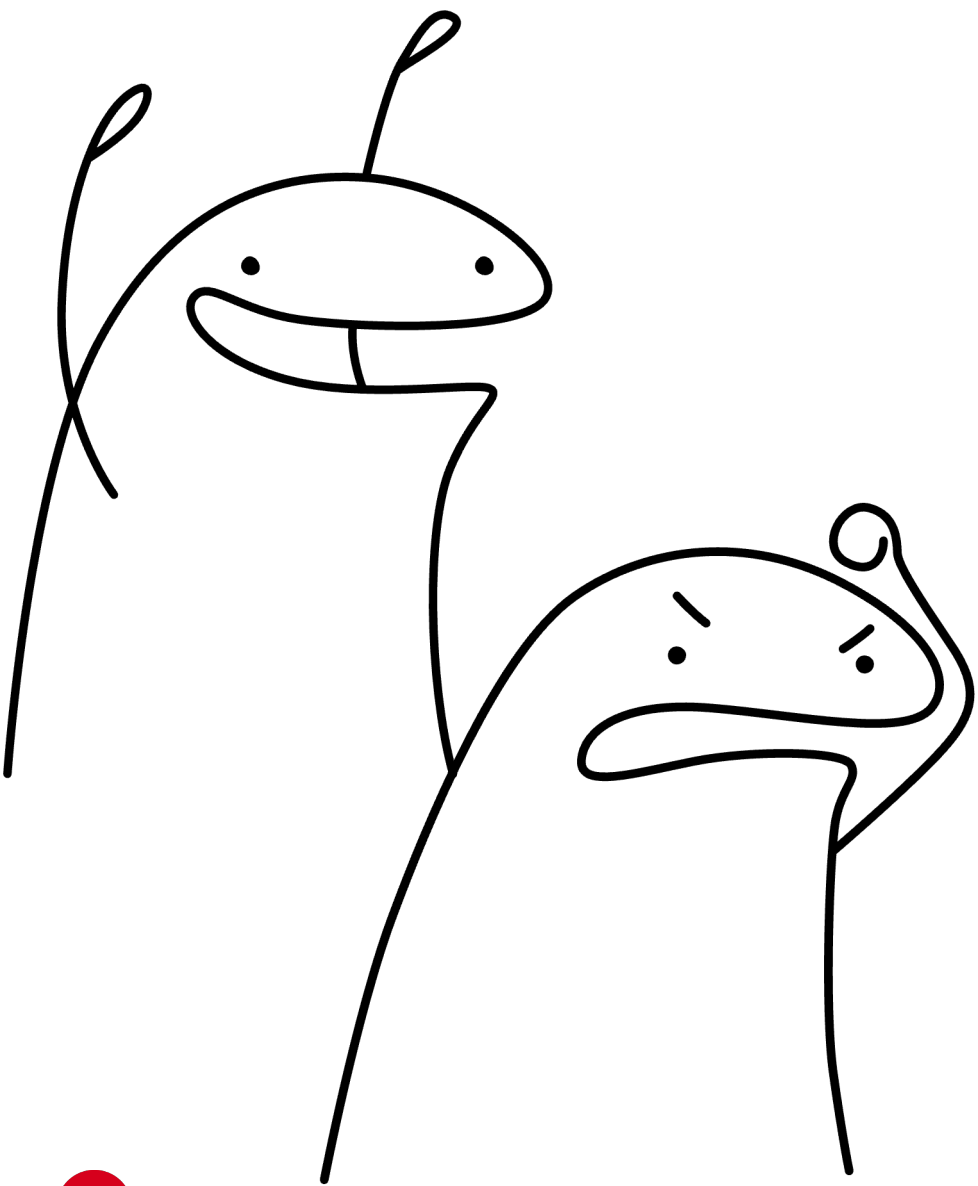


Мы хотим
редизайнить!

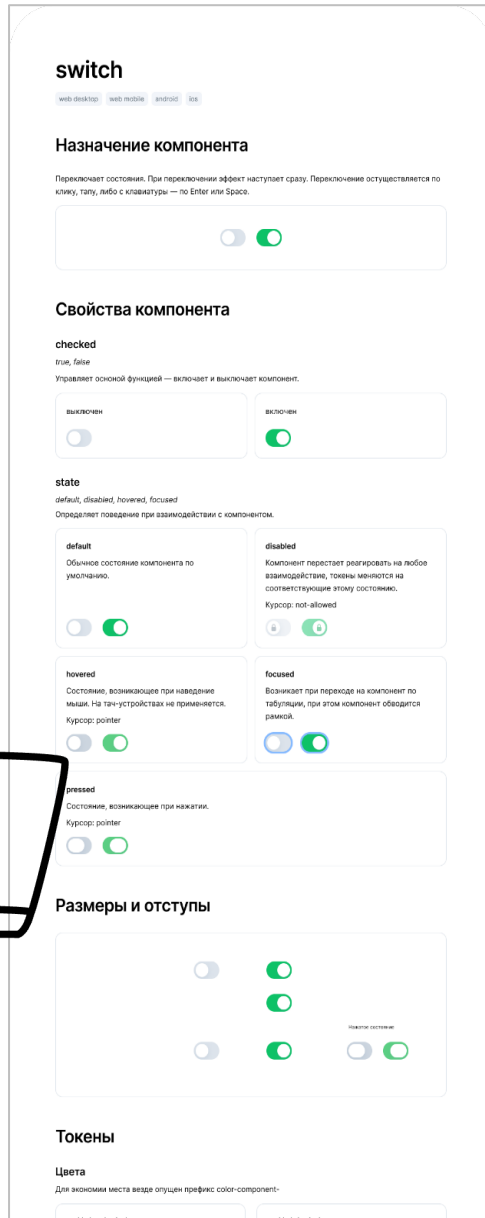
Когда будут готовы все
компоненты?

КОМПОНЕНТЫ





Чем можно помочь команде дизайн-системы

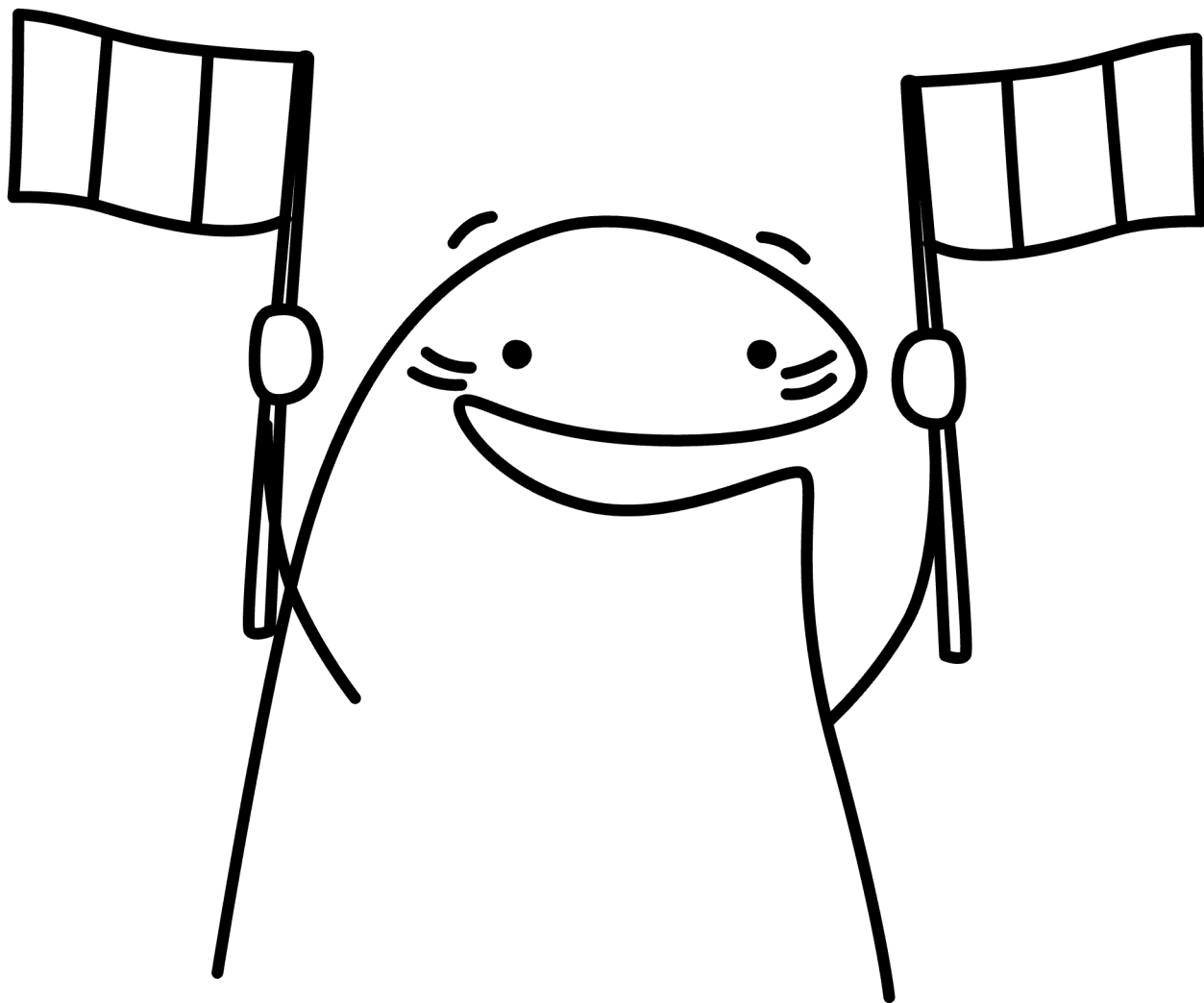


- 1 Помочь с ревью спецификаций
- 2 Поревьюить код других разработчиков

Чем можно помочь команде дизайн-системы



- 1 Помочь с ревью спецификаций
- 2 Поревьюить код других разработчиков**



**Привлекаем
продуктовых
разработчиков**

А этот компонент уже
можно брать в
работу?

Сколько компонентов
осталось
разработать?

Когда будут готовы все
«базовые»
компоненты?

А компонент N готов?
А когда он будет
готов?

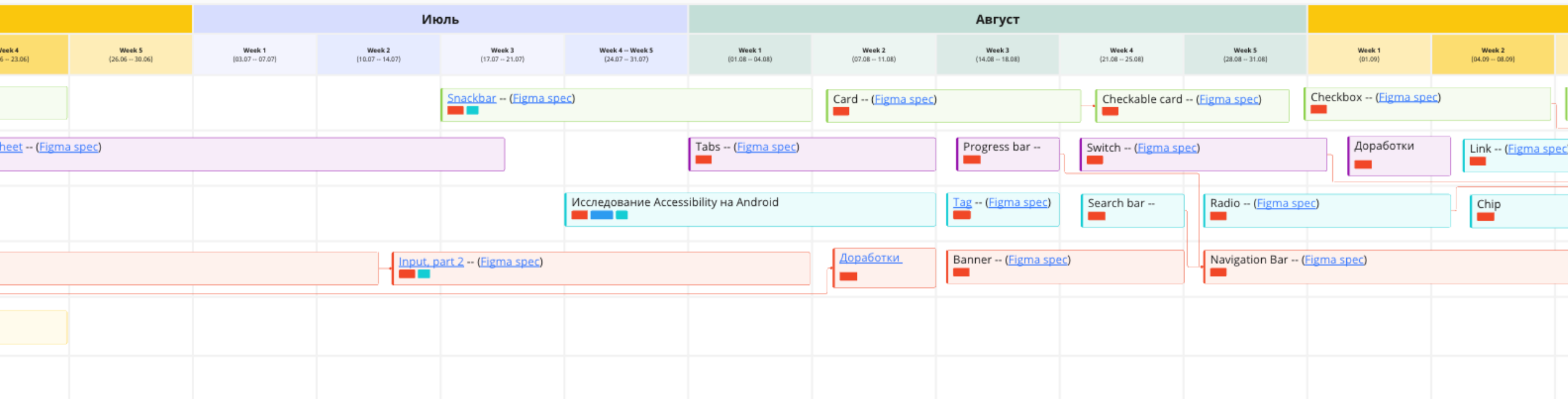


К Новому году
успеваете?

А как понять актуальный статус ДС?

Тимлиды ДС рисовали «колбаски» на roadmap

Таймлайн Magritte Android -- Апрель-Сентябрь 2023 (ожидание) // V1



А этот компонент уже
можно брать в
работу?

Сколько компонентов
осталось
разработать?

Когда будут готовы все
«базовые»
компоненты?

А компонент N готов?
А когда он будет
готов?

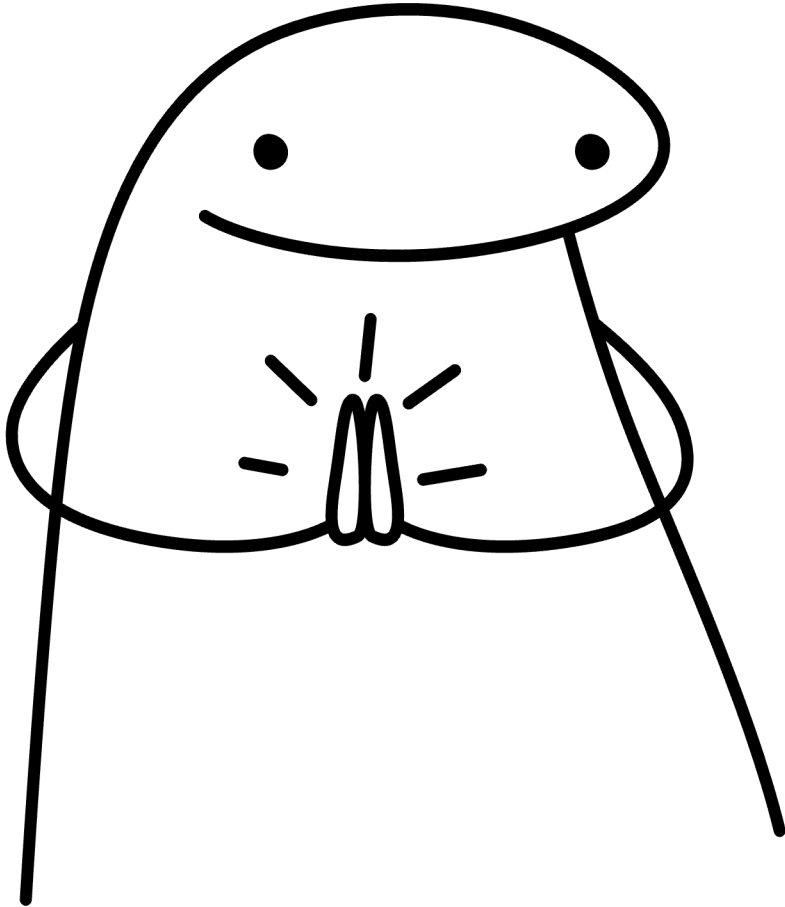


К Новому году
успеваете?



**А давайте
найдем
проджект-
менеджера!**

Менеджеры **нужны!**



- 1 **Источником правды о статусе ДС стала Jira**
- 2 Roadmap стали строиться автоматически по due-date
- 3 Актуальная информация доступна в виде табличек
- 4 Появился FAQ для заказчиков ДС
- 5 Зафиксировали «неявные» процессы в wiki

Jira – источник правды

magritte

Панель Kanban

Доска ▾ ↗

ФИЛЬТРЫ: [Components only](#) [Without chat](#) [Chat only](#) [Hide closed](#) [Только мои задачи](#) [Последние обновления](#)

Kanban WIP

BACKLOG 47

SPEC DESIGN 4

READY FOR SPEC REVIEW 15

SPEC REVIEW 5

READY FOR DEV 2

DEVELOPMENT 14

READY TO GUIDES 58

GUIDES 5

DONE 15 ИЗ 217

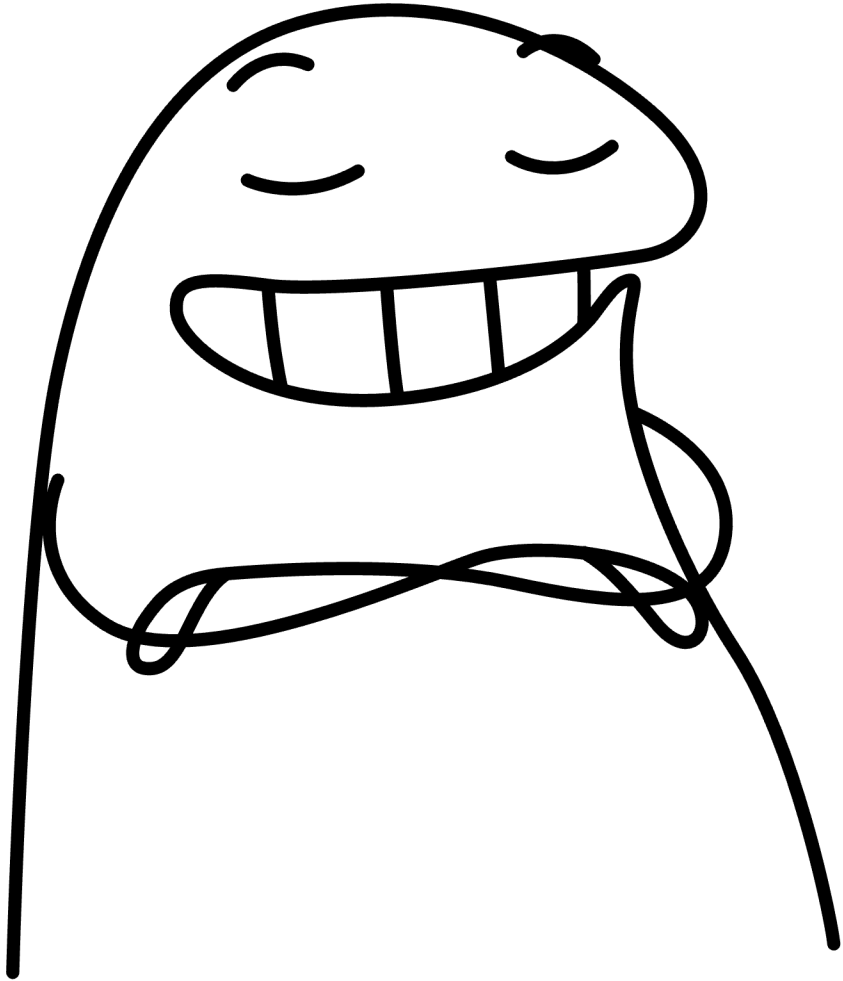
Релиз...

▼ Фичи 106 проблем(ы)

<p>PORTFOLIO-28421 [magritte] — доработка компонента action</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-27099 [magritte] — темплейт tree selector</p> <p>28.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-25652 [magritte] — темплейт date time range</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-27727 [magritte] — доработка компонента select</p> <p>04.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-26390 [magritte] — компонент skeleton</p> <p>21.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-22161 [magritte] — компонент select</p> <p>01.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-21896 [magritte] — компонент counter</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-26402 [magritte] — гайд form layout</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-27778 [magritte] Синхронизация сетки магритт и блоко</p> <p>22.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>
<p>PORTFOLIO-27918 [magritte] — компонент sms input</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-25558 [magritte] — компонент chips for filter</p> <p>28.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-27712 [magritte] — доработка компонента navigation bar</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-28118 [magritte] — доработка компонента select</p> <p>04.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-25653 [magritte] — компонент date picker</p> <p>23.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-26335 [magritte] — компонент form label</p> <p>01.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-21897 [magritte] — компонент loader</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		
<p>PORTFOLIO-28240 [magritte] — доработка компонента input</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-27559 [magritte] — компонент контекстное меню и реакции для бабла chat reaction</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-27843 [magritte] — компонент button stack</p> <p>16.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-25651 [magritte] — темплейт date time stack</p> <p>04.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		<p>PORTFOLIO-22159 [magritte] — компонент suggest</p> <p>05.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-21898 [magritte] — компонент button</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		
<p>PORTFOLIO-25551 [magritte] — компонент alert</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-28474 [magritte] — доработка компонента avatar</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-25563 [magritte] — темплейт action bar</p> <p>16.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-26336 [magritte] — компонент scrollable container</p> <p>06.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		<p>PORTFOLIO-25562 [magritte] — доработка компонента tabs</p> <p>06.03.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-22043 [magritte] — компонент input</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		
<p>PORTFOLIO-27944 [magritte][web] улучшить опыт пользования сторибуком</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		<p>PORTFOLIO-25654 [magritte] — компонент time picker</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-25557 [magritte] — компонент chat input</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		<p>PORTFOLIO-22163 [magritte] — компонент navigation bar</p> <p>12.12.23 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-22882 [magritte] — технический компонент _action</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		
<p>PORTFOLIO-28133 [magritte] — доработка компонента button</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		<p>PORTFOLIO-26403 [magritte] — компонент service button</p> <p>28.02.24 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>			<p>PORTFOLIO-26994 [magritte] — доработка компонента navigation bar</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-24014 [magritte] — компонент divider</p> <p>Нет Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		
<p>PORTFOLIO-25559 [magritte] — компонент rating</p> <p>Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		<p>PORTFOLIO-22721 [magritte] — компонент table</p> <p>20.02.24</p> <p>🔒 🔔</p>			<p>PORTFOLIO-25554 [magritte] — компонент chat cell</p> <p>🔒 🔔</p>	<p>PORTFOLIO-22724 [magritte] — компонент card</p> <p>23.10.23 Нет</p> <p>🔒 🔔</p>		

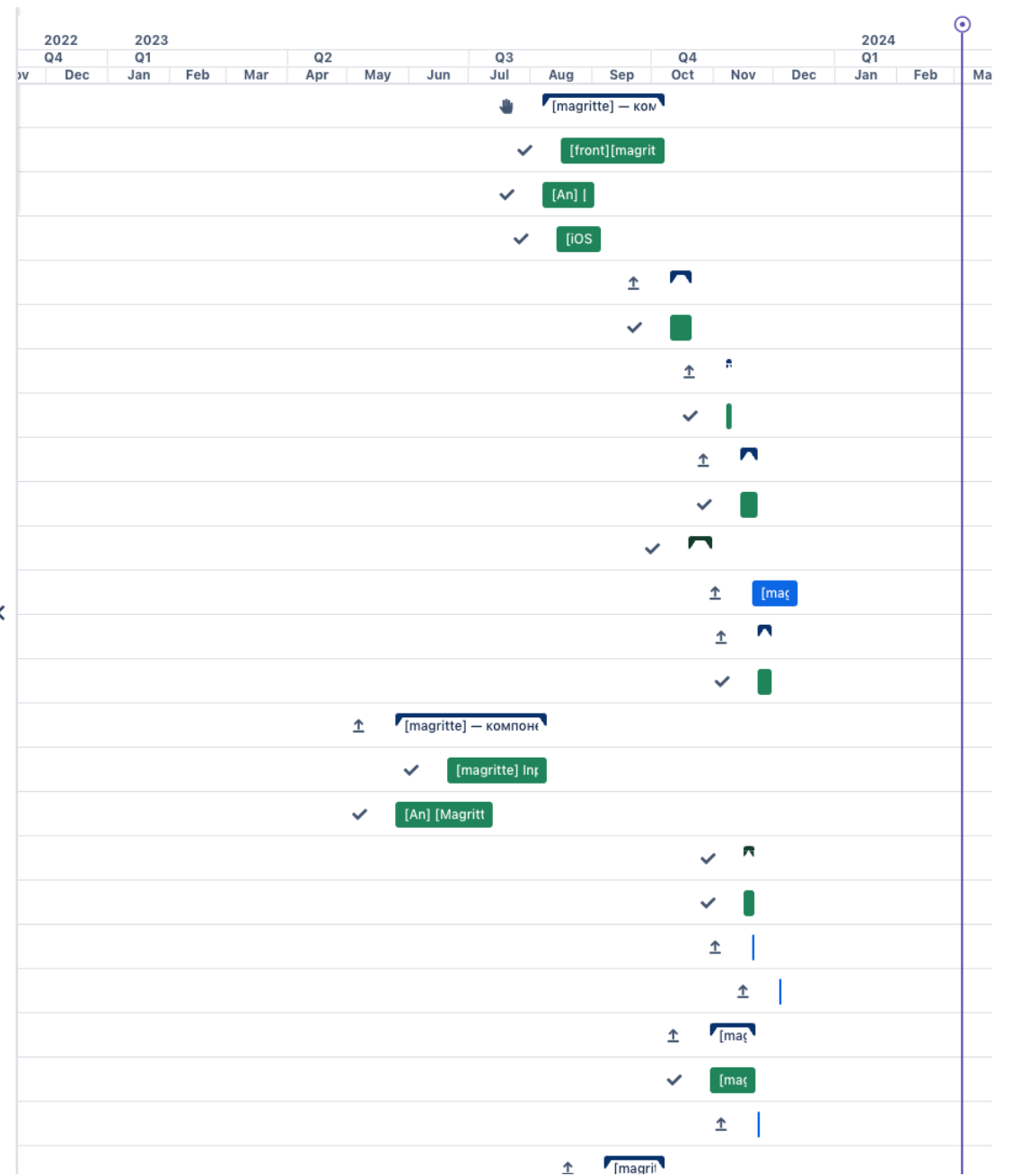
2024 год

Менеджеры **нужны!**

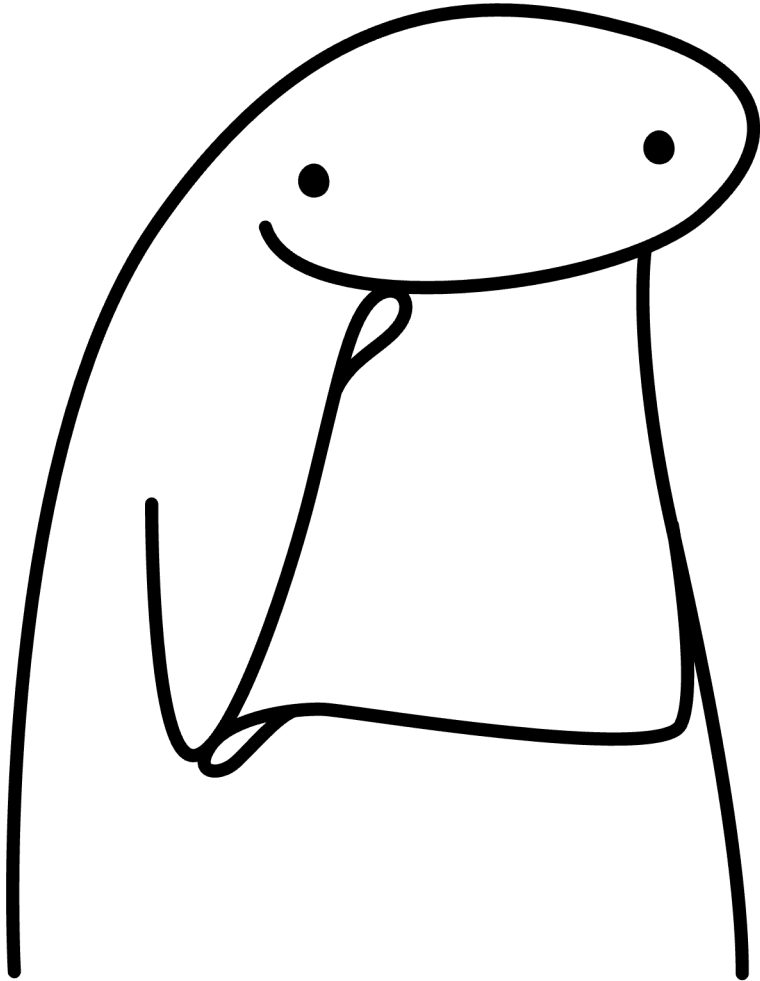


- 1 Источником правды о статусе ДС стала Jira
- 2 **Roadmap стали строиться автоматически по due-date**
- 3 Актуальная информация доступна в виде табличек
- 4 Появился FAQ для заказчиков ДС
- 5 Зафиксировали «неявные» процессы в wiki

ICON	KEY	SUMMARY	STATUS [CHILDREN]
+	PORTFOLIO-230...	[magritte] — компонент tabs	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-24110	[front][magritte] Компонент Tabs	CLOSED
✓	PORTFOLIO-238...	[An] [Magritte] Реализация ком...	CLOSED
✓	PORTFOLIO-240...	[iOS] [Magritte] Реализация ко...	CLOSED
+	PORTFOLIO-244...	[magritte] — компонент search in...	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-252...	[magritte] [web] Search Input	CLOSED
+	PORTFOLIO-254...	[magritte] — доработка компоне...	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-258...	[magritte][web] Доработки ком...	CLOSED
+	PORTFOLIO-254...	[magritte] — компонент number p...	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-259...	[magritte][web][number pages]	CLOSED
+	PORTFOLIO-254...	[magritte] — доработка компоне...	0% 100% 0%
+	PORTFOLIO-238...	[magritte] — компонент tab bar	РАЗРАБОТКА: ГОТОВО
+	PORTFOLIO-254...	[magritte] — доработка компоне...	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-261...	[magritte][web] Доработки ком...	CLOSED
+	PORTFOLIO-220...	[magritte] — компонент input	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-227...	[magritte] Input для web	CLOSED
✓	PORTFOLIO-223...	[An] [Magritte] Реализация ком...	CLOSED
+	PORTFOLIO-247...	[magritte] — доработка компоне...	0% 50% 50%
✓	PORTFOLIO-260...	[web][magritte] Доработки ком...	CLOSED
+	PORTFOLIO-221...	[magritte] — компонент cell	РАЗРАБОТКА: ГОТОВО
+	PORTFOLIO-247...	[magritte] — компонент breadcru...	РАЗРАБОТКА: ГОТОВО
+	PORTFOLIO-247...	[magritte] — компонент accordion	0% 0% 100%
✓	PORTFOLIO-256...	[magritte][web] Accordion	CLOSED
+	PORTFOLIO-247...	[magritte] — компонент progress ...	РАЗРАБОТКА: ГОТОВО
+	PORTFOLIO-227...	[magritte] — компонент chips	0% 0% 100%



Менеджеры **нужны!**



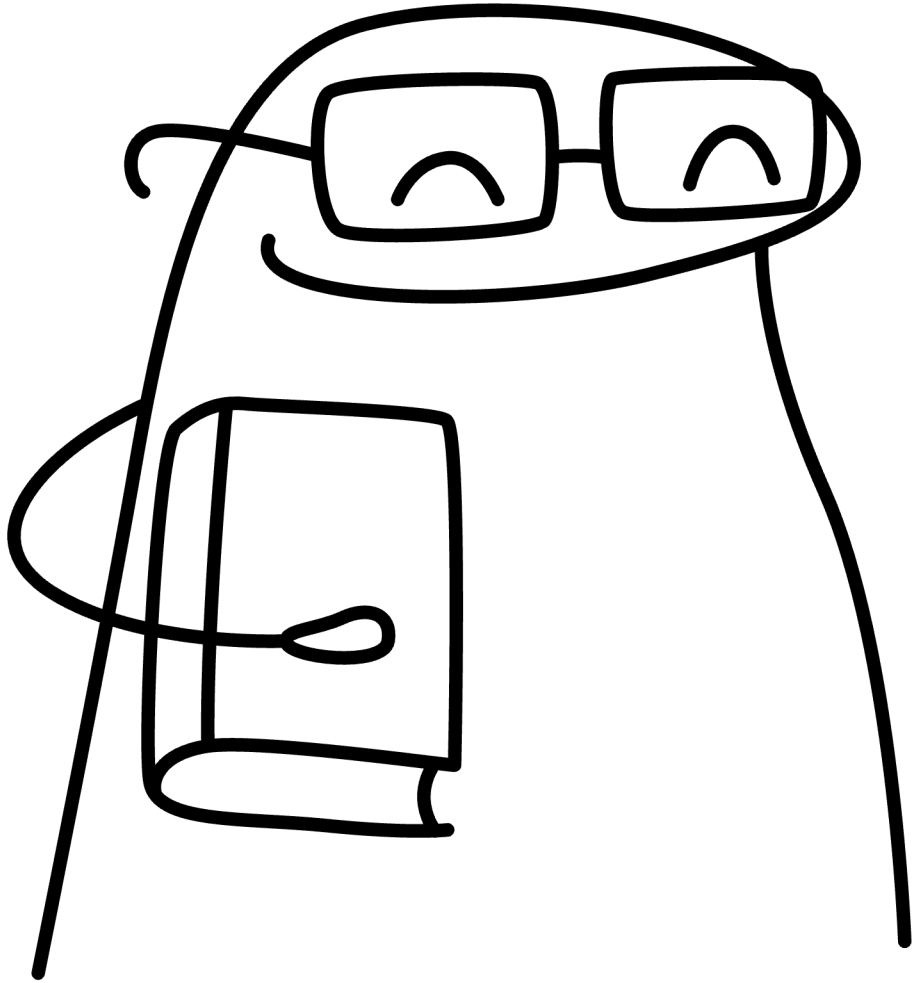
- 1 Источником правды о статусе ДС стала Jira
- 2 Roadmap стали строиться автоматически по due-date
- 3 Актуальная информация доступна в виде табличек**
- 4 Появился FAQ для заказчиков ДС
- 5 Зафиксировали «неявные» процессы в wiki

Актуальные сводные таблицы

▼ Готовые компоненты на Android (вместе с доработками)

Статус	Тема
CLOSED	[An] [Magritte] Доработки компонента placeholder после демо
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента form label
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация доработок компонента title
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента placeholder
CLOSED	[An] [Magritte] Доработки компонента navigation bar
CLOSED	[An] [Magritte] Доработки компонента date-time-input
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента [доработки компонента card]
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента [компонент chat date]
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента [доработки компонента button]
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента table
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация компонента [доработка компонента tag]
CLOSED	[An] [Magritte] Реализация доработок компонента link

Менеджеры **нужны!**



- 1 Источником правды о статусе ДС стала Jira
- 2 Roadmap стали строиться автоматически по due-date
- 3 Актуальная информация доступна в виде табличек
- 4 **Появился FAQ для заказчиков ДС**
- 5 Зафиксировали «неявные» процессы в wiki

FAQ по дизайн-системе

Создал(а) Стрельченко Павел, редактировал(а) Тянь Александра дек. 07, 2023

На страничке собраны часто задаваемые вопросы по процессу разработки и поддержки дизайн-системы.

Полезные ссылки

- [Jira-доска Magritte](#)
- [Инструкция -- Хочу помочь в разработке компонентов UI Kit Magritte на мобильных платформах](#)
- [Инструкция -- Хочу помочь в разработке компонентов UI Kit Magritte на WEB](#)

Вопросы и ответы

#	Вопрос	Ответ
1	Где посмотреть список компонентов, которые можно взять в работу?	Список задач в Идея: Готово
2	Где посмотреть на список "базовых компонентов", которые должны быть готовы до конца 2023 года?	Есть специальная Wiki-страница , посвящённая редизайну. На ней есть виджет, отображающий список базовых компонентов. Если статус компонента "Подведение итогов" или "Closed" - значит компонент готов к работе.
3	Где посмотреть набор компонентов, которые можно взять в разработку в продуктовую команду?	Есть специальная Jira-доска , разбитая на swimлейны по отдельным платформам. Если вы видите портфель в статусе "Ready for dev" - этот компонент никем не занят, его можно взять в работу. Или тут Список задач в Проработка: Готово - Дизайн-система - HH Wiki
4	Что по поводу поддержки a11y в Magritte?	На состояние 2023-11-21 поддержка a11y в компонентах Magritte считается опциональной . <ul style="list-style-type: none">• С точки зрения дизайна компоненты поддерживают a11y в следующем объёме:<ul style="list-style-type: none">◦ Минимальные размеры для нажатий.◦ Поддержка подходящей контрастности.◦ Компоненты выглядят приемлемо при изменении размеров шрифта / плотности экранов.• С технической точки зрения:<ul style="list-style-type: none">◦ Компоненты не должны заставлять разработчика проставлять атрибуты для screen reader.◦ Компоненты должны поддерживать изменение внешнего вида при изменении размеров шрифтов / плотности экранов (надписи не наезжают друг на друга, размер иконок меняется вместе с размером шрифта там, где это нужно). Чуть подробнее для iOS - Поддержка A11y в Magritte iOS

Менеджеры **нужны!**



- 1 Источником правды о статусе ДС стала Jira
- 2 Roadmap стали строиться автоматически по due-date
- 3 Актуальная информация доступна в виде табличек
- 4 Появился FAQ для заказчиков ДС
- 5 **Зафиксировали «неявные» процессы в wiki**

Договорённости по процессам разработки дизайн-систем

Создал(а) Стрельченко Павел, редактировал(а) Сметанина Юлия февр. 29, 2024

Общее

- Компонент считается полностью поревьювленным для конкретной платформы тогда, когда закрыты все комменты от этой платформы.
- На каждый компонент заводиться ОТДЕЛЬНЫЙ портфель, не делать портфели с реализацией нескольких компонентов ДС.
 - Если были портфели, где уже реализовывали несколько компонентов, то надо брать и создавать ОТДЕЛЬНЫЕ портфели под них и сразу закрыть.
- На каждый портфель для реализации в android ставим метки: `android`, `android-tax-ui`, `magritte`, `ui-kit`
- На каждый портфель для реализации в iOS ставим метки: `ios`, `ios-tax-ds`, `magritte`, `ui-kit`
- Если портфель для компонента ФИНАЛЬНЫЙ, то есть портфель завершает разработку над компонентом, добавляем метку `ui-kit-final`
- Если портфель связан с доработками какого-то компонента, то
 - добавляем метку **ui-kit-adjust**
 - для доработок заводим новую фичу
 - если доработка критичная (блочит разработку приоритетных компонентов, блочит редизайн), то берем ее приоритетом выше, уведомив @Сметанина Юлия @Тян Александра @Стрельченко Павел @Михайлов Николай @Хохряков Илья @Анацкий Алексей и связав эту доработку типом связи blocks с флоу редизайна или компонентом, который доработка блокирует
 - доработки приоритизируются аналогично компонентам
- Если спецификацию компонента ревьюют несколько разработчиков, то после того, как очередной разработчик закончил своё ревью, он должен отписаться в задаче-ревью (или проставить чекбокс в Smart Checkboxes) – так в команде будет понимание, кто закончил ревью спецификации, а кто нет.
- Договорённости по спецификациям лежат в Figma
- Если спецификация прошла ревью, ушла в разработку и там выяснилось что на этапе сбора требований и ревью спецификации мы что-то упустили, то компонент остается в разработке, а всё что упустили уходит в следующую итерацию работы над компонентом. В исключительных случаях, если доработка критическая, компонент уходит на этап написания спецификации.
- При разработке компонента на этапе дизайна связывать компоненты типом связи blocks/blocked by, если известно, что один компонент блокирует другой. Также связывать компоненты после Dev Review, если после ревью стало понятно, что компоненты друг друга блокируют.
- Дизайнеры проектируют сервис в двух основных разрешениях — 375 и 1440. Если на других разрешениях есть отличия в количестве/виде/поведении компонентов, то надо показать эту ситуацию на других разрешениях.
- Если в макетах присутствуют modal, drop или bottom sheet, то должно быть показано как контент себя ведет в обоих представлениях.

Приоритезация компонентов и доработок

- @Тян Александра и @Сметанина Юлия приоритизируют (или сверяют актуальность приоритетов) каждый понедельник, карточки с компонентами на все платформы выставляются в джире по принципу сверху вниз, где верх самое приоритетное
- Приоритет выстраивается от того, что блокирует редизайн.
- По вторникам раз в 2 недели (рассчитываем, что приоритеты не будут часто меняться, потому пока раз в 2 недели, пересмотрим, если понадобится) приоритет согласовывается с @Анацкий Алексей @Хохряков Илья @Стрельченко Павел @Михайлов Николай . Стремимся к тому, чтобы любой член команды, зайдя на доску, понимал приоритеты.
- Вытягиваем в следующий статус всегда верхний компонент из предыдущего статуса, приоритеты на доске обновляет Юлия каждое утро

Коммуникация

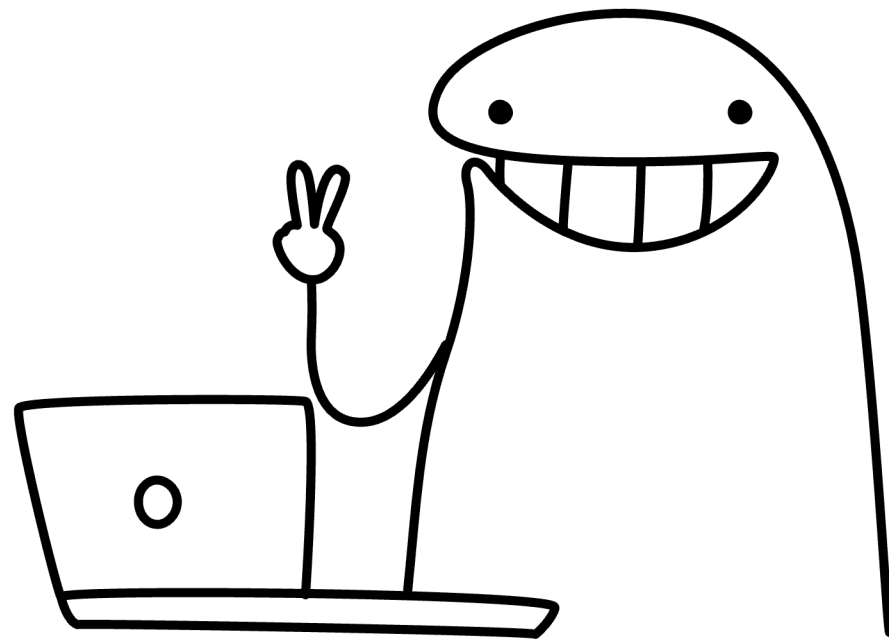
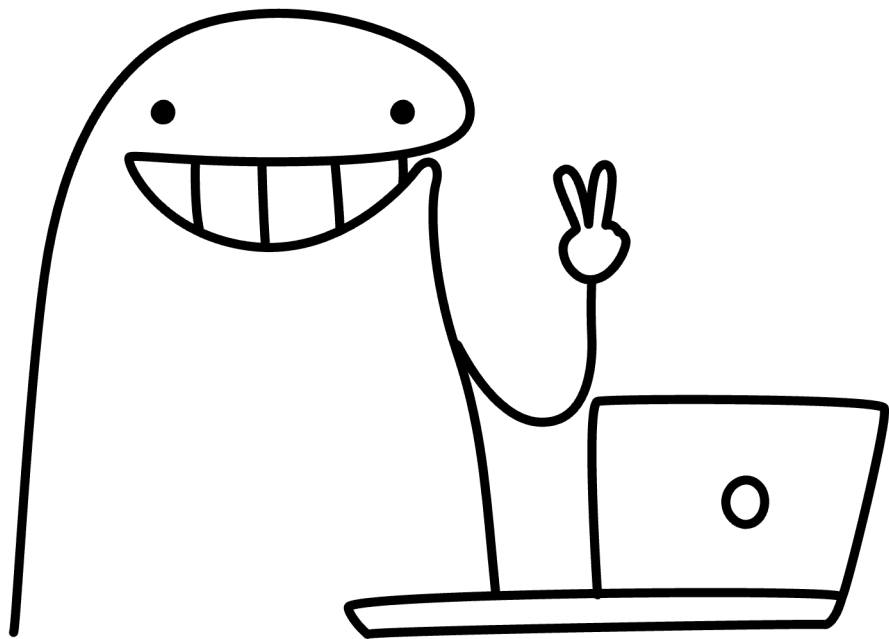
- 30.11.23 решили, что если в треде чата design-system вопрос остался без ответа, тегать повторно участника, от которого ожидается информация (обсуждали тут)
- Во время ревью спек разработчикам в явном виде уточнять и сообщать дизайнерам дс, что в спеку вносить (обсуждали тут). 25.01.24 договорились, что для таких случаев @Михайлов Николай @Орехова Анастасия @Першин Кирилл будут тегать @Анацкий Алексей

Dev ревью спецификаций

- По четвергам проходит пополнение на ревью, WIP limit не более 3х компонентов.
- Дизайнеры берут на себя не более 1-2 компонентов в дев ревью **на дизайнера**, чтобы не было перегруза
- Дизайнеры не допускают вопросов без ответа, висящих более суток. Ожидается, что ответят на вопрос или поправят спеку/компонент. Если это займёт большее время — ориентируют сколько ждать.
- У дизайнеров в приоритете ревью спек — самое приоритетное.
- Во время ревью спек разработчикам в явном виде уточнять и сообщать дизайнерам дс, что в спеку вносить

Договоренности по процессам с продуктовыми дизайнерами

- Вместе с @Михайлов Николай @Прохоров Борис @Ирхин Александр @Тян Александра 08.11.23 договорились о процессе ревью спек продуктовыми дизайнерами: дизайнер дс создает задачу в проекте RDD, которая связана с инициативой (тип связи includes/consists in) на разработку компонента. Когда требуется ревью спек продуктовыми дизайнерами, дизайнер дс присылает задачу в канал design-system, тегает @Прохоров Борис @Ирхин Александр @Першин Кирилл . Продуктовые дизайнеры сообщают кто какую задачу на себя забирает, а также указывает сроки выполнения задачи. Пока пробем такой формат, через месяц вернемся к этому



Подведём итоги по процессам

**Что вам может помочь
в разработке ДС?**

1

**Введите процесс синхронного
ревью документации
или спецификаций**

2

**Рассматривайте много
продуктовых кейсов
ДО и ВО ВРЕМЯ
разработки компонентов**

3

**Доработки неизбежны, важно
сделать их ПРОЗРАЧНЫМИ**

4

**Расширяйте команду по мере
необходимости**

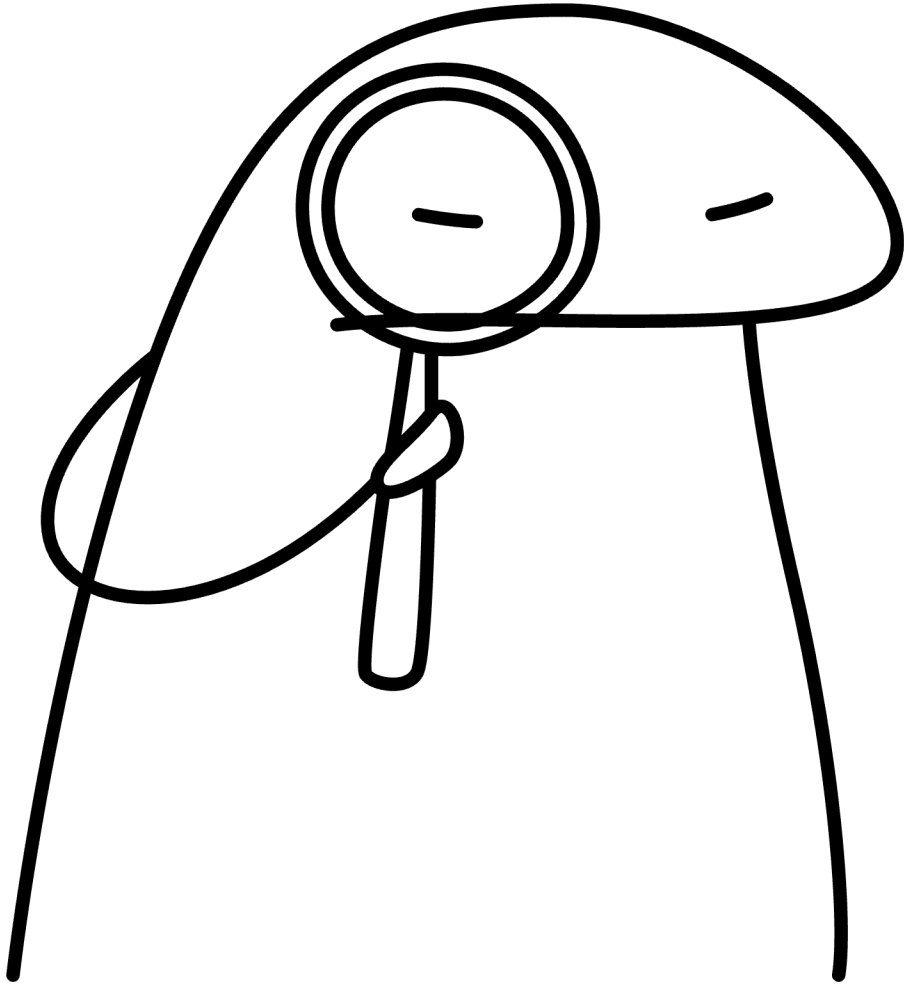
5

**Проджект-менеджер может
помочь исправить процессы**

АКТ III

**Задачи вокруг
разработки ДС**

А что, надо делать что-то кроме компонентов?..



- 1 Какой фреймворк используем?
- 2 Как организовать кодовую базу дизайн-системы?
- 3 Как демонстрировать результаты работы?
- 4 Можем ли мы что-то автоматизировать?



1

XML

2

Jetpack Compose

3

XML +
Jetpack Compose



1

UIKit

2

SwiftUI

3

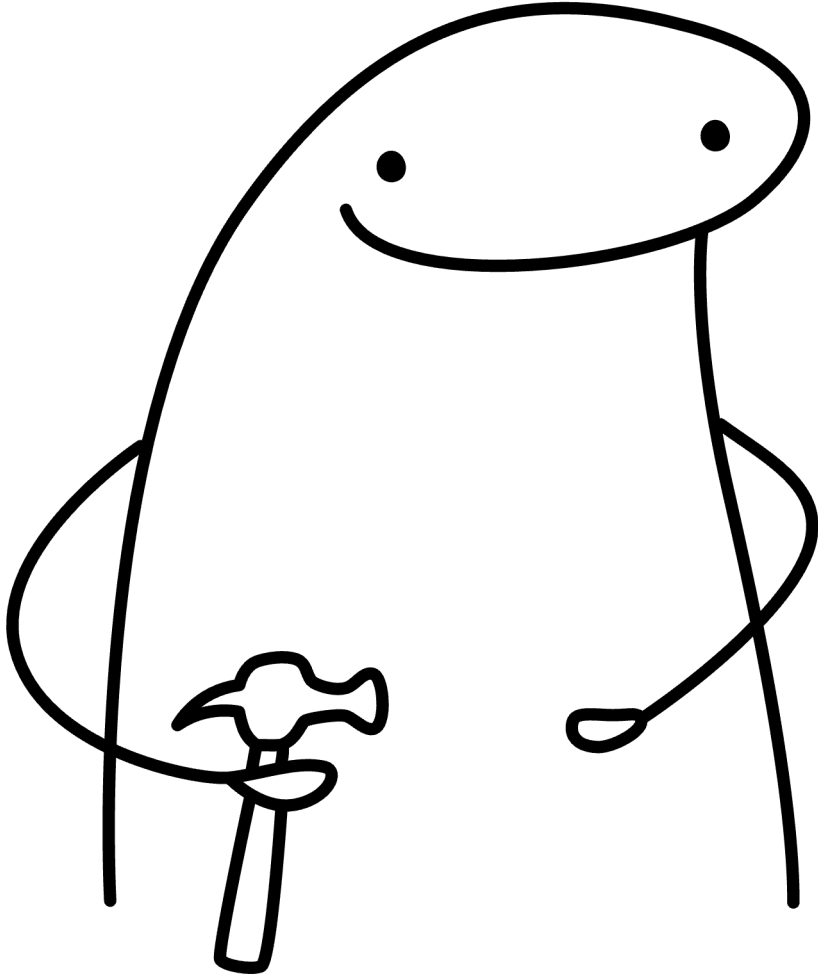
UIKit + SwiftUI

Почему важно правильно выбрать технологию



- 1 **Фреймворк будет использоваться много лет**
- 2 Нужно уметь реализовывать сложные компоненты
- 3 Нужна совместимость со старым кодом
- 4 Вам нужно будет нанимать новых людей

Почему важно правильно выбрать технологию



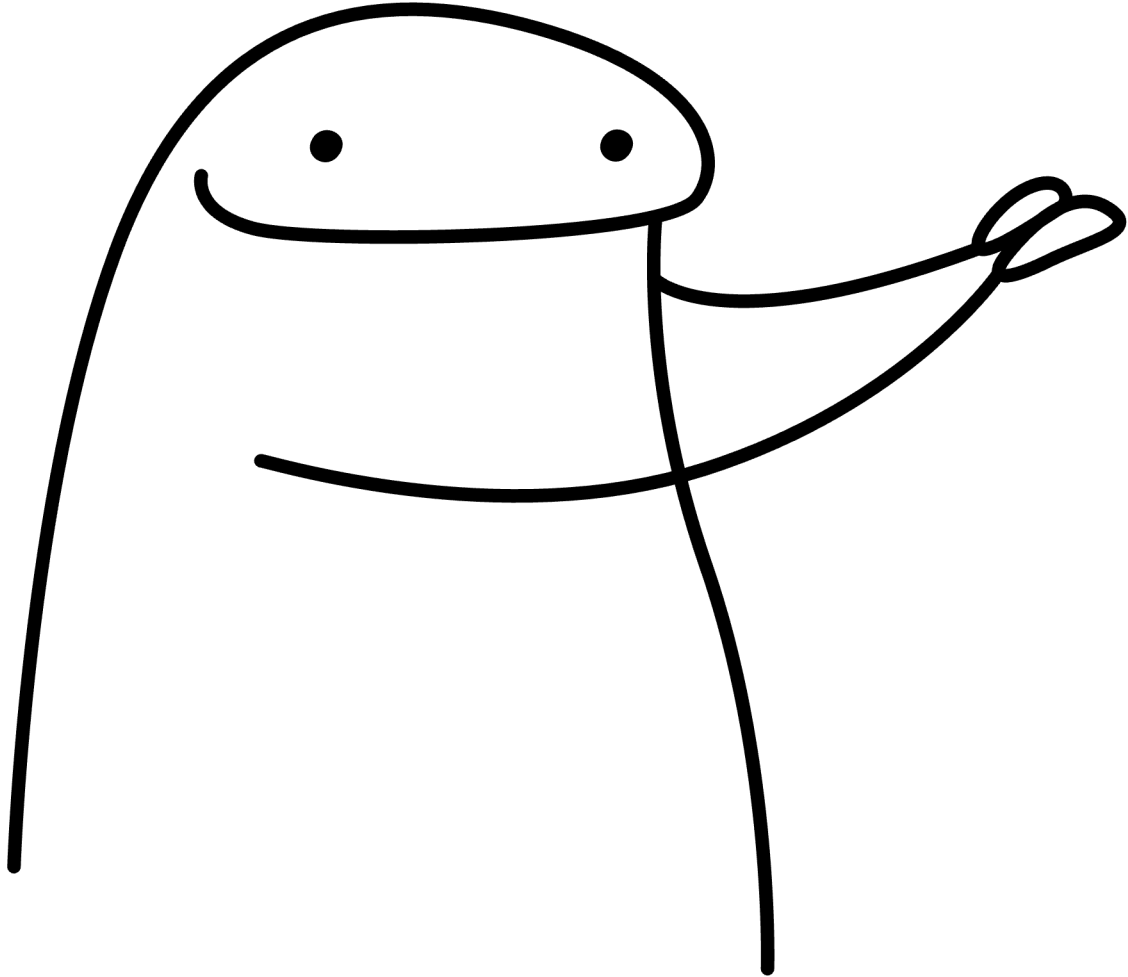
- 1 Фреймворк будет использоваться много лет
- 2 **Нужно уметь реализовывать сложные компоненты**
- 3 Нужна совместимость со старым кодом
- 4 Вам нужно будет нанимать новых людей

Почему важно правильно выбрать технологию



- 1 Фреймворк будет использоваться много лет
- 2 Нужно уметь реализовывать сложные компоненты
- 3 Нужна совместимость со старым кодом**
- 4 Вам нужно будет нанимать новых людей

Почему важно правильно выбрать технологию



- 1 Фреймворк будет использоваться много лет
- 2 Нужно уметь реализовывать сложные компоненты
- 3 Нужна совместимость со старым кодом
- 4 **Вам нужно будет нанимать новых людей**



1

XML

2

Jetpack Compose

3

XML +
Jetpack Compose



1

UIKit

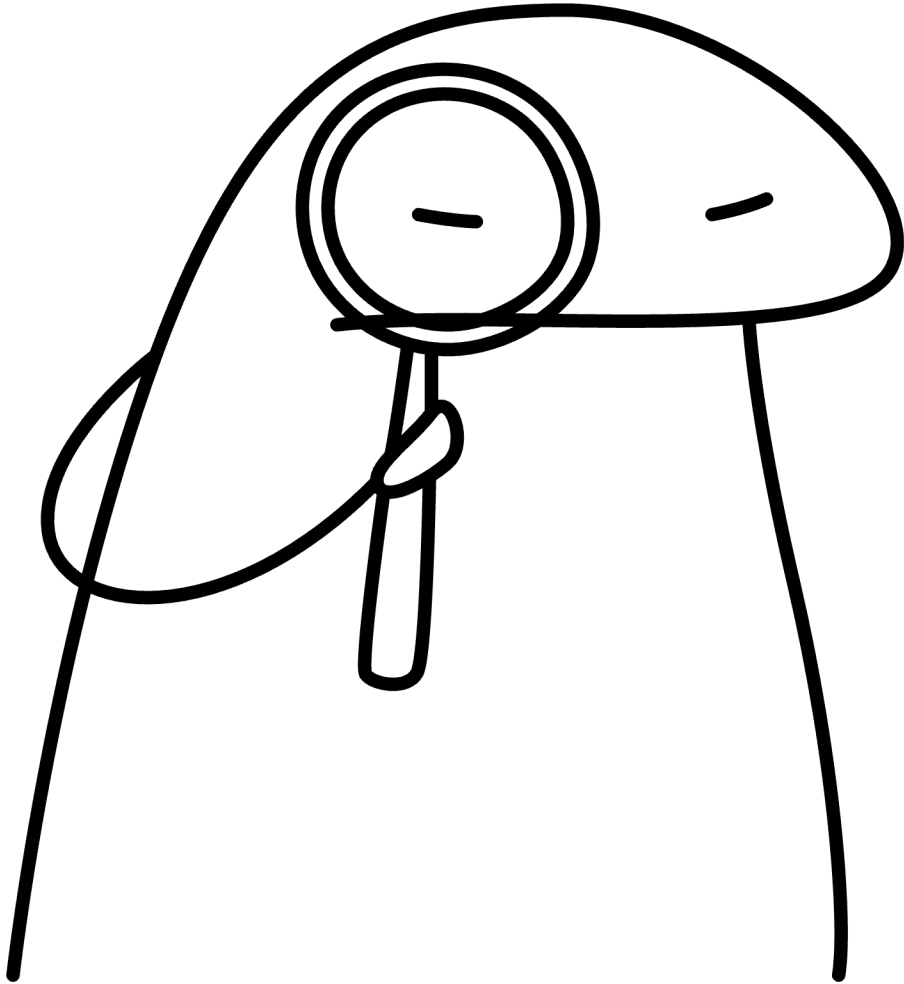
2

SwiftUI

3

UIKit + SwiftUI

А что, надо делать что-то кроме компонентов?..



- 1 Какой фреймворк используем?
- 2 **Как организовать кодовую базу дизайн-системы?**
- 3 Как демонстрировать результаты работы?
- 4 Можем ли мы что-то автоматизировать?

Варианты организации кодовой базы

1

**Дорабатываем
старый модуль**

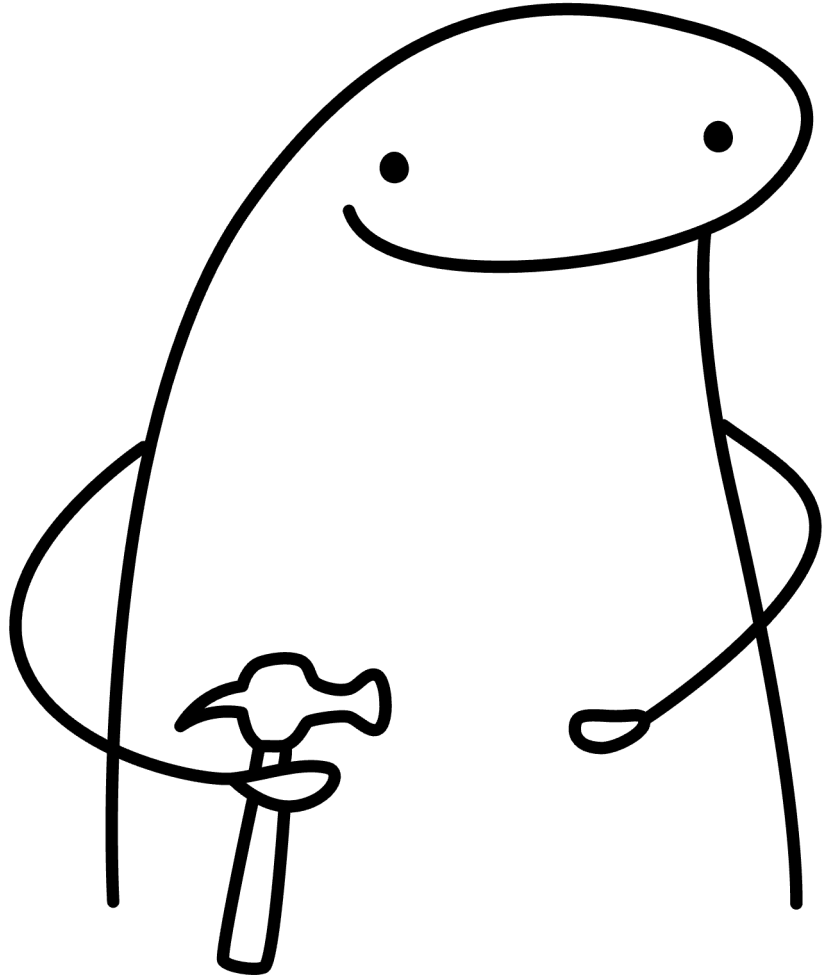
2

**Создаём новый
модуль**

3

**Выносим в отдельный
репозиторий**

На что влияет организация кодовой базы



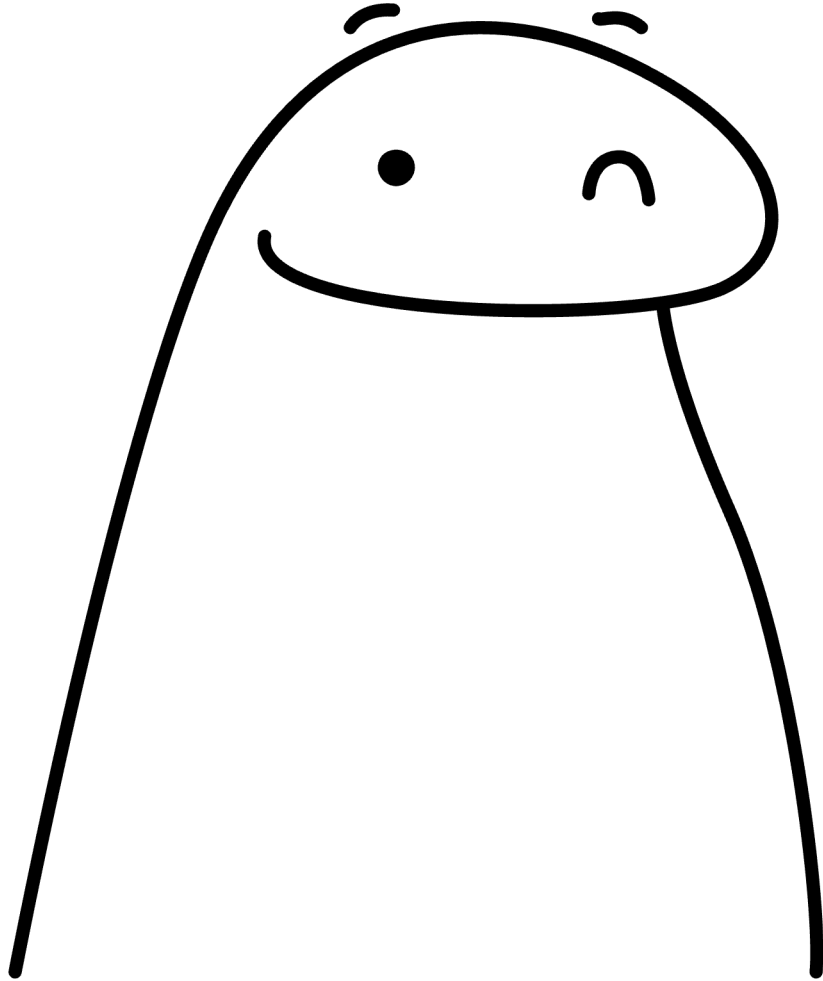
- 1 На структуру проекта
- 2 На удобство разработчиков дизайн-системы
- 3 На техбренд

На что влияет организация кодовой базы



- 1 На структуру проекта
- 2 На удобство разработчиков дизайн-системы**
- 3 На техбренд

На что влияет организация кодовой базы



- 1 На структуру проекта
- 2 На удобство разработчиков дизайн-системы
- 3 На техбренд**

Что выбрали мы?

1

**Дорабатываем
старый модуль**

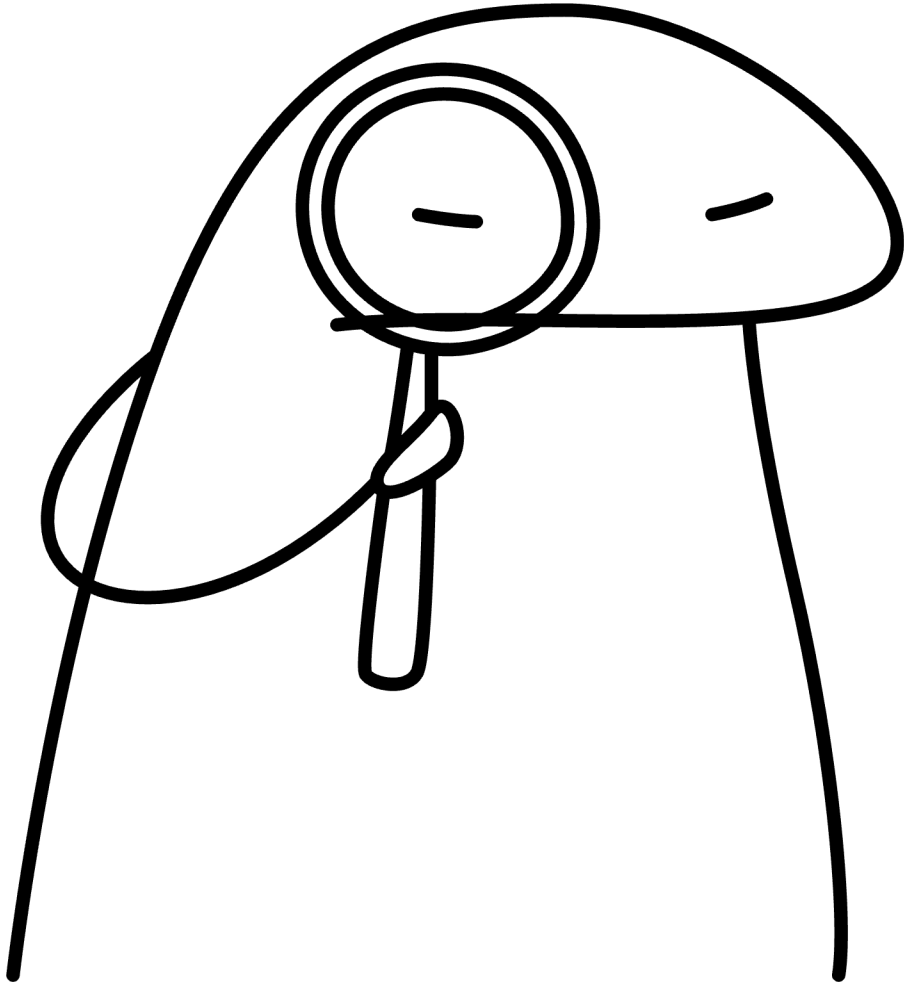
2

**Создаём новый
модуль**

3

**Выносим в отдельный
репозиторий**

А что, надо делать что-то кроме компонентов?..



- 1 Какой фреймворк используем?
- 2 Как организовать кодовую базу дизайн-системы?
- 3 Как демонстрировать результаты работы?**
- 4 Можем ли мы что-то автоматизировать?

Варианты для демонстрации новых компонентов

1

**Написать
документацию**

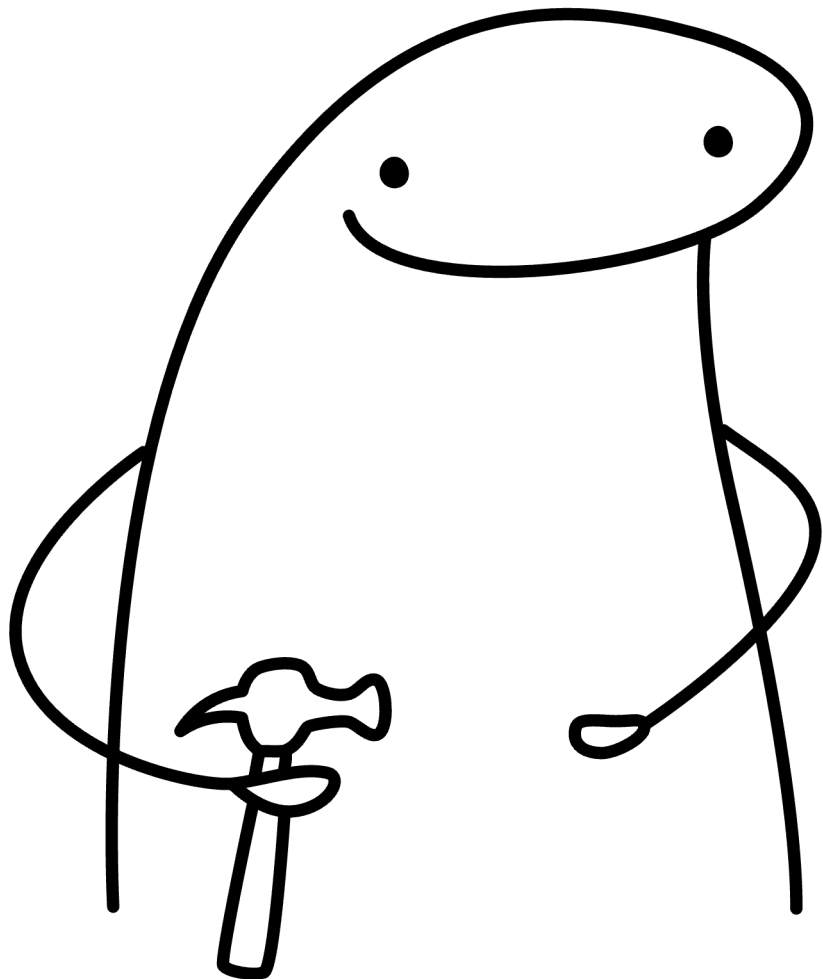
2

**Разработать галерею
с компонентами**

3

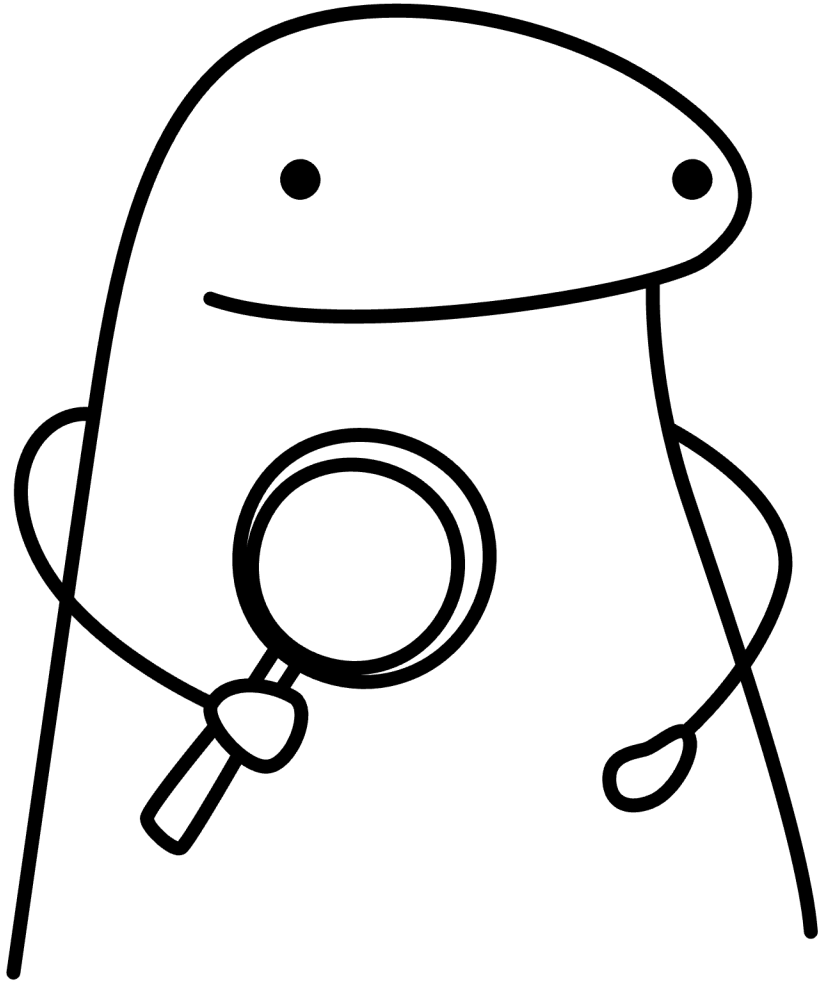
**Автоматизировать
создание галереи**

Почему это важно?



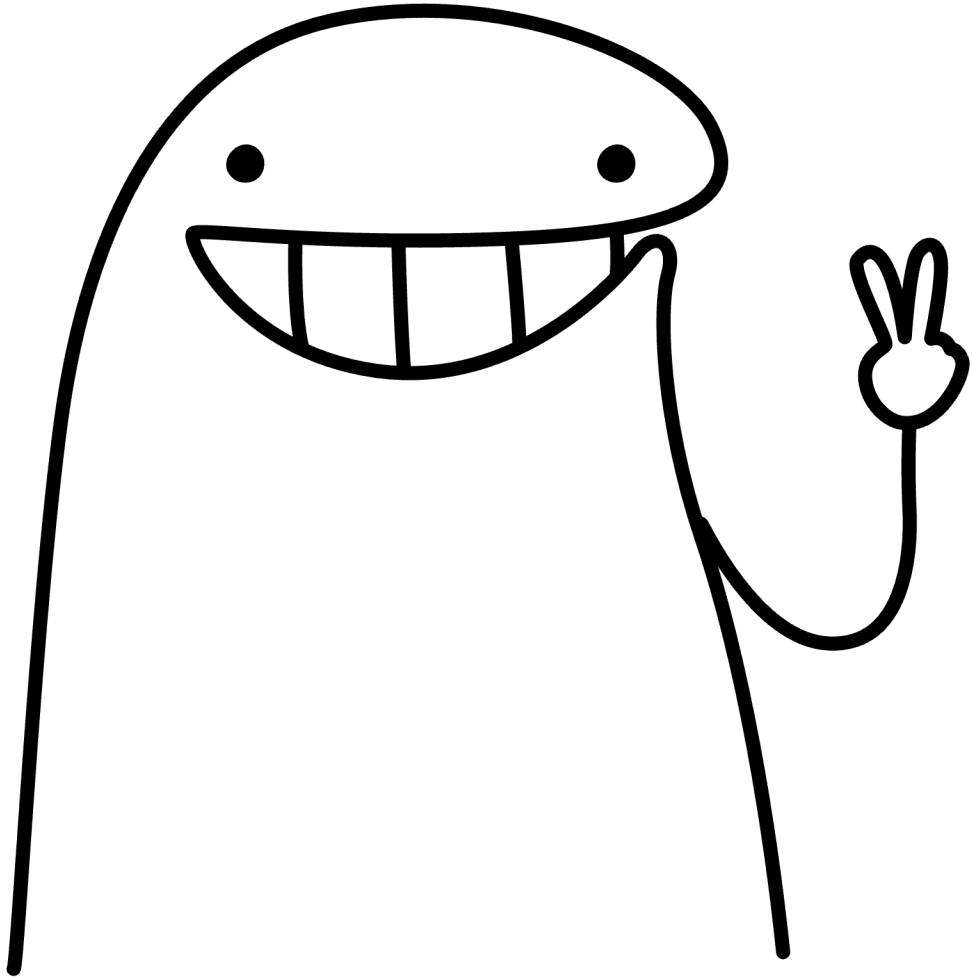
- 1** Удобство тестирования и отладки компонентов
- 2 Быстрый просмотр существующих компонентов
- 3 Доступ к результатам работы извне

Почему это важно?



- 1 Удобство тестирования и отладки компонентов
- 2 **Быстрый просмотр существующих компонентов**
- 3 Доступ к результатам работы извне

Почему это важно?



- 1 Удобство тестирования и отладки компонентов
- 2 Быстрый просмотр существующих компонентов
- 3 Доступ к результатам работы извне**

Что выбрали мы?

1

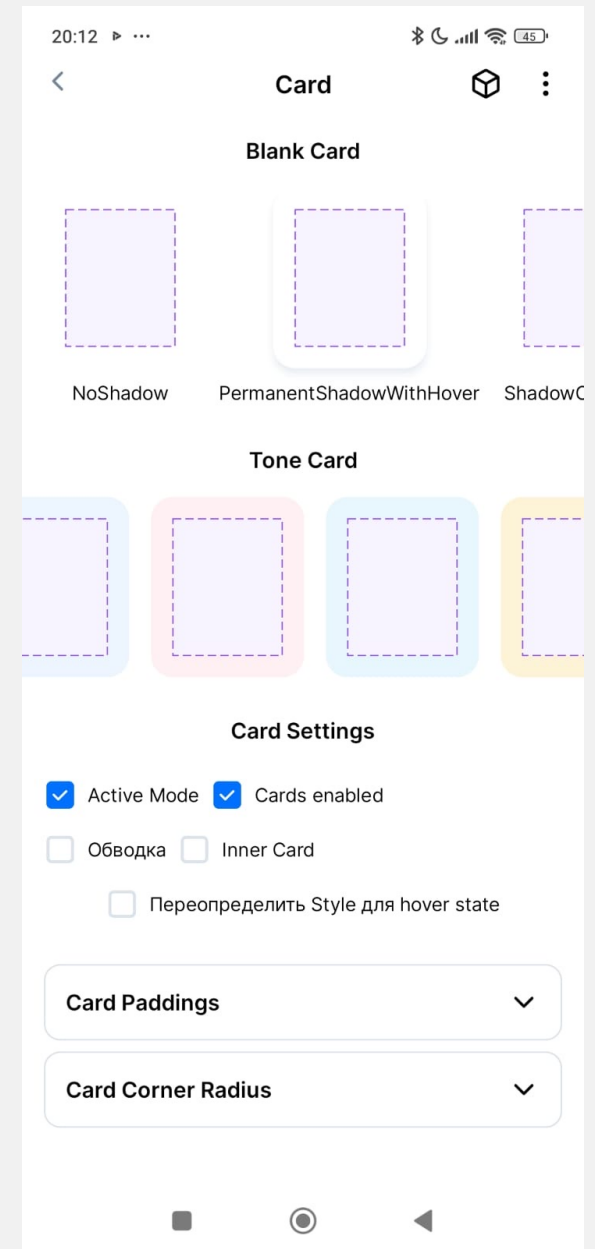
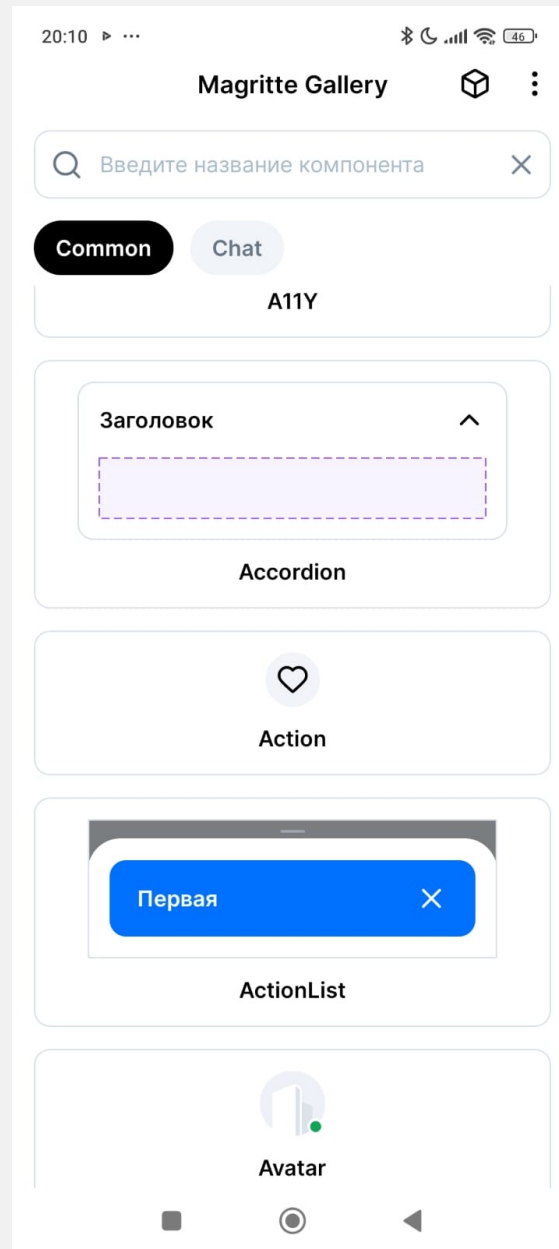
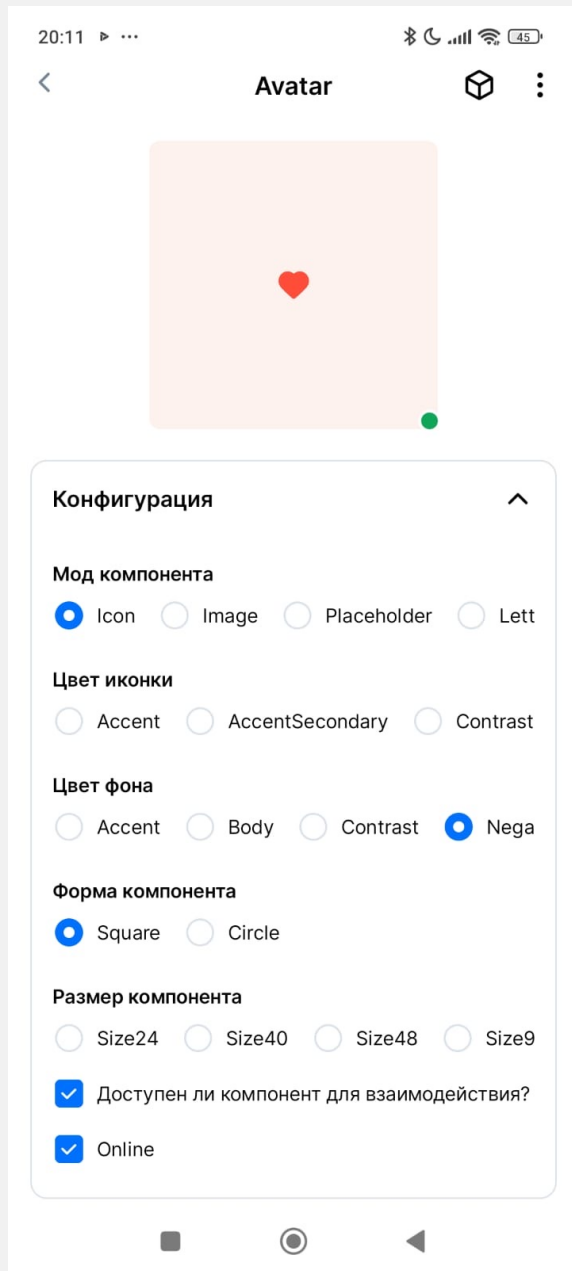
**Написать
документацию**

2

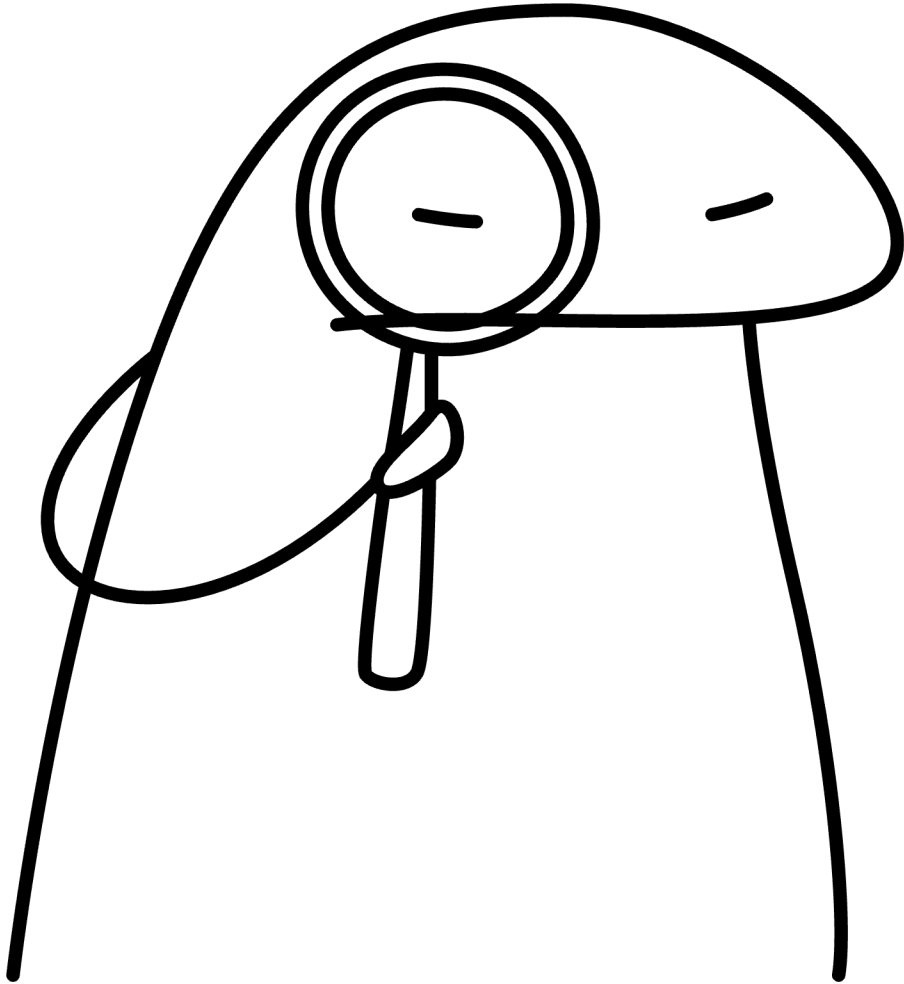
**Разработать галерею
с компонентами**

3

**Автоматизировать
создание галереи**



А что, надо делать что-то кроме компонентов?..



- 1 Какой фреймворк используем?
- 2 Как организовать кодовую базу дизайн-системы?
- 3 Как демонстрировать результаты работы?
- 4 **Можем ли мы что-то автоматизировать?**

Набор задач для автоматизации

1

**Синхронизация
токенов**

2

**Синхронизация набора
иконок**

3

**Написание кода компонентов
или экранов галереи**

4

**Генерация скриншотов
для тестирования**

5

**Статический
анализ**

6

**На что хватит времени
и ресурсов**

Что реализовали мы?

1

**Синхронизация
токенов**

2

**Синхронизация набора
иконок**

3

**Написание кода компонентов
или экранов галереи**

4

**Генерация скриншотов
для тестирования**

5

**Статический
анализ**

6

**На что хватит времени
и ресурсов**

FigmaGen



CI

no status

release

v1.0.0

Xcode

13

Swift

5.5





platforms

macOS | Linux

licens

FigmaGen is a command line tool for exporting resources and generating code.

Currently, FigmaGen supports the following entities:

-  Color styles
-  Text styles
-  Shadow styles
-  Images



Подведём итоги по задачам вокруг ДС

**Какие вопросы нужно
будет решать?**

1

Выбор технологий для ДС

2

Организация кодовой базы

3

Демонстрация результатов

4

Необходимые автоматизации

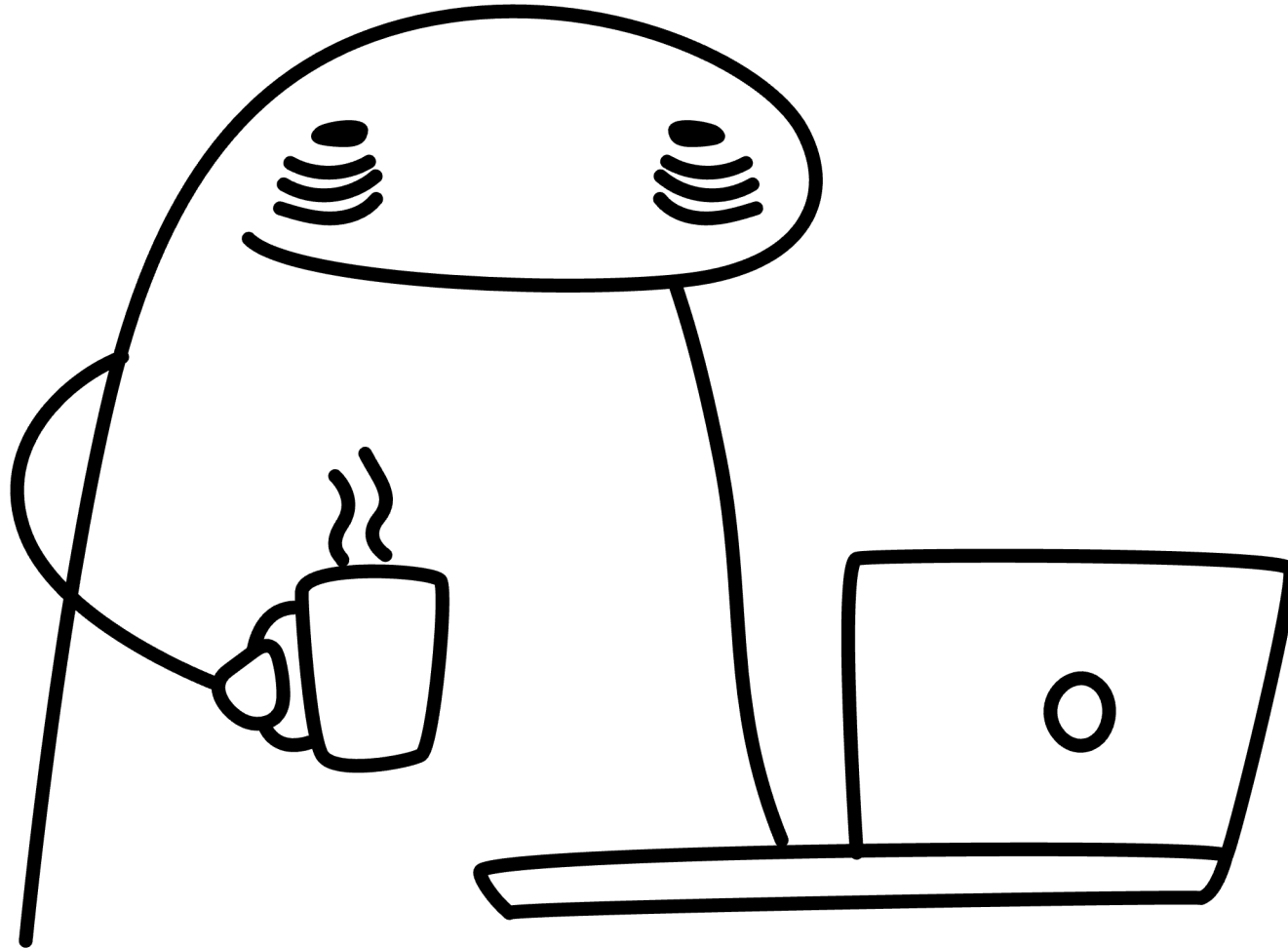
5

**100% возникнут
дополнительные задачи**

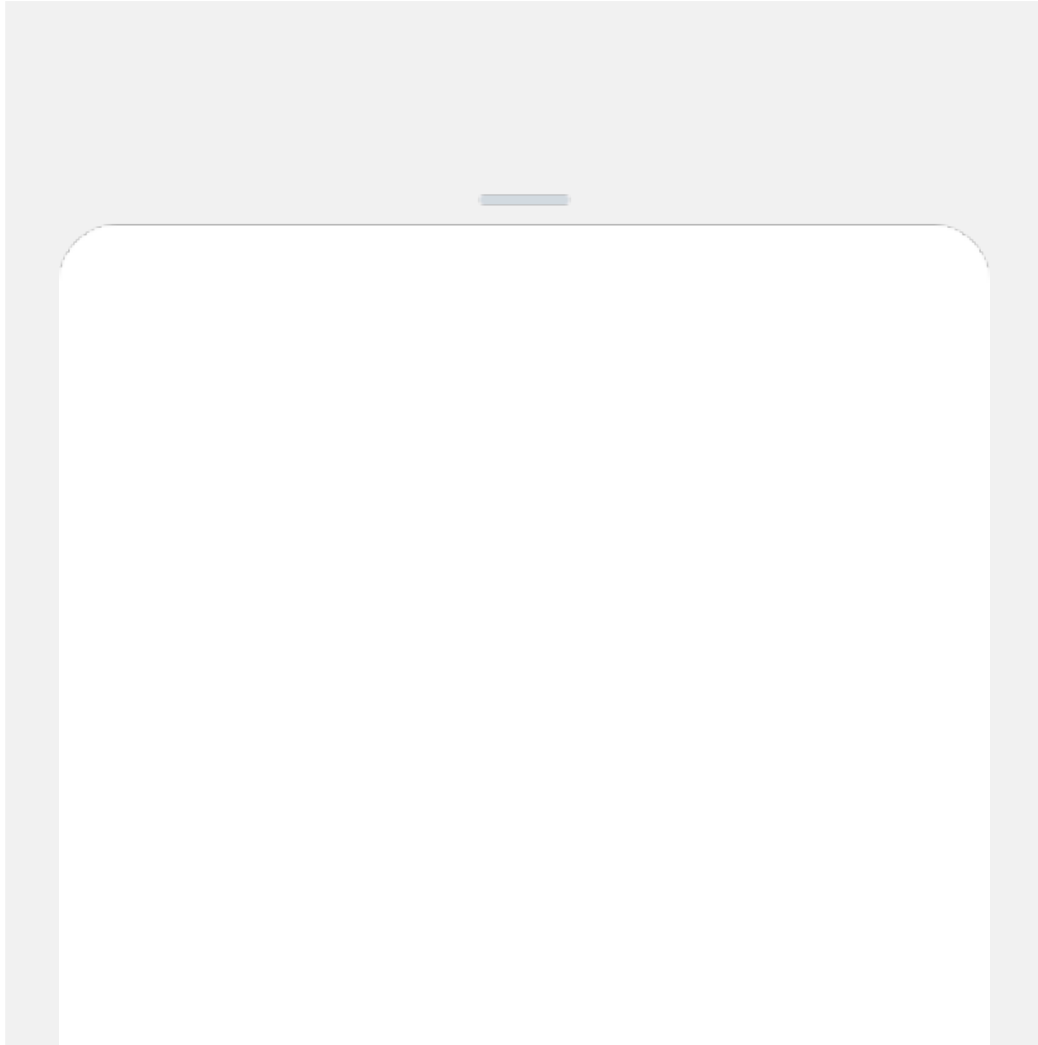
Антракт

**Мы хотели сыграть
с вами в игру...**

Топ-3 самых сложных компонента дизайн-системы



Топ-3 самых сложных компонента дизайн-системы



- 1 Bottom Sheet
- 2 Input
- 3 Skeleton

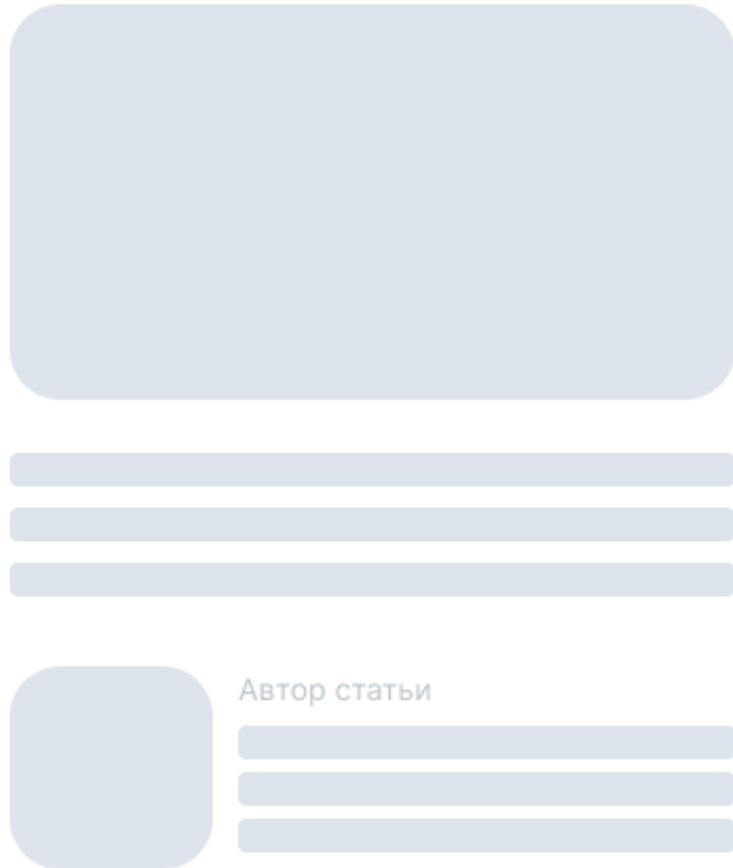
Топ-3 самых сложных компонента дизайн-системы

Размер large

Размер medium

- 1 Bottom Sheet
- 2 Input
- 3 Skeleton

Топ-3 самых сложных компонента дизайн-системы



- 1 Bottom Sheet
- 2 Input
- 3 Skeleton

hh

ОХЭХЭННЫЕ ИСТОРИИ



Охэхэнные Истории

@hhtech · 2,44 тыс. подписчиков · 93 видео

Честные истории от зрелой команды разработки об устройстве нашего сервиса. ...ещё

tech.hh.ru и ещё 3 ссылки

Подписаться

Главная

Видео

Трансляции

Подкасты

Плейлисты

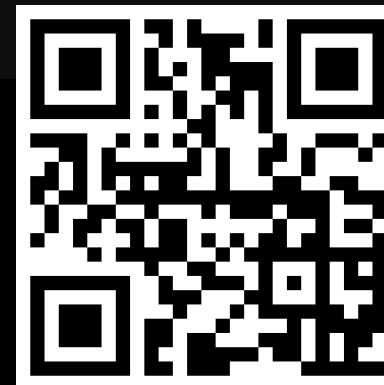
Сообщество



Новые

Популярные

Старые



hh

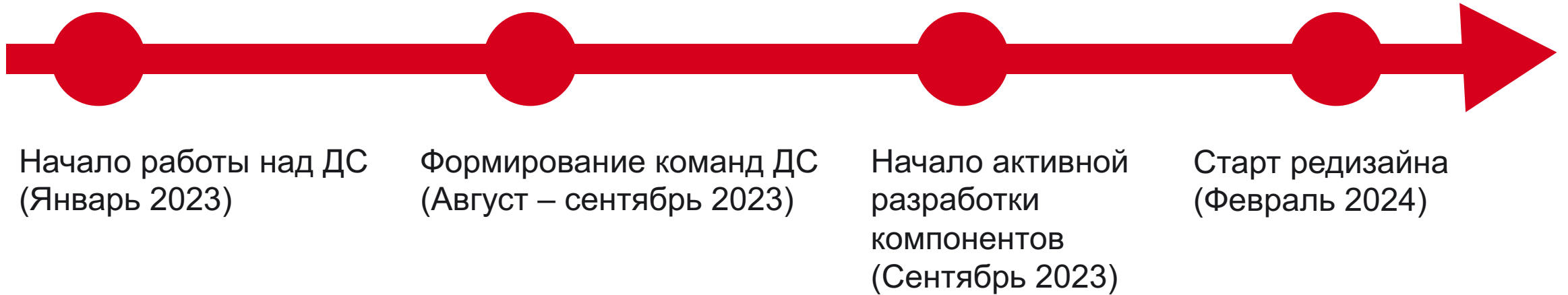
АКТ IV

Подготовка к редизайну

**Новая дизайн-
система?**

Будет редизайн!

Таймлайн разработки ДС



Стратегии редизайна

1

**Покомпонентная
замена**

2

**Замена отдельных
флоу**

3

**Глобальный
редизайн**

Что выбрали мы?

1

**Покомпонентная
замена**

2

**Замена отдельных
флоу**

3

**Глобальный
редизайн**

Старый и новый UI

живут вместе

В новой дизайн-системе многое изменилось

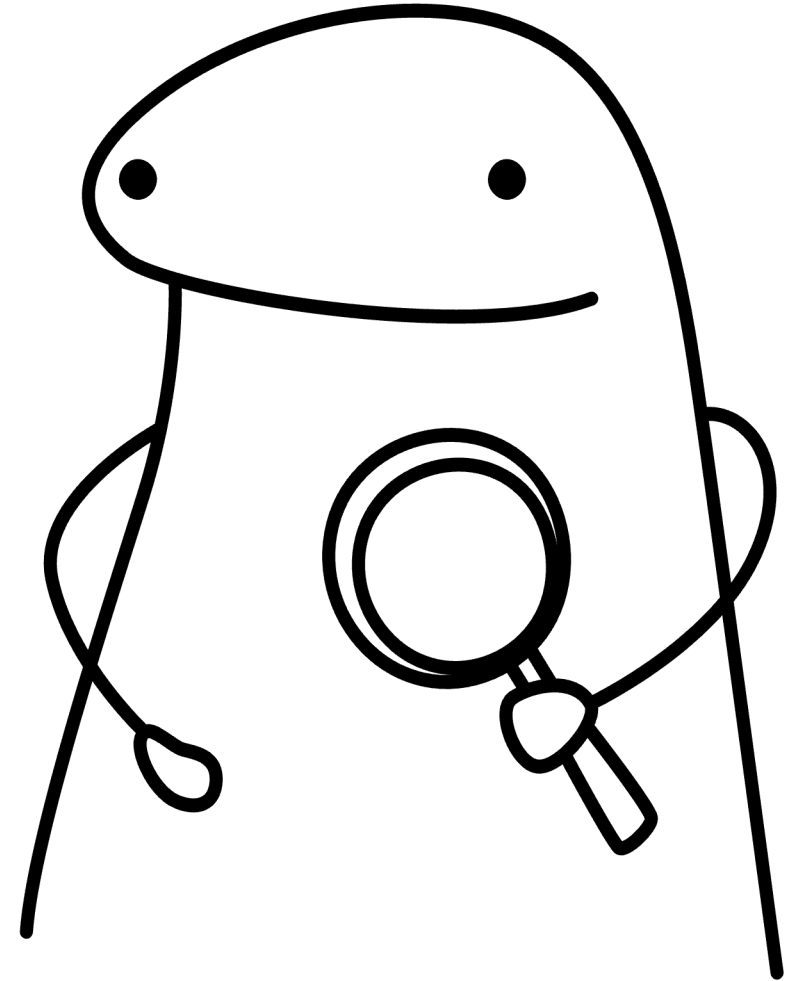


- 1 Обновилась цветовая палитра
- 2 Заменяли шрифты
- 3 Изменился набор иконок
- 4 Поменялся внешний вид компонентов

Старый и новый UI сильно отличаются

Что предстоит сделать?

- 1 Синхронизировать цветовые палитры**
- 2 Обновить шрифты по всему приложению
- 3 Заменить иконки по всему приложению
- 4 Заменить нижнюю навигацию на новую
- 5 Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



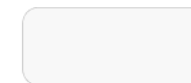
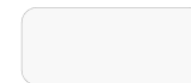
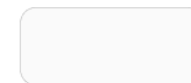
СВЕТЛАЯ ТЕМА

ТЕМНАЯ ТЕМА

текущие magritte tockens magritte hex

текущие magritte tockens magritte hex

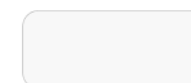
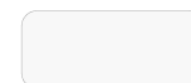
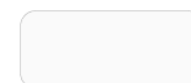
white



black



dark



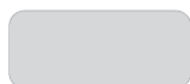
gray



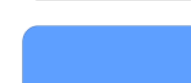
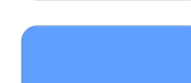
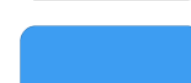
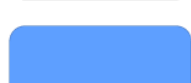
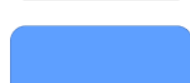
lightGray



grayDisabled



coach
lightBlue на iOS



blue



green



red



Что предстоит сделать?

1

Синхронизировать цветовые палитры



Если поддерживаете смену тем — будет просто

2

Обновить шрифты по всему приложению

3

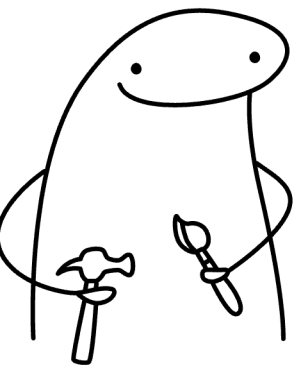
Заменить иконки по всему приложению

4

Заменить нижнюю навигацию на новую

5

Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры

2 **Обновить шрифты по всему приложению**

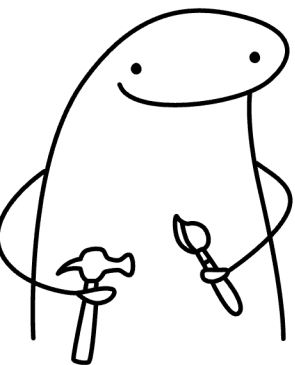
3 Заменить иконки по всему приложению

4 Заменить нижнюю навигацию на новую

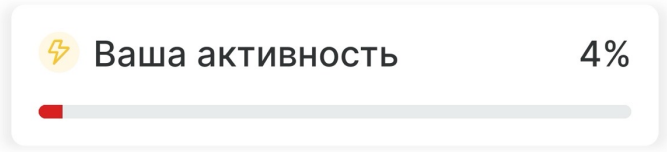
5 Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



Если поддерживаете смену тем — будет просто



Должность, ключевые с...



Рейтинг работодателей hh.ru 2023, Оцените своих работодателей, Вакансии рядом с вами

Вакансии для вас

Сейчас просматривают 7 человек, Шеф-повар, 120 000—140 000 ₽, Москва, Территория Рязанская, Опыт от 3 до 6 лет

Помощник / младший автомеханик

100 000 – 220 000 ₽ до вычета налогов

Требуемый опыт: нет опыта, Полная занятость, полный день

88 человек уже откликнулись, 9 человек сейчас смотрят

Порша.ру, 4,6 звезды, 8 отзывов, Деревня Сгонники, Угловая улица, 9Г, Медведково

Откликнуться

Рекомендуете ли вы своих работодателей?

Тинькофф Банк, Да, Нет

eLama, Да, Нет

X5 RETAIL GROUP, Да, Нет

Авито, Да, Нет

Сеть магазинов цифровой и бытовой техники DNS, Да, Нет

Что предстоит сделать?

1

Синхронизировать цветовые палитры



Если поддерживаете смену тем — будет просто

2

Обновить шрифты по всему приложению



Может уйти много времени на corner-кейсы

3

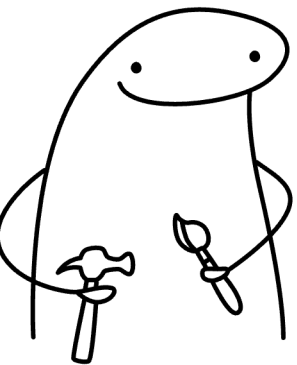
Заменить иконки по всему приложению

4

Заменить нижнюю навигацию на новую

5

Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры



Если поддерживаете смену тем — будет просто

2 Обновить шрифты по всему приложению

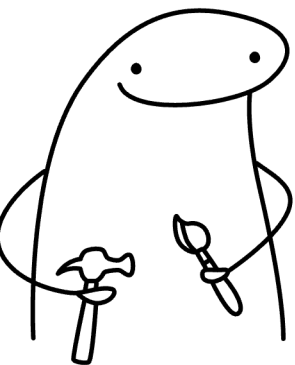


Может уйти много времени на корнер-кейсы

3 **Заменить иконки по всему приложению**

4 Заменить нижнюю навигацию на новую

5 Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



Замена иконок — что может быть проще?

RU



«Замена иконок — что может быть проще?» — подумал я. А теперь расскажу про боль, грабли, ошибки, лайфхаки и сам процесс масштабного рефакторинга двух Android-приложений из сотен модулей.

В докладе будет все: анализ текущей структуры модулей, баги автогенерации иконок из Figma, палки в колеса от Android Studio, коммуникация с командой, и, конечно, ретроспектива.

Спикеры



Александр Тотилас

hh.ru



Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры

2 Обновить шрифты по всему приложению

3 **Заменить иконки по всему приложению**

4 Заменить нижнюю навигацию на новую

5 Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



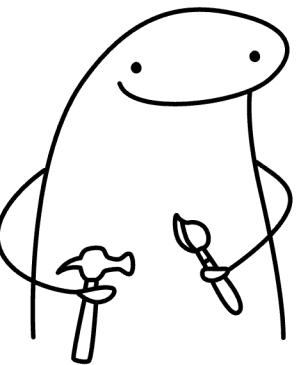
Если поддерживаете смену тем — будет просто



Может уйти много времени на корнер-кейсы



Задача может быть сложнее, чем кажется!



Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры



Если поддерживаете смену тем — будет просто

2 Обновить шрифты по всему приложению



Может уйти много времени на corner-кейсы

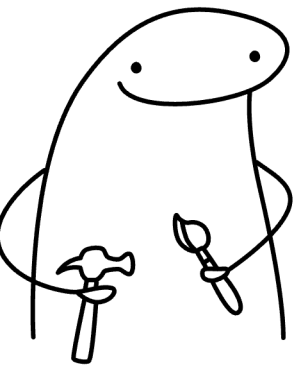
3 Заменить иконки по всему приложению



Задача может быть сложнее, чем кажется!

4 **Заменить нижнюю навигацию на новую**

5 Заменить Toolbar / Navigation bar на новый





Поиск



Избранное



Отклики



Сообщения



Профиль



22

Поиск



Избранное



Отклики



Чаты



Профиль

Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры



Если поддерживаете смену тем — будет просто

2 Обновить шрифты по всему приложению



Может уйти много времени на корнер-кейсы

3 Заменить иконки по всему приложению



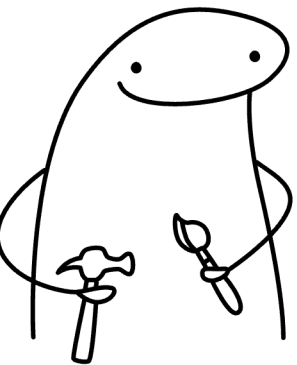
Задача может быть сложнее, чем кажется!

4 **Заменить нижнюю навигацию на новую**



Не должно вызвать больших проблем

5 Заменить Toolbar / Navigation bar на новый



Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры

2 Обновить шрифты по всему приложению

3 Заменить иконки по всему приложению

4 Заменить нижнюю навигацию на новую

5 **Заменить Toolbar / Navigation bar на новый**



Если поддерживаете смену тем — будет просто



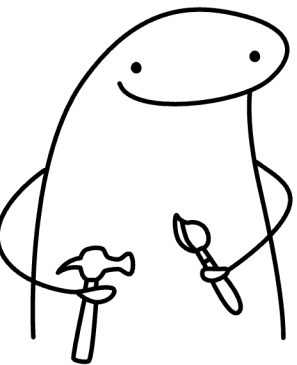
Может уйти много времени на корнер-кейсы



Задача может быть сложнее, чем кажется!



Не должно вызвать больших проблем



Заголовок раздела

🔍 Поиск



Заголовок

Подзаголовок

🔍 Поиск



Что предстоит сделать?

1 Синхронизировать цветовые палитры

2 Обновить шрифты по всему приложению

3 Заменить иконки по всему приложению

4 Заменить нижнюю навигацию на новую

5 **Заменить Toolbar / Navigation bar на новый**



Если поддерживаете смену тем — будет просто



Может уйти много времени на корнер-кейсы



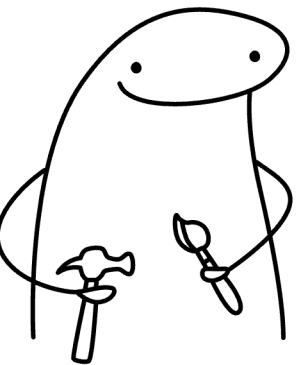
Задача может быть сложнее, чем кажется!



Не должно вызвать больших проблем



Подумайте, стоит ли делать



Задачи понятны
Кто будет делать?

Редизайн нужен — все его ждут

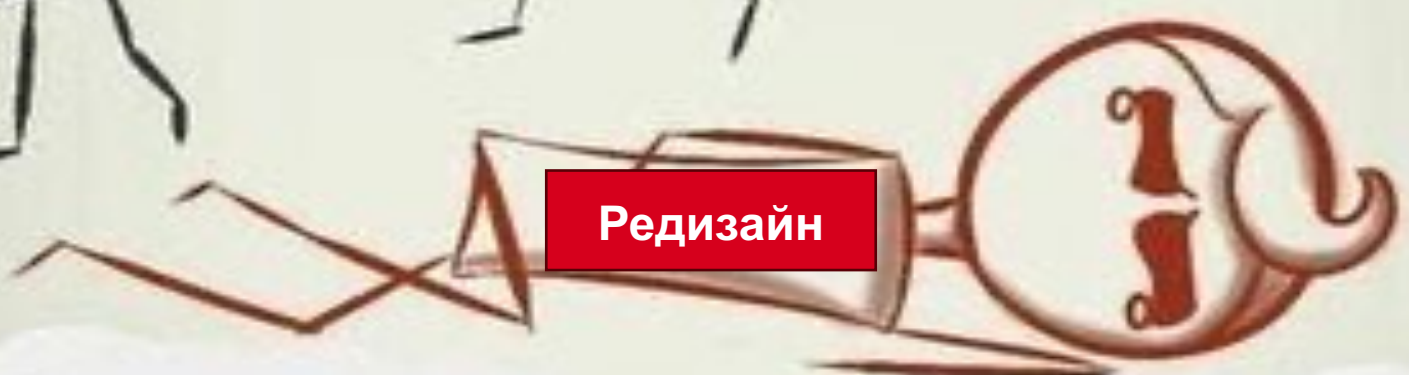


Ему помогут

Ему помогут

Ему помогут

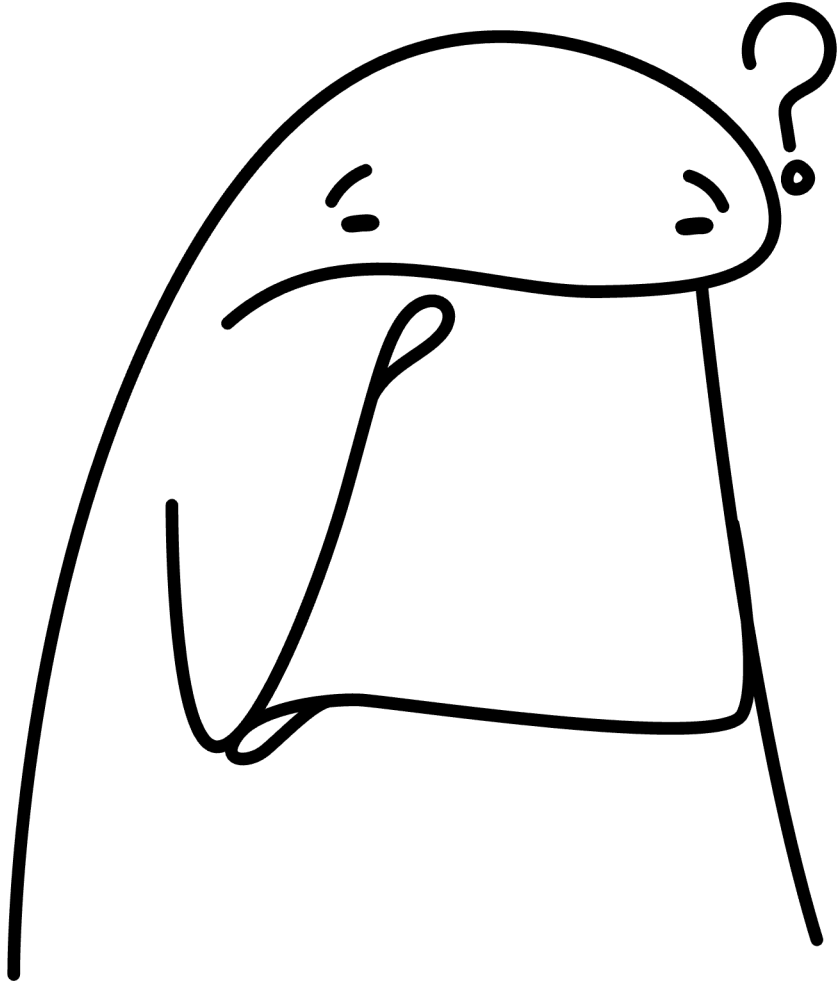
Ему помогут



Редизайн

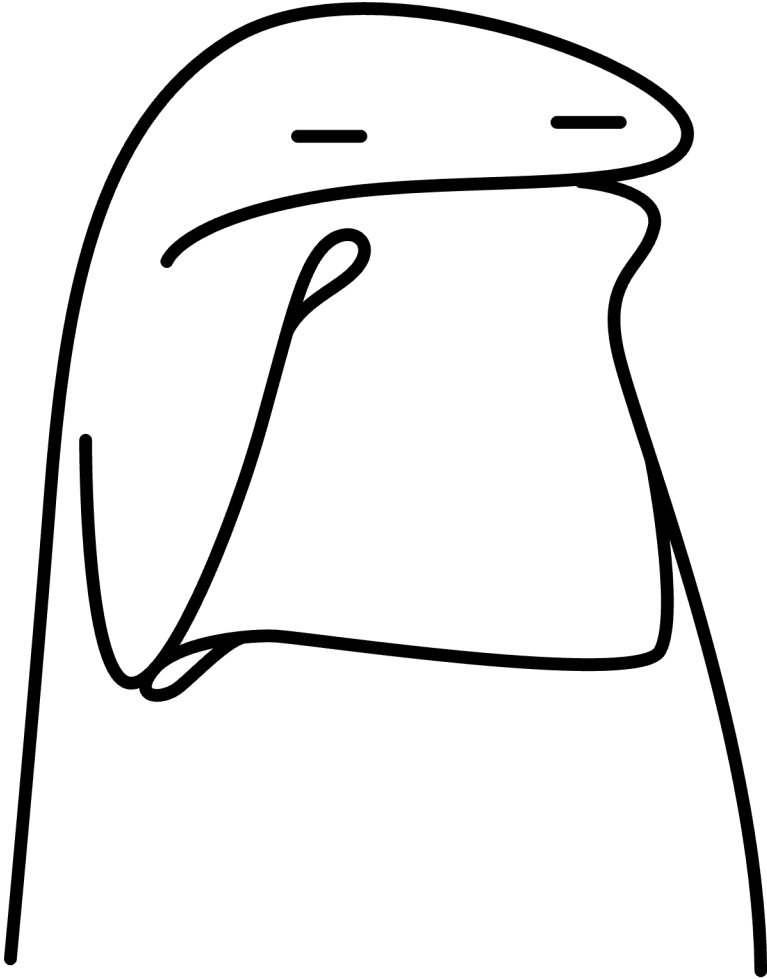
Нет организации — нет редизайна

Что может пойти не так?



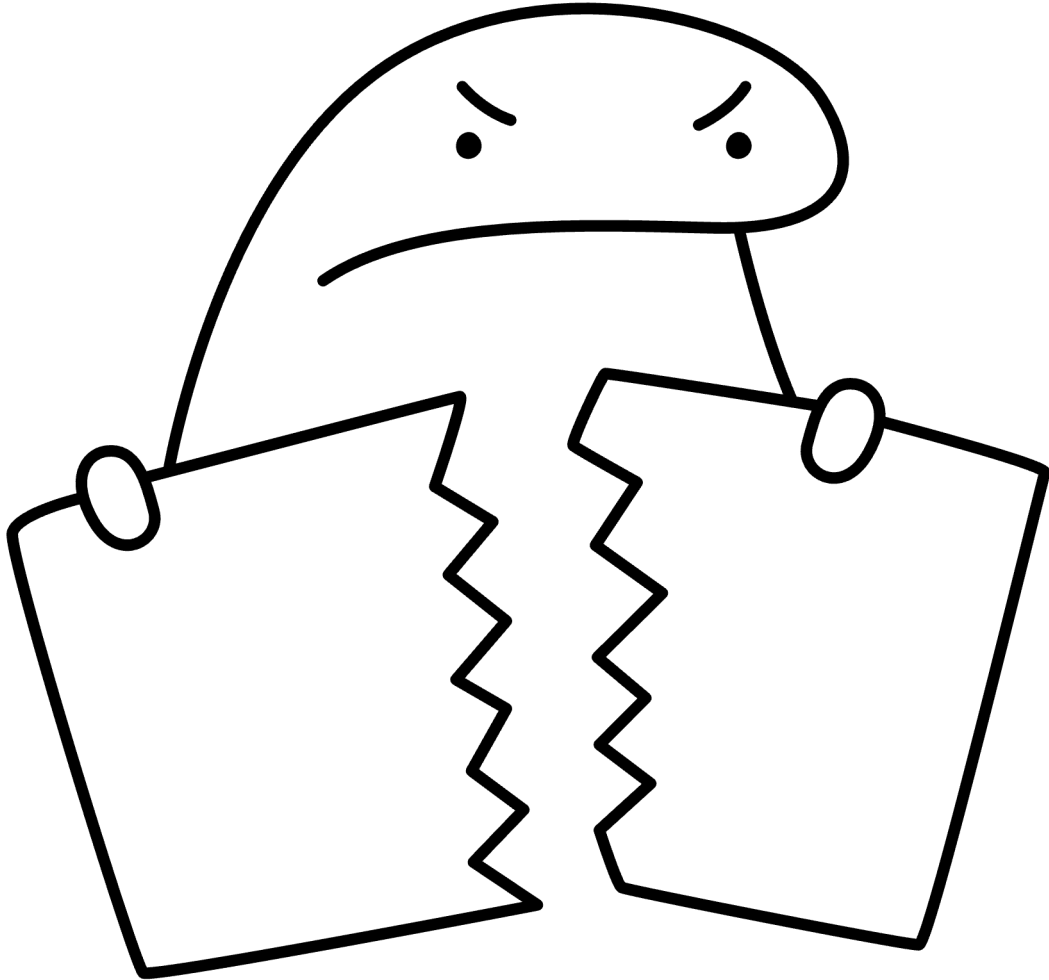
- 1** Подготовительные задачи не будут двигаться
- 2 Неясно, какие компоненты кому и когда нужны
- 3 Дизайн-система может оказаться неготовой к редизайну

Что может пойти не так?



- 1 Подготовительные задачи не будут двигаться
- 2 **Неясно, какие компоненты кому и когда нужны**
- 3 Дизайн-система может оказаться неготовой к редизайну

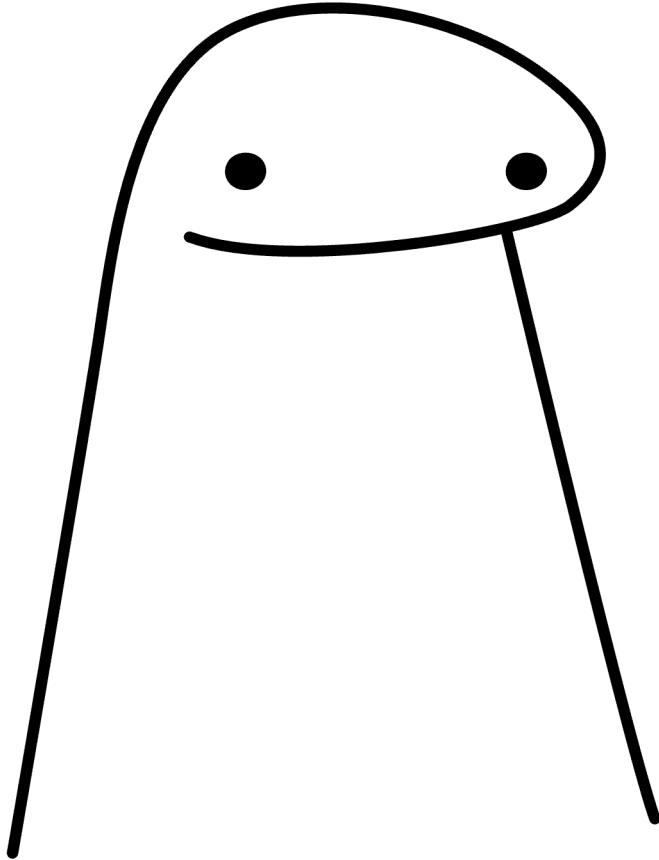
Что может пойти не так?



- 1 Подготовительные задачи не будут двигаться
- 2 Неясно, какие компоненты кому и когда нужны
- 3 **Дизайн-система может оказаться неготовой к редизайну**

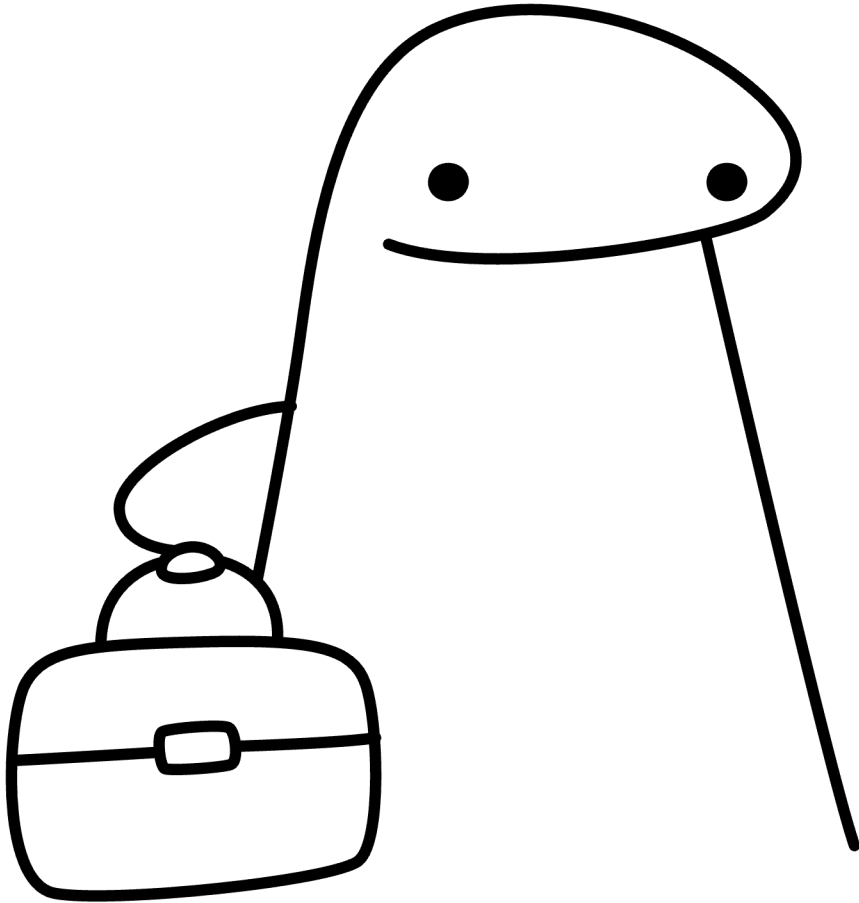
PM для редизайна тоже нужен

Чем поможет проджект-менеджер редизайну?



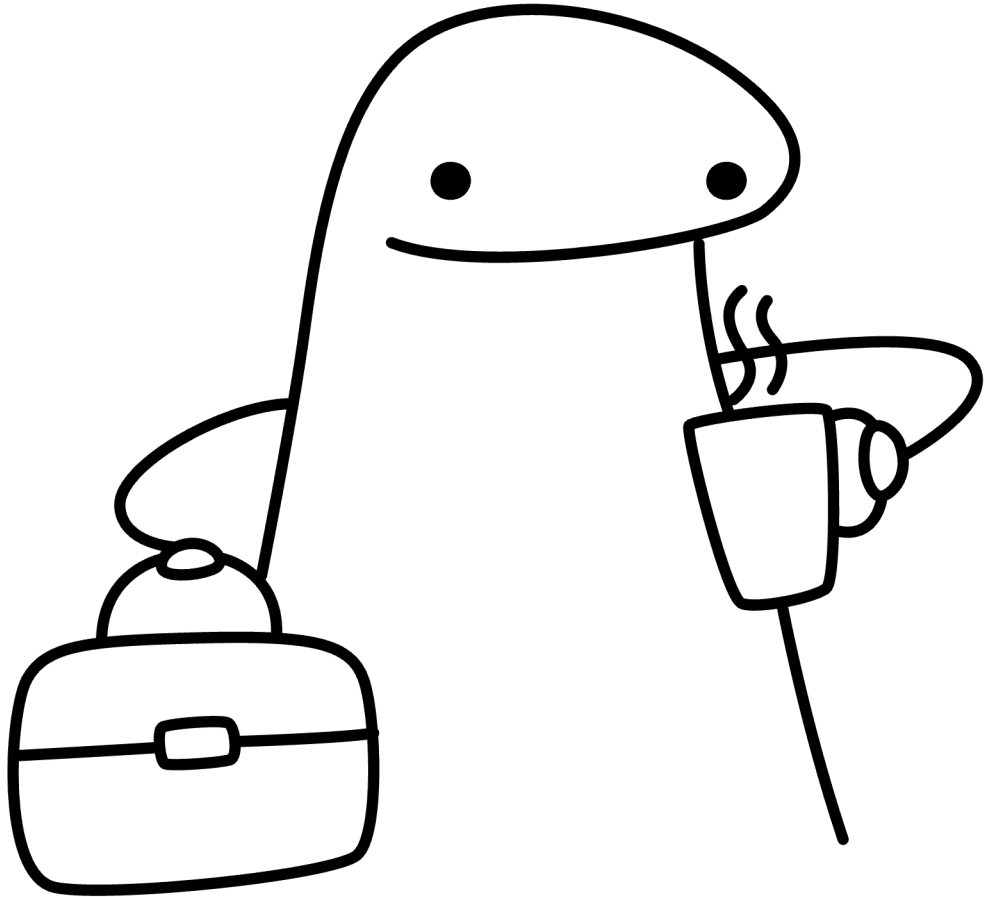
- 1** Соберёт требования от всех команд к дизайн-системе
- 2 Приоритизирует разработку компонентов
- 3 Синхронизирует ожидания и сроки
- 4 Найдёт ресурсы на выполнение «общих» задач

Чем поможет проджект-менеджер редизайну?



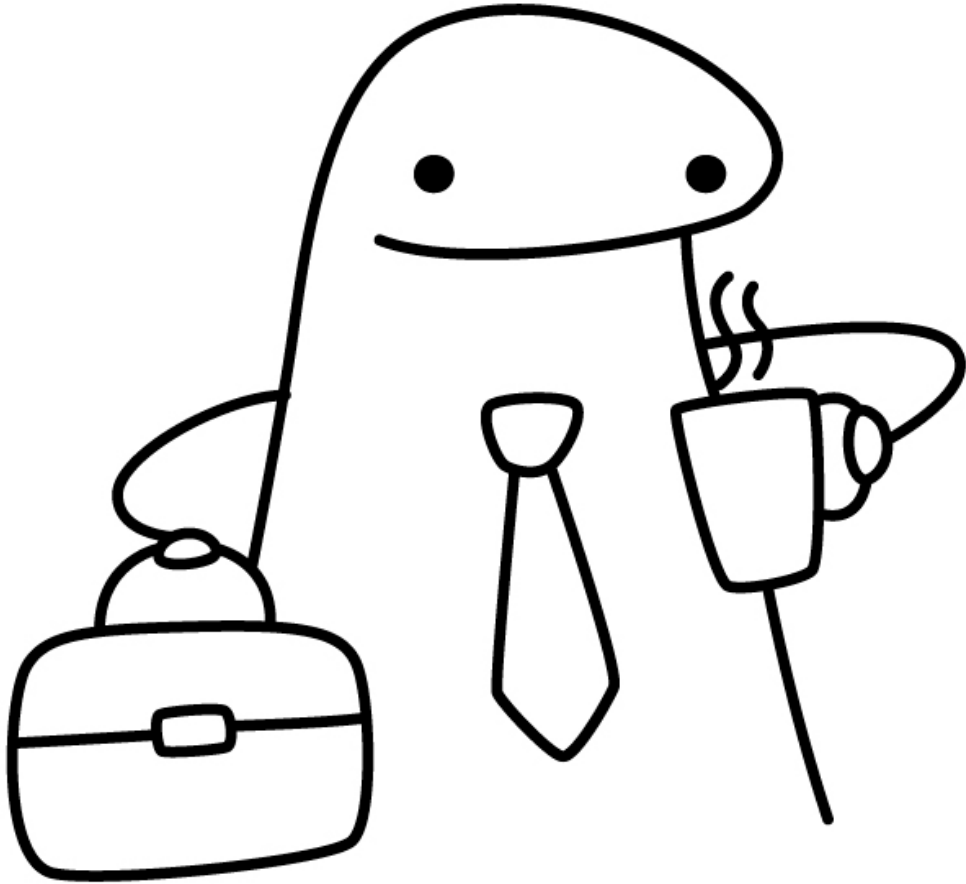
- 1 Соберёт требования от всех команд к дизайн-системе
- 2 Приоритизирует разработку компонентов**
- 3 Синхронизирует ожидания и сроки
- 4 Найдёт ресурсы на выполнение «общих» задач

Чем поможет проджект-менеджер редизайну?



- 1 Соберёт требования от всех команд к дизайн-системе
- 2 Приоритизирует разработку компонентов
- 3 Синхронизирует ожидания и сроки**
- 4 Найдёт ресурсы на выполнение «общих» задач

Чем поможет проджект-менеджер редизайну?



- 1 Соберёт требования от всех команд к дизайн-системе
- 2 Приоритизирует разработку компонентов
- 3 Синхронизирует ожидания и сроки
- 4 Найдёт ресурсы на выполнение «общих» задач**

Подведём итоги по подготовке к редизайну

**Что такого
сложного
в редизайне?**

1

**Редизайн может
требовать
предварительной
работы**

2

**Редизайн не случится
сам по себе, нужна
организация**

Подведём итоги



Итоги



**Выстраивайте
процессы разработки
дизайн-системы**



**Закладывайте
время и ресурсы
на дополнительные
задачи**



**Продумывайте редизайн,
не забывайте про
организацию**

Спросите о чём-нибудь ;)



Построение процессов

Как организовать работу над масштабным проектом?



Задачи вокруг ДС

Что ещё нужно делать помимо разработки компонентов?



Подготовка к редизайну

Достаточно ли реализовать «базовый набор компонентов», чтобы начать редизайн?



Павел Стрельченко

Тимлид команды мобильной ДС

 @ztrel



Анна Шабаетова

Android-разработчица команды ДС

 @anna_shabaeva