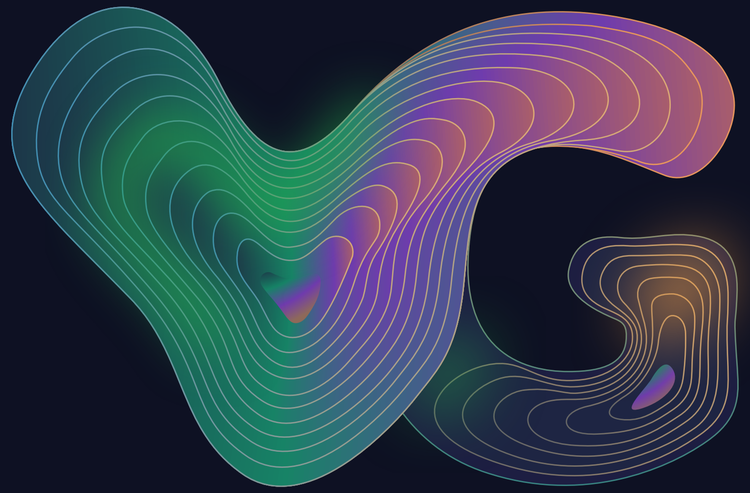


Joker<?>

Агентный цикл разработки интерфейсов

Владимир Гриненко

Joker, 15 октября 2026

Автоматизируем дизайн и верстку

Автоматизируем дизайн и верстку без нейрослопа

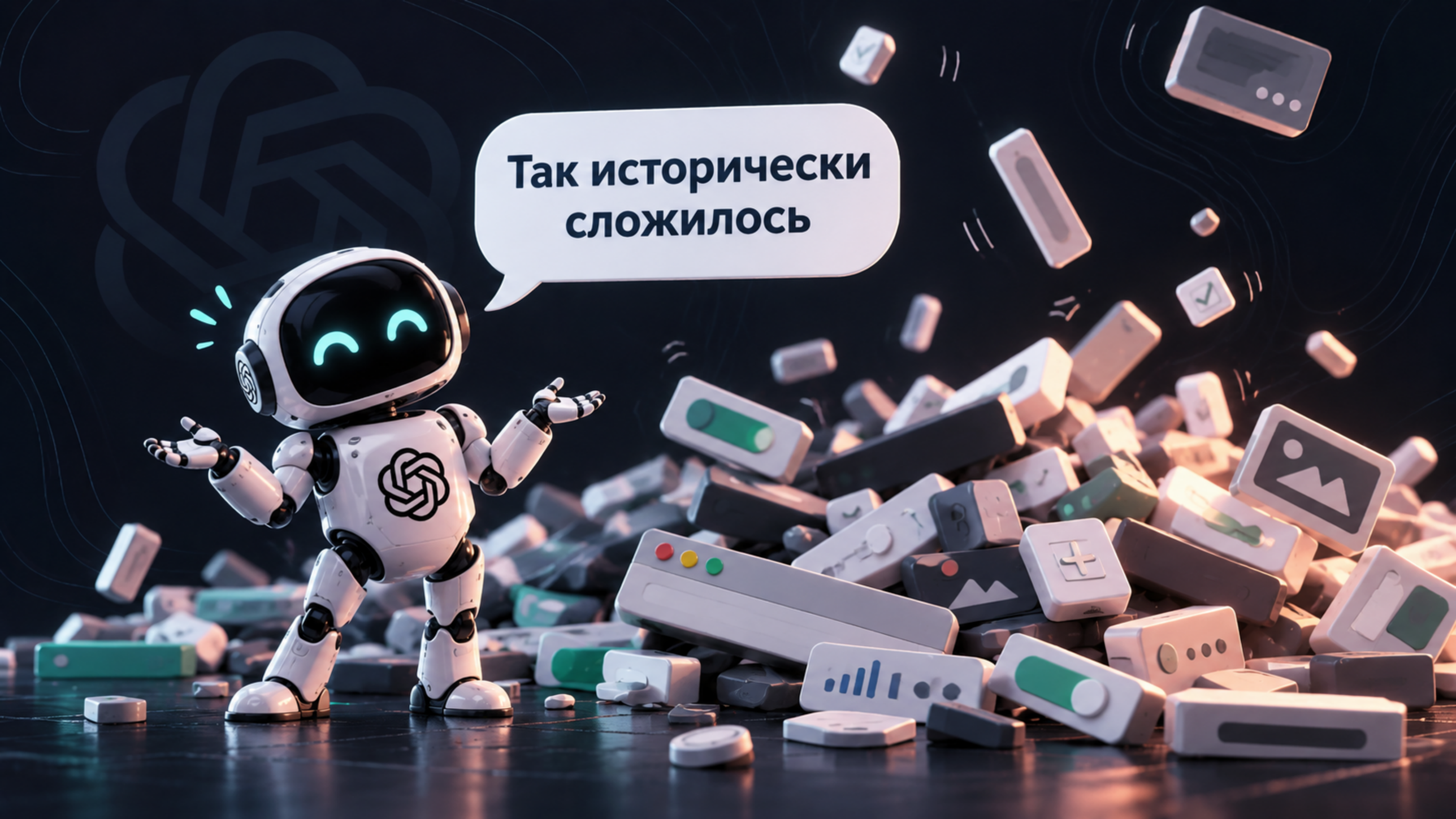
ВЛАДИМИР ГРИНЕНКО

Стоимость кода стремится к стоимости электричества

Проблема






Так исторически
сложилось

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию как способы ставить под сомнение самоочевидное и общепринятое для выработки своих решений, которых не найти готовыми даже у самой мощной LLM.

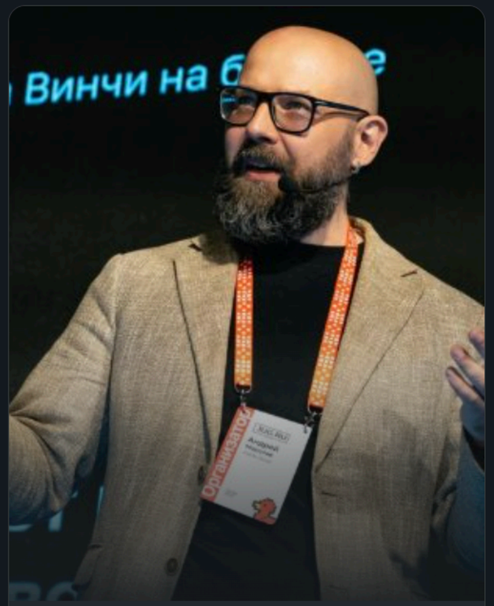
Купить билет | Стать спикером | Стать партнёром

ДАТА	ФОРМАТ	ОРГАНИЗАТОР

КТО ФОРМИРУЕТ ПРОГРАММУ КОНФЕРЕНЦИИ

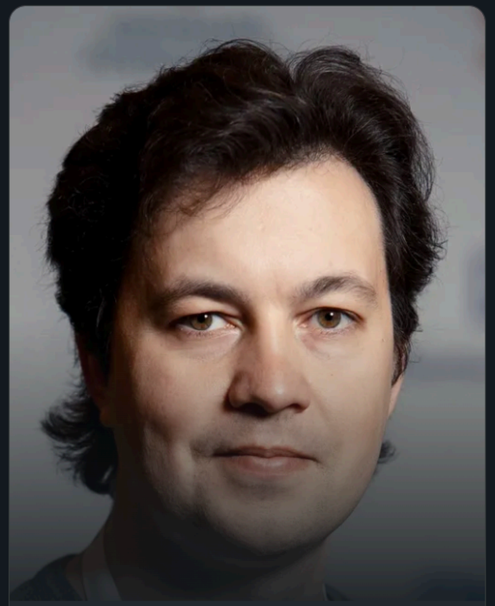
Спикеры и эксперты

Мы зовём философов, футурологов, ученых, создающих ИИ, управленцев и инженеров, использующих LLM в своей работе. Список спикеров дополняется



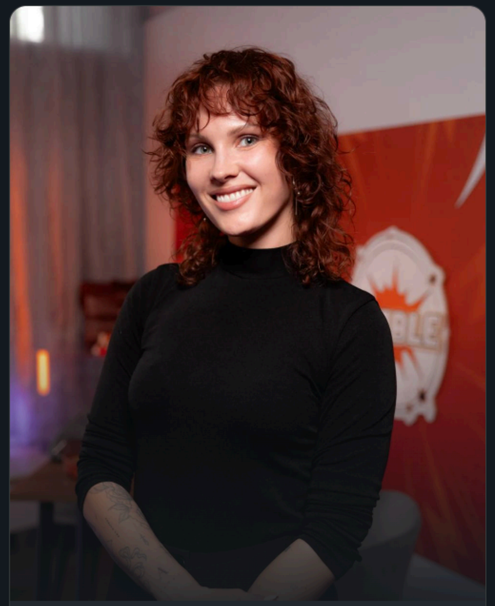
Андрей Морозов

Корпоративный философ, исследователь, продюсер конференции



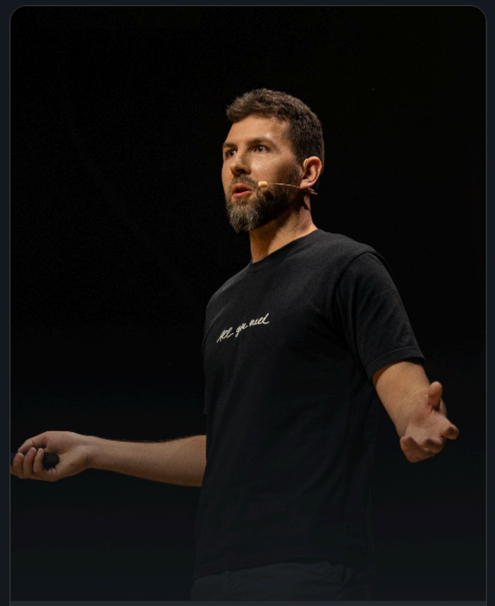
Роман Елизаров

Эксперт по многопоточности и распределенному программированию, преподаватель в ИТМО



Александра Танюшина

Кандидат философских наук, культуролог, специалист по цифровой философии



Владимир Гриненко

Предприниматель, автор подкаста «Гриненко про», ex-CTO Яндекс ID

https://future.jokerconf.com

Замысел

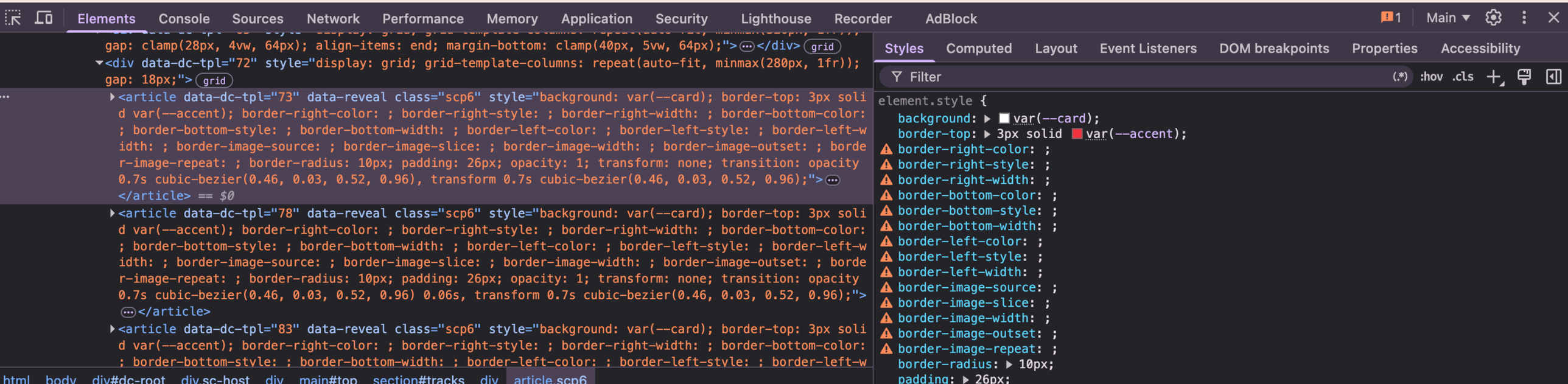
Как человек понимает, почему он называет что-то проблемой, и формулирует свою цель, а не ту, что навязана ему извне. Теперь это общая работа для всех ролей, от разработчика до CEO. Шаблонными решениями и готовыми схемами теперь думает модель, и ценным осталось только то намерение, которое от них очищено.

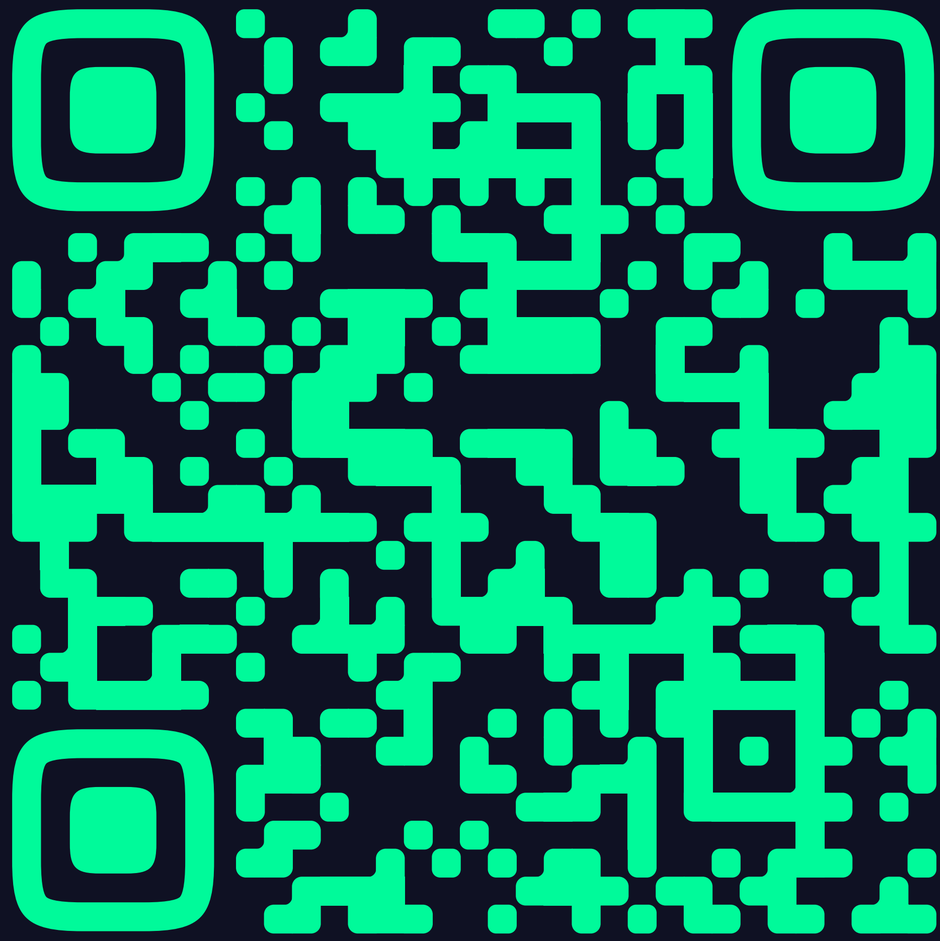
Окружение

Про условия, в которых замысел превращается в результат. Часть из них артикулирована в виде harness агентов, артефактов знаний компании, описаний процессов, топологий команд, отчётов о динамике рынка токенов. Но большая часть условий никогда не проговаривается, потому что кажется само собой разумеющейся. И именно она в значительной степени решает, реализуется замысел или нет.

Реализация

Как то, что мы создаём, меняет нас после внедрения. Настройка отдельных агентов и скиллов, оркестрация сложных многоагентных систем, их синхронизация с действующей организационной структурой. Всё это создаётся, чтобы служить замыслу, но, однажды внедрённое, начинает влиять обратно: на роли, процессы и следующие замыслы своих создателей.





Материалы

Дизайн

Скиллы не работают

сделай дамп https://future.jokerconf.com/ в markdown-формате в папку future-conf-content

Worked for 3m 35s

Готово. Дамп сохранён в future-conf-content:

- Главная — все 37 тем, 16 спикеров и контакты.
- Манифест.

Ссылки сохранены, переходы между Markdown-файлами проверены.

составь список из 15 знаменитых современных дизайнеров и дизайнерских бюро с подробным описанием их ключевых особенностей и приемов в designers.md

Worked for 14s >

На каких направлениях сосредоточиться: **графический дизайн, айдентика и веб**, предметный дизайн и интерьеры или смешанный список?

айдентика и веб

Worked for 5m 49s >

Создал designers.md: 15 дизайнеров и бюро с подробным разбором особенностей, приёмов, примерами работ и применением в вебе. Добавил сравнительную таблицу и 29 ссылок на источники.

Edited designers.md
+295 -0

Undo | View changes

Краткая карта подходов

№	Дизайнер / бюро	Что изучать в первую очередь	Основной акцент
1	Paula Scher	Типографику как образ и голос	Айдентика, культурные проекты
2	Michael Bierut	Простую идею, развёрнутую в систему	Айдентика, архитектура бренда
3	Jessica Walsh / &Walsh	Эмоцию, цвет и выразительный шрифт	Айдентика, арт-дирекшн
4	COLLINS	Перевод позиционирования в визуальную метафору	Айдентика, динамические системы
5	Studio Dumbar/DEPT®	Движение как основу узнаваемости	Айдентика, анимация
6	PORTO ROCHA	Соединение культурного контекста и цифровой системы	Айдентика, веб
7	Koto	Дружелюбный характер и масштабируемость	Айдентика цифровых брендов
8	Wolff Olins	Связь стратегии, поведения и визуального языка	Стратегия, айдентика
9	Further, ранее DesignStudio	Объединяющую идею и узнаваемый символ	Айдентика, цифровой опыт
10	Base Design	Культурную специфику и редакционную подачу	Айдентика, веб
11	SPIN	Эксперименты с буквами в строгой системе	Типографика, айдентика
12	Experimental Jetset	Айдентику как набор композиционных правил	Концептуальная айдентика
13	Instrument	Единство бренда, контента и интерфейса	Веб, цифровые продукты
14	BASIC/DEPT®	Соединение образа бренда и покупки	Веб, электронная коммерция
15	Active Theory	Пространственное повествование и взаимодействие	Экспериментальный веб

проанализируй и опиши максимально подробно обобщенный стиль веб-дизайна, представленного в работах на https://dribbble.com/ — что объединяет все это разнообразие, а что, наоборот, является уникальным?

Worked for 6m 4s >

Работы на Dribbble объединяет прежде всего способ организации визуального впечатления: сильная композиция, управляемое внимание, последовательный художественный язык и тщательно подготовленная презентация. Поэтому совершенно разные сайты — строгий финансовый сервис, эмоциональный магазин одежды и экспериментальное портфолио — могут восприниматься как принадлежащие одной дизайнерской культуре.

Я бы назвал этот общий язык **«демонстрационным цифровым дизайном с выраженной арт-дирекцией»**. Это моя аналитическая формулировка, а не официальное название стиля.

Направление	Визуальный язык	Основное впечатление	Где появляется индивидуальность
Продуктовый минимализм	Нейтральные поверхности, ясная типографика, карточки, спокойные акценты	«Всё понятно и под контролем»	Организация данных, детали компонентов, демонстрация продукта
Технологический экспрессивный дизайн	Контраст, свет, схемы, абстрактные формы, иногда тёмный фон	«Здесь сложная и мощная технология»	Визуальная модель технологии, графика, движение
Редакционный дизайн	Крупная типографика, колонки, подписи, выразительная фотография	«У бренда есть взгляд и культурный контекст»	Отбор контента, ритм, шрифтовая композиция
Сдержанная премиальность	Ограниченная палитра, большие паузы, предметные изображения	«Каждая деталь имеет значение»	Материалы, пропорции, свет, качество изображений
Мягкий эмоциональный дизайн	Пастель, округлость, иллюстрации, спокойные переходы	«С этим легко и комфортно»	Персонажи, интонация, собственный мир
Необруталистическая графика	Рамки, жёсткие тени, резкие контрасты, крупные надписи	«У проекта заметная позиция»	Типографика, композиционные нарушения, юмор
Экспериментальный дизайн	Необычные наложения, масштаб, движение, нестандартная навигация	«Это отдельный опыт»	Правила взаимодействия и центральная идея

на основе отчета сгенерируй промпт для imagegen, чтобы создаваемые им дизайны соответствовали стилю dribble. сохрани его в dribble-prompt.md

Мудборд

используй designers.md в качестве стилей и создай 15 вариантов дизайнов для сайта future-conf-content. изображения и промпты для них сохрани в новой подпапке в future-conf-content

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

РАЗРАБОТКА БУДУЩЕГО

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

Купить билет

Стать спикером →

15 ОКТЯБРЯ 2026

Санкт-Петербург + Онлайн

ЭПОХА КОНФЕРЕНЦИЙ ПРО «ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ» ЗАКОНЧИЛАСЬ.

БОЛЬШЕ ЧЕМ ЗНАНИЯ.
СОБСТВЕННЫЕ ПРАКТИКИ
ДЛЯ НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ.

ТРЕКИ КОНФЕРЕНЦИИ

01 — **ЗАМЫСЕЛ**

ИДЕИ, ВОПРОСЫ,
НОВЫЕ УГЛЫ ЗРЕНИЯ

02 — **ОКРУЖЕНИЕ**

ЛЮДИ, ДИАЛОГ,
СРЕДА ДЛЯ РОСТА

03 — **РЕАЛИЗАЦИЯ**

ПРАКТИКИ,
ЭКСПЕРИМЕНТЫ,
РЕАЛЬНЫЕ ШАГИ

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

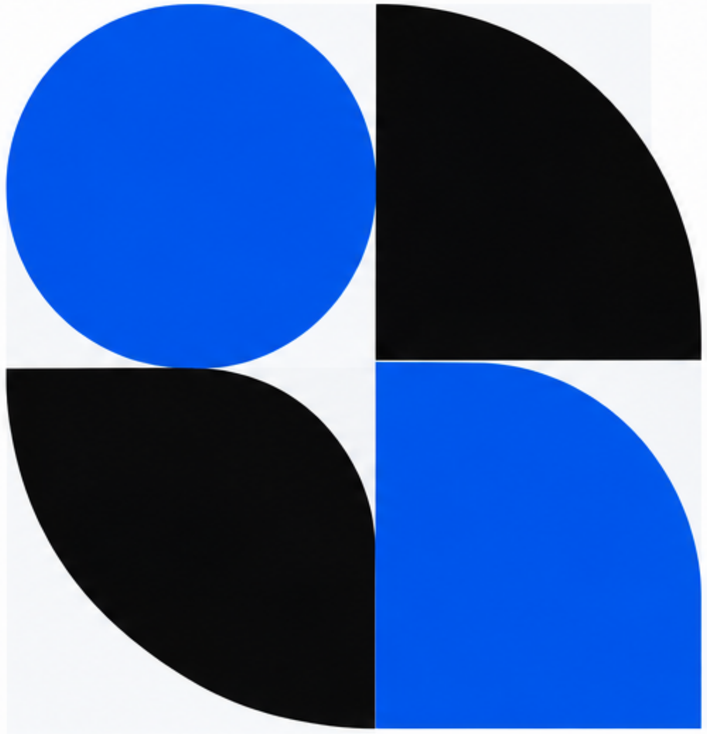
День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером →

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.



БОЛЬШЕ ВОПРОСОВ БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ЛЮДИ ИДЕИ ПРАКТИКИ БУДУЩЕЕ

Треки конференции

Три взгляда на развитие в эпоху LLM. Соберите свою траекторию.

Замысел

Как находить идеи, ставить лучшие вопросы и сохранять собственное мышление. →

Окружение

Как выстраивать среду для роста: люди, инструменты и культура. →

Реализация

Как превращать идеи в практики и устойчивые изменения в реальной работе. →

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор:
JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

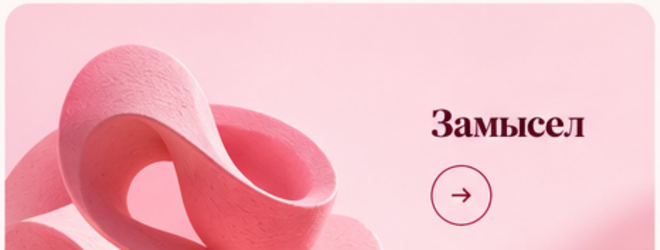
15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет → Стать спикером →

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.



Треки конференции



Замысел



Окружение



Реализация

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет

Стать спикером →

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.



БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ДЛЯ БОЛЬШИХ ИДЕЙ

Треки конференции

РАЗНЫЕ РАКУРСЫ ОДНОГО БОЛЬШОГО ВОПРОСА

01

Замысел

Идеи, вопросы, точки роста.



02

Окружение

Люди, контекст, поддержка.



03

Реализация

Практики, инструменты, результаты.



Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет

Стать спикером →



Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

Треки конференции

Три взгляда на развитие в эпоху LLM. Соберите свою траекторию.

Замысел

Идеи, смыслы, воображение.
Как находить главное.

Окружение →

Люди, инструменты, контексты.
Как усиливать себя.

Реализация →

Практики, дисциплина, результат.
Как превращать идеи в действие.

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

РАЗРАБОТКА БУДУЩЕГО

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 | Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.



БОЛЬШЕ ВОПРОСОВ
БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ЛЮДИ
ИДЕИ
ПРАКТИКИ
БУДУЩЕЕ

Треки конференции

ТРИ РАКУРСА.
ОДНО БОЛЬШЕЕ ЗАВТРА.

01 **Замысел** →

Как придумывать, задавать правильные вопросы и видеть больше возможностей.

02 **Окружение** →

Как обсуждать, сомневаться, обмениваться идеями и расти вместе.

03 **Реализация** →

Как превращать идеи в практики и сохранять смысл в процессе.

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор
JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

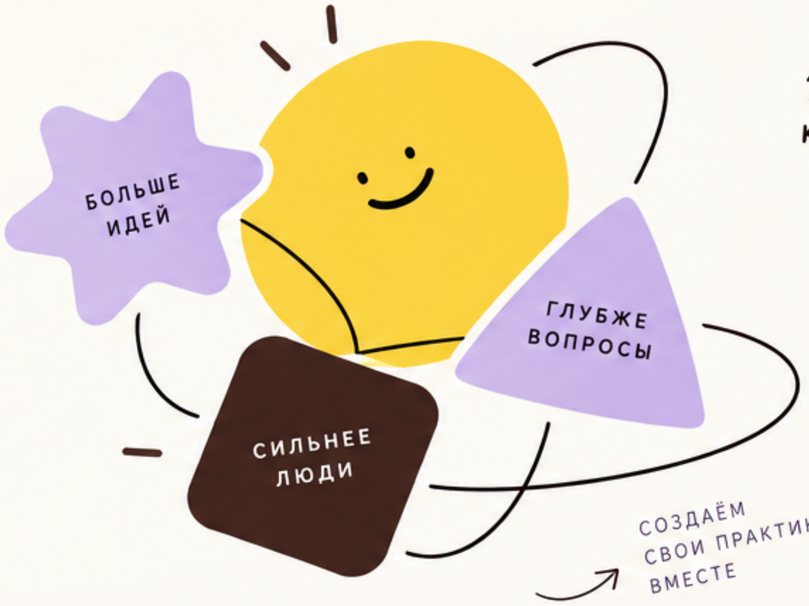
День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026

Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером



Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

Треки конференции

Замысел

Как придумывать, замечать возможности и формулировать свои вопросы.

Окружение

Как создавать среду, в которой растут идеи, диалог и поддержка.

Реализация

Как превращать идеи в практики, сохранять устойчивость и двигаться дальше.

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор:
JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером →

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.



Треки конференции

Три направления, чтобы исследовать и создавать своё.



Замысел →

Как придумывать осмысленные идеи в эпоху LLM.



Окружение →

Люди, сообщества и среда для роста.



Реализация →

Как превращать идеи в практики и устойчивые изменения.

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор:
JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером →

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

ЛЮДИ
ИДЕИ
ПРАКТИКИ
БУДУЩЕЕ



БОЛЬШЕ
ЧЕМ ТЕХНОЛОГИИ

Треки конференции

Три взгляда на разработку будущего:
от смысла — к среде — и к действиям.

Замысел →

Идеи, воображение
и новые вопросы

Окружение →

Люди, культура
и совместное мышление

Реализация →

Практики, инструменты
и устойчивые изменения

Отдельный день на конференции Joker

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером



“Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

БОЛЬШЕ
ВОПРОСОВ
БОЛЬШЕ
ВОЗМОЖНОСТЕЙ



ТВОРЧЕСТВО
КРИТИЧЕСКОЕ
МЫШЛЕНИЕ
РЕФЛЕКСИЯ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ВДОХНОВЛЯЕТ
ДУМАТЬ ДАЛЬШЕ

01

Треки конференции

ТРИ РАКУРСА
ОДНО БОЛЬНОЕ
ЗАВТРА

Замысел

Как рождаются идеи, как мы ставим вопросы и находим собственные направления.

Окружение

Как люди, культура и технологии помогают мыслить шире и глубже.

Реализация

Как превращать идеи в практики и сохранять смысл в процессе действия.

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

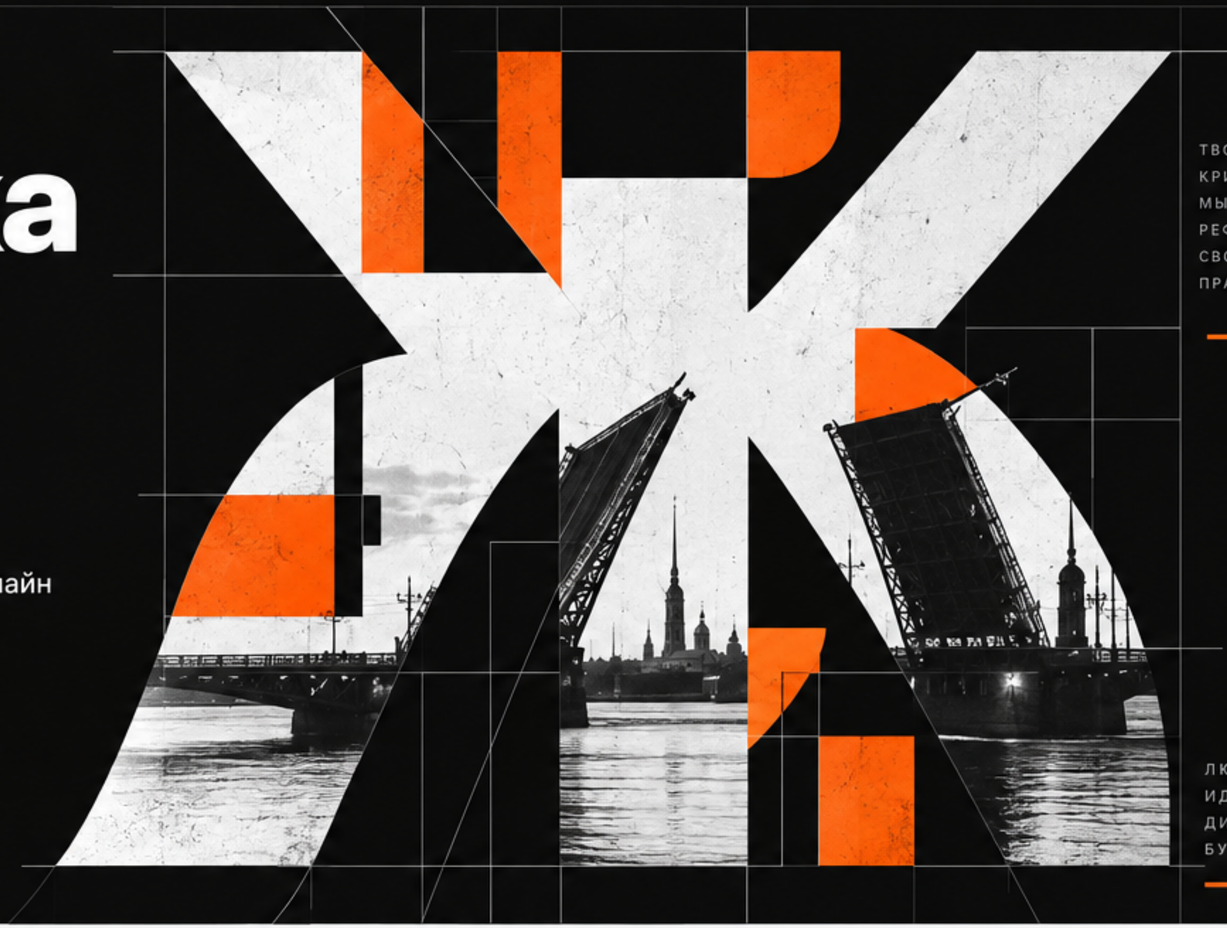
День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.



ТВОРЧЕСТВО
КРИТИЧЕСКОЕ
МЫШЛЕНИЕ
РЕФЛЕКСИЯ
СВОИ
ПРАКТИКИ

ЛЮДИ
ИДЕИ
ДИАЛОГ
БУДУЩЕЕ

Треки конференции

Замысел →

Как придумывать, задавать правильные вопросы и видеть больше возможностей.

Окружение →

Как оставаться в диалоге, искать смыслы и учиться друг у друга.

Реализация →

Как превращать идеи в практики и делать их устойчивыми.

Отдельный день на конференции Joker

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

Треки конференции

01
Замысел

02
Окружение

03
Реализация

Организатор
JUG Ru Group

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор
JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

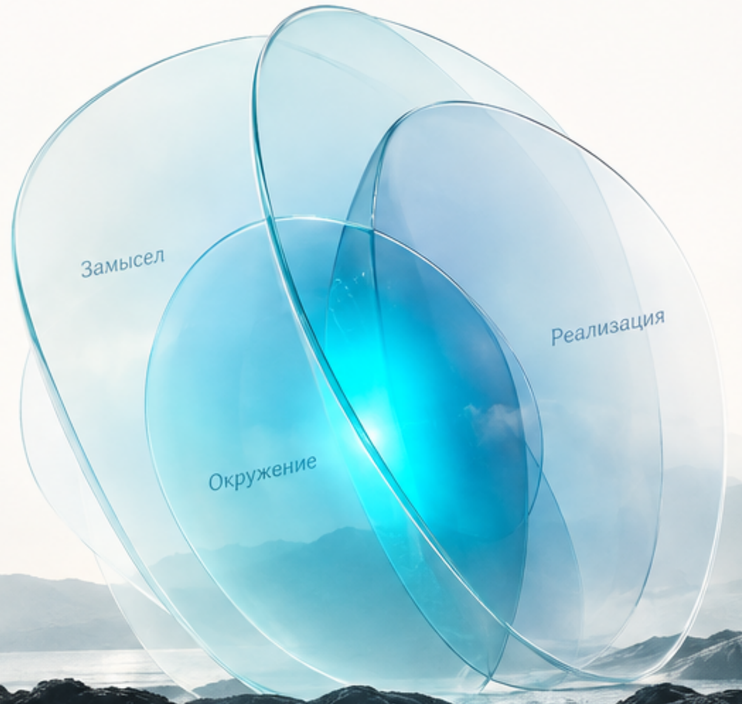
Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером →



Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

Треки конференции

Три взгляда на развитие в эпоху LLM — от идеи до практики. Соберите свой маршрут.

Замысел →

Как мыслить шире, видеть возможности и придумывать своё.

Окружение →

Люди, инструменты и среда, которые усиливают мышление.

Реализация →

Как превращать идеи в собственные устойчивые практики.

Больше, чем технологии

Joker — это не только про технологии.

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

Организатор:
JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

15 октября 2026 | Санкт-Петербург + Онлайн

БОЛЬШЕ ВОПРОСОВ БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Купить билет →

Стать спикером

Треки конференции

ТРИ РАКУРСА ОДНОГО БУДУЩЕГО

01

Замысел

Как придумывать новое в эпоху LLM.

02

Окружение

Люди, идеи и контексты, которые усиливают.

03

Реализация

Как превращать идеи в личные практики.

Joker / 2026

Треки Спикеры Манифест

JUG Ru Group

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию.

15 октября 2026 | Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет →

Стать спикером →



Эпоха конференций про «лучшие практики» закончилась.

БОЛЬШЕ ВОПРОСОВ
БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Треки конференции

ТРИ ВЗГЛЯДА — ОДНО БОЛЬШЕЕ БУДУЩЕЕ

01 Замысел

02 Окружение

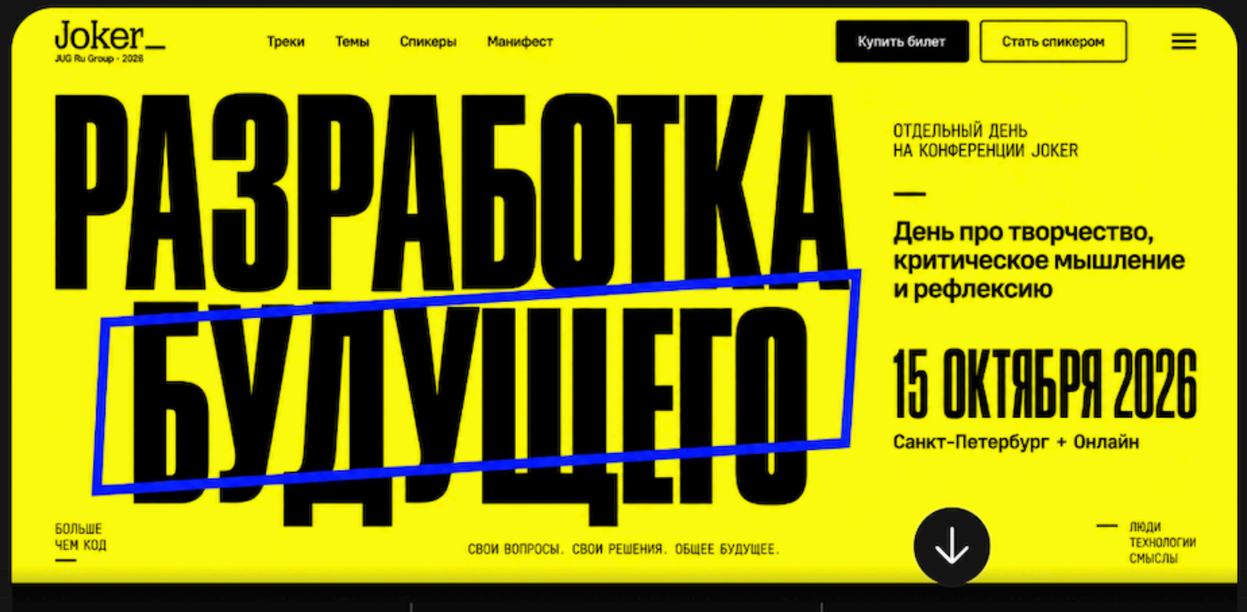
03 Реализация

используй dribble-prompt.md и создай 5 максимально разных вариантов дизайнов для сайта future-conf-content. изображения и промпты для них сохрани в новой подпапке в future-conf-content

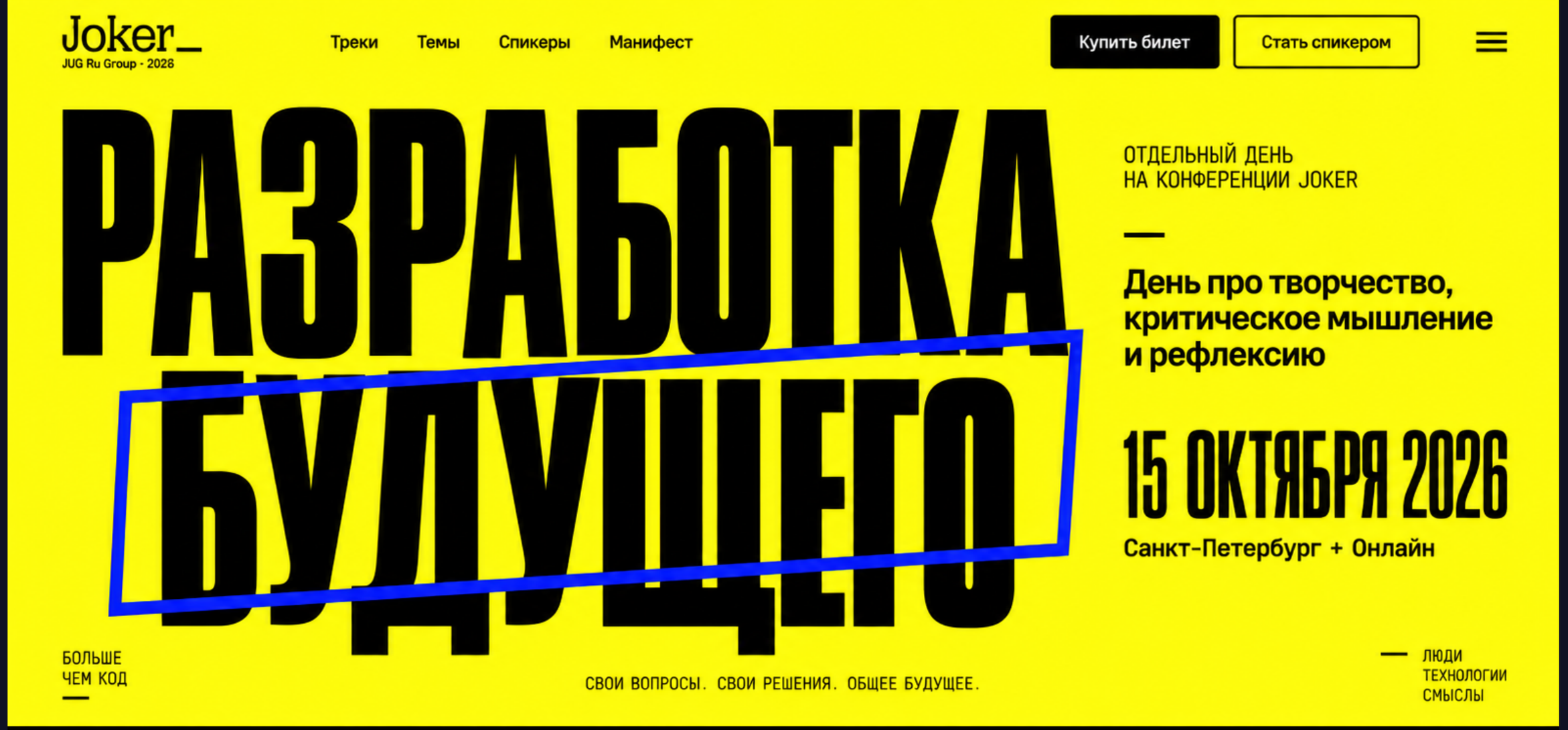
Worked for 5m 26s >

Готово: созданы 5 разных концепций — редакционная, плакатная, технологическая, бумажная и архитектурная.

Все изображения PNG и полные промпты сохранены в новой подпапке. Генерация выполнена встроенным ImageGen по требованиям dribble-prompt.md.



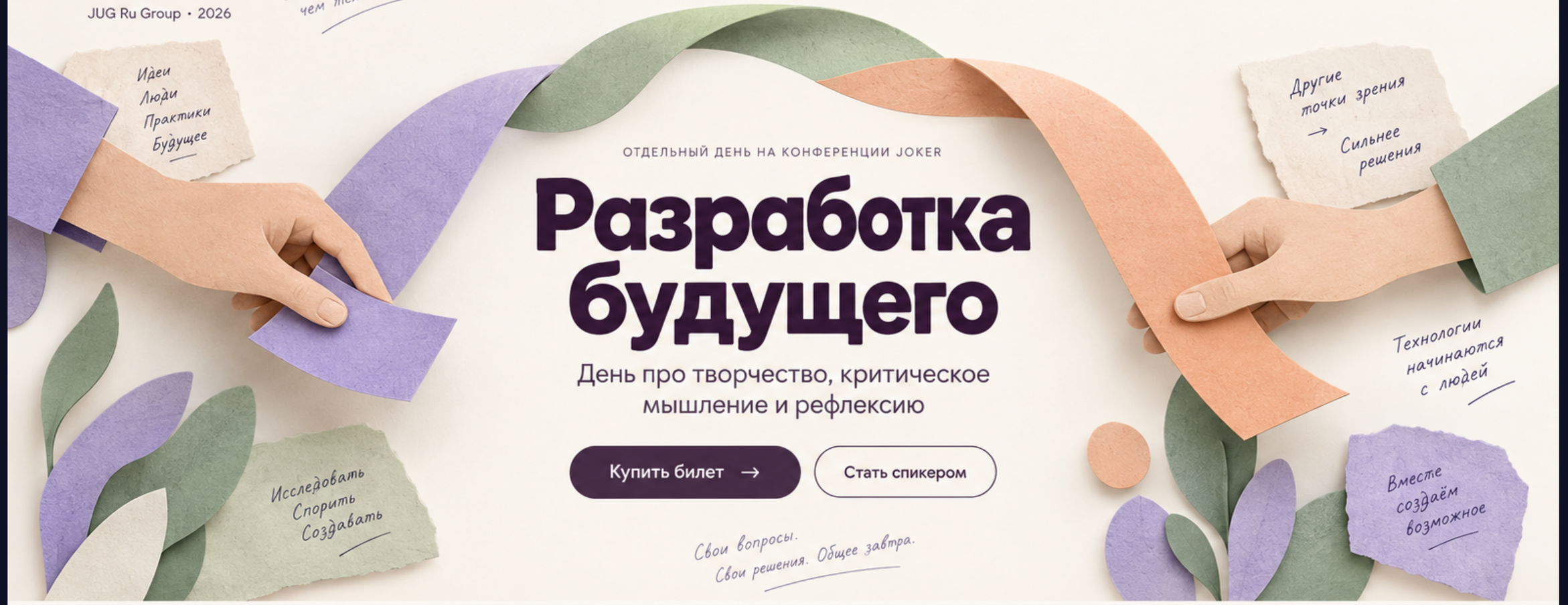




01
ЗАМЫСЕЛ
Сформулировать свою цель →

02
ОКРУЖЕНИЕ
Осознать условия →

03
РЕАЛИЗАЦИЯ
Создавать и меняться →



ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

День про творчество, критическое мышление и рефлексию

Купить билет →

Стать спикером

Свои вопросы. Свои решения. Общее завтра.

ТРЕКИ

ТРИ ПЕРСПЕКТИВЫ ОДНОГО БУДУЩЕГО



01

Замысел

Сформулировать свою цель →



02

Окружение

Осознать условия →



03

Реализация

Создавать и меняться →

Развиваем

Joker JUG Ru Group · 2026

Треки Темы Спикеры Манифест Купить билет

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

Свои решения начинаются с новых вопросов.



15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет Читать манифест ↗

Готовые ответы. Неготовый контекст.

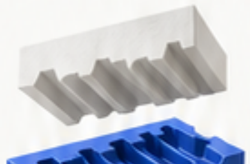
Практика зависит от условий.
Среда меняется быстрее готовых решений.

Чужой опыт больше не дефицит.
LLM делает паттерны и кейсы доступными каждому.

Что говорит манифест ↗



Три оптики. Свой замысел.







Joker JUG Ru Group - 2026

Треки Темы Спикеры Манифест Купить билет

ОТДЕЛЬНЫЙ ДЕНЬ НА КОНФЕРЕНЦИИ JOKER

Разработка будущего

Свои решения начинаются с новых вопросов.

15 октября 2026 Санкт-Петербург + Онлайн

Купить билет Читать манифест ↗



Готовые ответы. Неготовый контекст.

Практика зависит от условий.
Среда меняется быстрее готовых решений.

Чужой опыт больше не дефицит.
LLM делает паттерны и кейсы доступными каждому.

Что говорит манифест ↗



Три оптики. Свой замысел.



Замысел
Увидеть, чем предопределена ваша цель.



Окружение
Замечать условия за привычной картиной мира.



Реализация
Понимать, как созданное меняет создателя.

Отдельный день на конференции Joker

Разработка будущего

Свои решения начинаются с новых вопросов.

15 октября 2026 · Санкт-Петербург + Онлайн

01 / Замысел

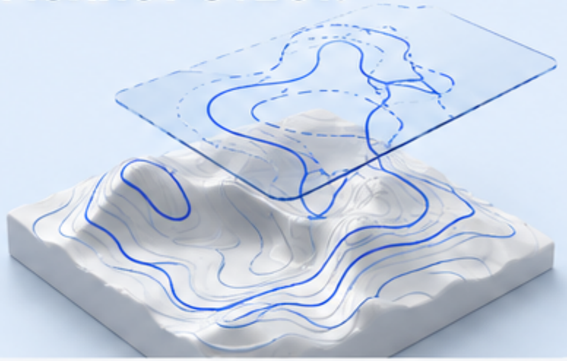
Увидеть свои предпосылки.



Что в вашем намерении действительно ваше?

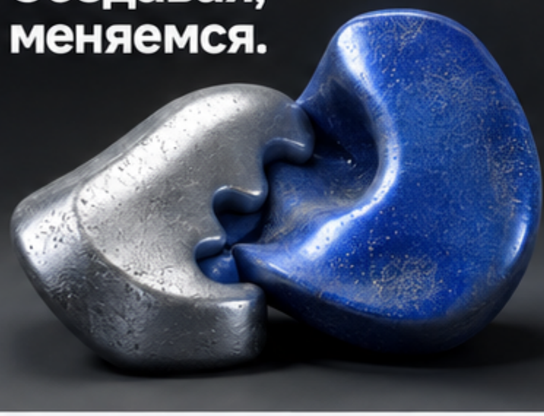
02 / Окружение

Контекст меняет ответ.



03 / Реализация

Создавая, меняемся.



Манифест

Лучшие практики? Свои.

Готовый ответ не учитывает ваш контекст.

Читать манифест ↗

Один день. Другой взгляд.

Творчество. Мышление. Рефлексия.

Купить билет

Стать спикером →

Joker

Билет

Отдельный день на конференции Joker

Разработка будущего

Свои решения начинаются с новых вопросов.

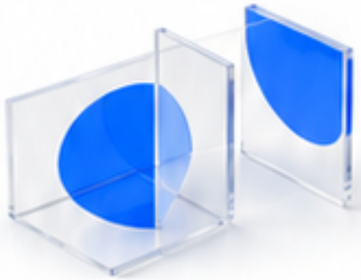
15 октября 2026

Санкт-Петербург + Онлайн

01

Замысел

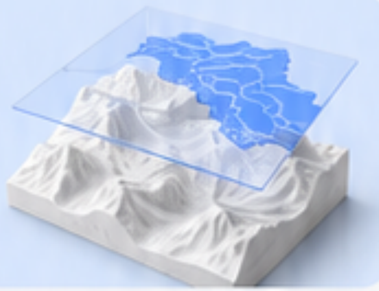
Увидеть свои предпосылки.



02

Окружение

Контекст меняет ответ.



03

Реализация

Создавая, меняемся.



Реализация

Создавая, меняемся.



Лучшие практики? Свои.

Читать манифест ↗

Что произошло?

01 **Практика зависит от контекста.**
Условия меняются быстрее готовых решений.

02 **Чужой опыт больше не дефицит.**
LLM делает паттерны доступными каждому.

Ответ подскажет модель. Выбор остаётся за вами.

Три трека. Общая задача.

Замысел	—	Сформулировать свою цель.
Окружение	—	Увидеть скрытые условия.
Реализация	—	Понять обратное влияние технологий.

Темы докладов

Практика | Концепции | Философия

Замысел —

Какие навыки разработчиков завтра обесценятся?

За что будут платить синьору?

Узкое место — в человеке по эту сторону промпта.

Спикеры и эксперты

Список дополняется

- А Андрей Морозов
- А Александра Танюшина
- В Владимир Гриненко
- Д Дмитрий Галкин
- А Артём Симешин
- А Андрей Жуков
- В Виталий Соболев
- М Максим Цепков
- А Александр Диденко
- А Антон Чешков
- Д Дмитрий Мельник
- А Александр Пахомов
- Н Николай Константинов
- А Алексей Гладков
- В Владимир Спиридонов
- А Алексей Фёдоров

Будущее не найти готовым.

Создадим свои практики вместе.

Купить билет

Стать спикером | Стать партнёром

Joker
JUG Ru Group

15 октября 2026
Санкт-Петербург + Онлайн
+7 (812) 313-27-23
support@jokerconf.com
@JUGConfSupport_bot

© JUG Ru Group, 2013–2026.

Уникальный вебдизайн с ИИэйджентами создай скилл на основе этой сессии

Worked for 7m 33s

Создал и установил distinctive-web-design. Валидация пройдена.

Внутри: поиск разных концепций, фиксация визуальной системы, работа с реальным контентом и проверка дизайна по скриншотам.

Вызов: Самобытный веб-дизайн.

Учтён доступный текст сессии — источник обрезан на разделе 20.

используя скилл «самобытный веб-дизайн» создай 10 уникальных дизайнов для future-conf-content

Кликабельно

по сути все варианты очень похожи с точности до цветов, типографики и сетки и иллюстрации в шапке. хочу совсем неожиданных идей. попробуй придумать еще 3 вообще ни на что не похожих варианта. проанализируй общее между уже созданными вариантами и сделай так, чтобы в новых не было ничего из этого!

Креативнее

создай новый навык для генерации таких дизайнов

Worked for 3m 25s >

Создал и установил навык «Экспериментальный веб-дизайн».

Он учит менять сценарий взаимодействия и организацию контента, отсеивать похожие концепции и проверять работающие прототипы. Наши эксперименты сохранены как примеры, а не обязательные шаблоны.

Вызов: Экспериментальный веб-дизайн

Например: «Используй Экспериментальный веб-дизайн и создай 5 принципиально разных вариантов сайта».

Верстаем

реализуй сайт на основе данных в future-conf-content с использованием Ant Design (ниже копирую промпт для агента):

---

group:
title: AI
order: 0.9
order: 0
title: For Agents
tag: New

This page provides a ready-to-use prompt that lets any AI coding agent work with Ant Design effectively.

Copy this prompt

Copy into your agent conversation or automation runner.

```
Plain text

This version may contain breaking changes. The component

If you can install skills, run:
npx skills add ant-design/ant-design-cli
```

Ant Design

в папке future-conf-site2 находится типичный лендинг на ant design. твоя задача сохранить использование библиотеки, но сделать дизайн максимально уникальным и снабдить релевантными яркими иллюстрациями.

Добавим иллюстраций

Кастомная верстка

Аудит макетов

- Свойства без переменных
- Сущности не из библиотеки
- Раскладка не на Auto Layout

Worked for 1m 15s >

Нашёл расхождение: в описании — **Display 88/88**, а у образца — **64/Auto** и цвет **#000000** ■ вместо Ink **#141514** ▢.

Рекомендую сохранить фактический вид, перенести реальные значения в токены и исправить подписи. Или нужно привести макеты к описанию Foundations?

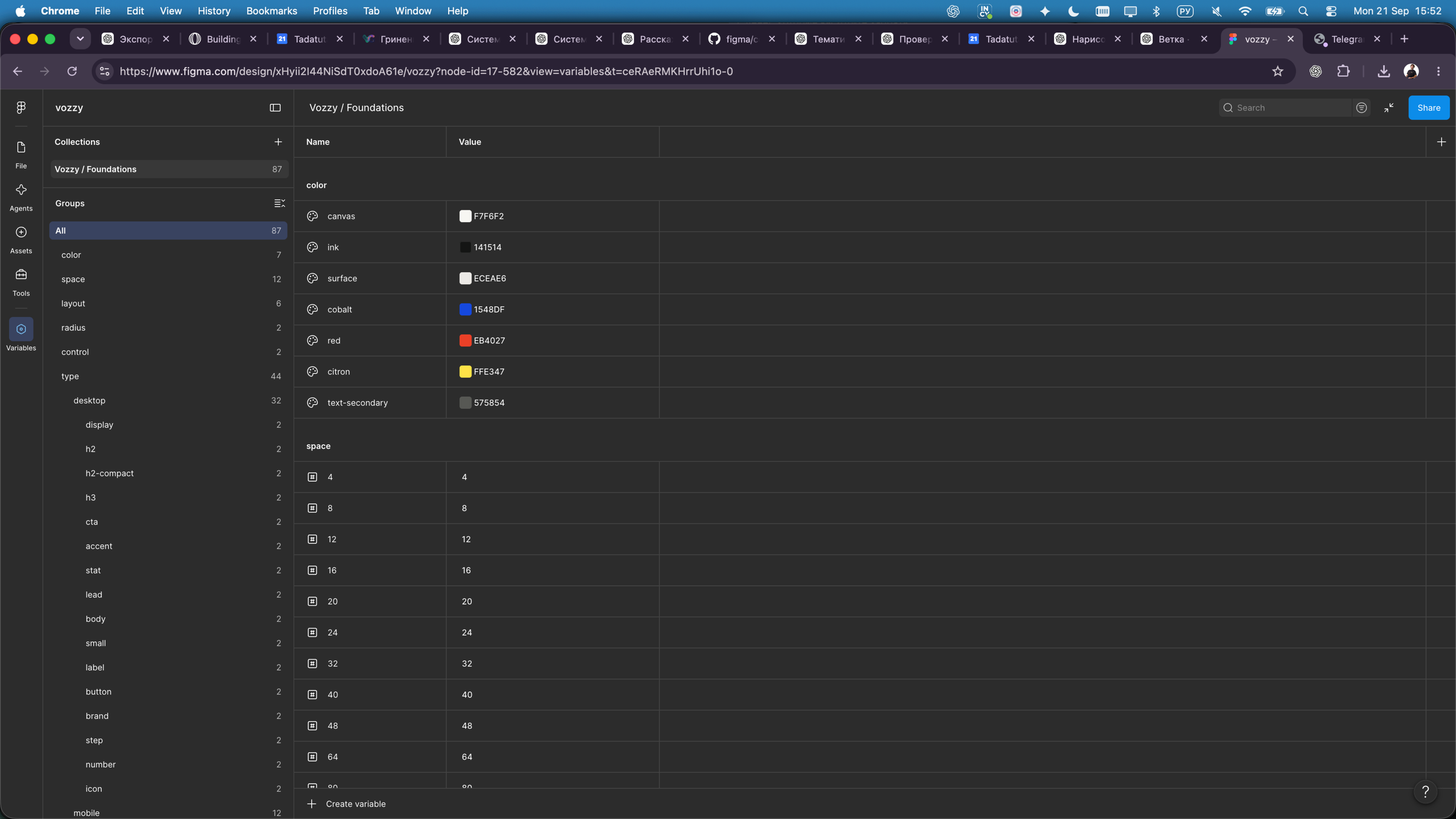
сверь еще с реализацией на странице 02 Website и расскажи, что используется там

Worked for 4m 40s >

Сверил ключевые текстовые слои **Home Desktop, Home Mobile и Process Desktop**. На `02 Website` используется третья, отличающаяся от Foundations типографическая шкала.

Улучшаем систему

- Кластеризовать близкие значения
- Разделить примитивы и семантические токены
- Похожие сущности превратить в компоненты
- Отразить состояния / варианты


Chrome File Edit View History Bookmarks Profiles Tab Window Help
Mon 21 Sep 15:52
https://www.figma.com/design/xHyii2l44NiSdT0xdoA61e/vozzy?node-id=17-582&view=variables&t=ceRAeRMKHrrUhi1o-0
vozzy
Vozzy / Foundations
Search
Share
File
Agents
Assets
Tools
Variables
Collections
Vozzy / Foundations 87
Groups
All 87
color 7
space 12
layout 6
radius 2
control 2
type 44
desktop 32
display 2
h2 2
h2-compact 2
h3 2
cta 2
accent 2
stat 2
lead 2
body 2
small 2
label 2
button 2
brand 2
step 2
number 2
icon 2
mobile 12
Name
Value
color
canvas F7F6F2
ink 141514
surface ECEAE6
cobalt 1548DF
red EB4027
citron FFE347
text-secondary 575854
space
4 4
8 8
12 12
16 16
20 20
24 24
32 32
40 40
48 48
64 64
Create variable

Foundations · Home

Источник: Home. Общие правила применены к Home, Process и Team — Desktop и Mobile.

01 / Цвет



Canvas / F7F6F2 | Ink / 141514 | Surface / ECEAE6 | Cobalt / 1548DF | Red / EB4027 | Citron / FFE347

02 / Типографика · Inter

Desktop

Display · 85/76 · Bold

Aa

H2 · 45/55 · Bold

Технологии + люди

H2 Compact · 36/43 · Bold

Технологии + люди

H3 · 29/33 · Bold

Технологии + люди

CTA · 58/71 · Bold

Технологии + люди

Accent · 23/32 · Bold

Технологии +

Mobile

Display · 35/34 · Bold

Aa

H2 · 24/29 · Bold

Технологии + люди

H3 · 16/20 · Bold

Технологии + люди

Body · 14/20 · Regular

Технологии + люди

Label · 12/16 · Regular

Технологии + люди

Button · 14/20 · Regular

Chrome File Edit View History Bookmarks Profiles Tab Window Help
Mon 21 Sep 16:03
https://www.figma.com/design/xHyii2I44NiSdT0xdoA61e/vozzy?node-id=0-1&p=f&t=ceRAeRMKHrrUhi1o-0

vozzy
Drafts Free

Pages
01 Design System
02 Website
09 Trash

Layers
Foundations / Code synchronization
Navigation / Menu toggle
Website / Accordion
Navigation / Mobile menu
Website / Extended components
Archive / Team typography before refinem
Archive / Team Mobile before photo top
Archive / Before vertical rhythm 2026-09-
Home / Canonical components
Archive / Home before normalization
Foundations / Color · Type · Spacing
Profile links = Mobile/Button. Spacing = Desktop
Profiles / Mobile: Name = Mobile/H2; Role = Desk
Profiles / Desktop: Name = Desktop/H3; Role = D
color/text-secondary · #575854 · единый цвет о
Rectangle
04 / Вторичный текст и профили
Основной поток: Auto Layout, высота по контен
Профили: padding 32 / 16, текстовые группы 24
Заголовок → контент: 24. Текст → текст: 16. Te
Секции: 64 desktop / 40 mobile. От шапки до H
Карточки: padding 24 / 16; сетка 24 / 16. Contac

Home / Canonical components

Компоненты · Home

Эталон Home · обновлён вертикальный ритм. Цвета, типографика и отступы связаны с Foundations.

Нужно выбрать, с чего начать
Помогаем разобраться в задачах и найти то, что даст реальный эффект.

Эксперименты есть, общего процесса пока нет
Помогаем навести порядок, объединить разрозненные инициативы и выстроить рабочий процесс.

Команда по-разному смотрит на изменения
Помогаем выстроить диалог, учесть разные точки зрения и найти общее решение.

От демонстрации к рабочей задаче
Помогаем превратить удачный эксперимент в устойчивое решение, которое работает в компании.

Обсудить задачу ↗

Обсудить задачу ↗

Обсудим вашу задачу
Расскажите, что сейчас важно для вашей компании.
Обсудить задачу ↗

Обсудить задачу ↗

Нужно выбрать, с чего начать
Помогаем разобраться в задачах и найти то, что даст реальный эффект.

Эксперименты есть, общего процесса пока нет
Помогаем навести порядок, объединить разрозненные инициативы и выстроить рабочий процесс.

Команда по-разному смотрит на изменения
Помогаем выстроить диалог, учесть разные точки зрения и найти общее решение.

От демонстрации к рабочей задаче
Помогаем превратить удачный эксперимент в устойчивое решение, которое работает в компании.

Обсудим вашу задачу
Расскажите о ситуации — наметим первые шаги.
Обсудить задачу ↗

Foundations / Color · Type · Spacing

Foundations · Home

Источник: Home. Общие правила применены к Home, Process и Team — Desktop и Mobile.

01 / Цвет

Canvas / F7F6F2 · Ink / 141514 · Surface / ECEAE6 · Cobalt / 1548DF · Red / EB4027 · Citron / FFE3

02 / Типография · Inter

Desktop

Display · 85/76 · Bold
Aa
H2 · 45/55 · Bold
Технологии + люди
H2 Compact · 36/43 · Bold
Технологии + люди
H3 · 29/33 · Bold
Технологии + люди
CTA · 58/71 · Bold
Технологии + люди
Accent · 23/32 · Bold
Технологии + люди
Stat · 24/29 · Bold
Технологии + люди
Lead · 19/25 · Regular
Технологии + люди
Body · 17/23 · Regular
Технологии + люди
Small · 15/20 · Regular
Технологии + люди
Label · 11/16 · Regular
Технологии + люди
Button · 17/23 · Regular
Технологии + люди
Brand · 21/26 · Regular
Технологии + люди
Step · 24/29 · Regular
Технологии + люди
Number · 27/32 · Regular
01

Mobile

Display · 35/34 · Bold
Aa
H2 · 24/29 · Bold
Технологии + люди
H3 · 16/20 · Bold
Технологии + люди
Body · 14/20 · Regular
Технологии + люди
Label · 12/16 · Regular
Технологии + люди
Button · 14/20 · Regular
Технологии + люди

Правила мобильной версии

Основной текст — 14/20. Подписи — 12/16. Кно
минимум 44 px. Карточки растут по содержим
текст и изображения не масштабируются при
изменении высоты.

Один абзац — один текстовый слой. Переносы
— внутри текста. Компоновка блока — во фрей
изображения и кнопки остаются отдельными
элементами.

Design Prototype 45%
Page
1E1E1E 100 %
Styles
Text styles
Legacy
Type
Color styles
Color
Export
MCP 1 connection
Share

Chrome File Edit View History Bookmarks Profiles Tab Window Help

Mon 21 Sep 16:04

https://www.figma.com/design/xHyii2I44NiSdT0xdoA61e/vozzy?node-id=5-163&p=f&t=ceRAeRMKHrrUhi1o-0

vozzy

Drafts Free

Pages

01 Design System

02 Website

09 Trash

Layers

08 Team Mobile — Photos

06 Team Mobile

05 Process Mobile

10 Unified Mobile

04 Home Mobile

07 Team Desktop — Photos

03 Team Desktop

02 Process Desktop

09 Unified Desktop

01 Home Desktop

01 Home Desktop

04 Hom...

02 Process Desktop

05 Proc...

07 Team Desktop — Photos

08 Tea...

09 Unified Desktop

10 Unifi...

Share

Design Prototype 14%

Page

1E1E1E 100 %

Styles

Text styles

Legacy

Type

Color styles

Color

Export

MCP 1 connection

Связь с Figma

Связь с Figma

- Figma MCP
- REST API
- Plugin API
- Computer use



Дизайн-токены: уровни

```
primitive
  color
    blue
      100
      200
      600
    gray
      50
      900

semantic
  color
    text
      primary
      secondary
      disabled
    background
      primary
      secondary
    action
      primary
      danger

component
  button
    primary
      background
        default
        hover
        pressed
      text
        default
        disabled
```

Дизайн-токены: уровни

```
primitive.color.blue.600 = #2563EB

semantic.color.action.primary = {primitive.color.blue.600}

component.button.primary.background.default = {semantic.color.action.primary}
```

Дизайн-токены

- Figma variables
- DTCG
- Style Dictionary

Дизайн-токены: линтеры

```
/* error */
color: #394150;
padding: 16px;
border-radius: 12px;

/* ok */
color: var(--color-text-secondary);
padding: var(--space-md);
border-radius: var(--radius-card);
```

Компоненты

Chrome File Edit View History Bookmarks Profiles Tab Window Help
Mon 21 Sep 15:59
http://localhost:6006/?path=/story/foundations--colors

Storybook

Get started 25%

Find components ⌘ K

- Foundations
  - Цвета
  - Типографика / Desktop
  - Типографика / Mobile
  - Отступы и геометрия
- HOME
  - Canonical components
- WEBSITE
  - Shared components
  - Page components

Цвета

Vozzy · актуальный экспорт Figma · Inter

canvas

#F7F6F2

--color-canvas

ink

#141514

--color-ink

surface

#ECEAE6

--color-surface

cobalt

#1548DF

--color-cobalt

red

#EB4027

--color-red

citron

#FFE347

--color-citron

text-secondary

#575854

--color-text-secondary

Chrome File Edit View History Bookmarks Profiles Tab Window Help
Mon 21 Sep 15:59
http://localhost:6006/?path=/story/foundations--desktop-type

Типографика · desktop

Vozzy · актуальный экспорт Figma · Inter

desktop/display · 85/76 · 700

Технологии + люди

`--font-desktop-display`

desktop/h2 · 45/55 · 700

Технологии + люди

`--font-desktop-h2`

desktop/h2-compact · 36/43 · 700

Технологии + люди

`--font-desktop-h2-compact`

desktop/h3 · 29/33 · 700

Технологии + люди

`--font-desktop-h3`

Storybook
Get started 25%
Find components ⌘ K
Foundations
Цвета
Типографика / Desktop
Типографика / Mobile
Отступы и геометрия
HOME
Canonical components
Button
Contact
Overview
Bento
Desktop / Task 1
Desktop / Task 2
Desktop / Task 3
Desktop / Task 4
Mobile / Task 1
Mobile / Task 2
Mobile / Task 3
Mobile / Task 4
WEBSITE
Shared components
Page components

100%

Команда по-разному смотрит на изменения

Помогаем выстроить диалог, учесть разные точки зрения и найти общее решение.



Страницы

Проверки уровня страниц

- Компоненты не наезжают друг на друга
- Текст не обрезается
- Размеры необходимых элементов > 0
- На интерактивные элементы можно поставить фокус
- Ожидаемый порядок комопнентов сохраняется

Линтеры на структуру импортов

- Страница использует компоненты / лейауты / паттерны
- Паттерны — компоненты и лейауты
- Компоненты — токены
- Токены — ничего

Spec-Driven development для верстки

- Экспорт из Фигмы или сгенерированный HTML-прототип
- Токены с иерархией использования
- Компоненты / лейауты / паттерны
- Страницы
- Опциональный костыль с оверрайдами

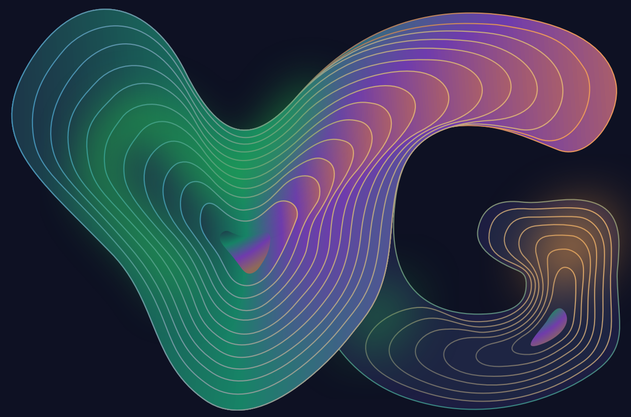

Экспорт
из Фигмы
Субагент-
валидатор
Список
расхождений
Выбор самого
нижнего уровня причины
Исправление
Запуск
проверок
Новый
отчет

Подытоживая

Искусственный интеллект



никогда не сравнится с мозгом человека



Материалы