ДИЗАЙН-СИСТЕМА ЯК ЕЛЕМЕНТ ОПТИМІЗАЦІЇ РОБОЧОГО ПРОЦЕСУ У FIGMA

***Колесникова Т.А.**, доцент, кафедра МСТ, ХНУРЕ*
***Дзугань К.О.**, магістр, кафедра МСТ, ХНУРЕ*

Зараз дуже часто постає питання автоматизації процесу створення дизайн системи не тільки для великих компаній але й для звичайних фрілансерів. Різниця полягає лише в тому, що сутність поняття дизайн-системи для перших більш широке та серйозніше ніж для других.

Взагалі дизайн-система складається з трьох сутностей [1].

1. Візуальна мова – це те, що ми бачимо у результаті, різноманітні елементи бренду, інтерфейсів та не тільки.
2. Framework – бібліотека візуальної мови, тобто код, завдяки реалізується зовнішня складова.
3. Guidelines – набір правил, які описують, як потрібно використовувати той чи інший елемент та як усе повинно виглядати.

Для крупної організації дизайн-система – це сукупність усіх цих трьох сутностей, для невеличкої організації та для приватного фрілансера –дизайн-система, зазвичай, це командна бібліотека в Figma, яка надає можливість автоматизувати процес створення дизайну, в тому числі адаптивного. Окрім цього такі системи у Figma можна використовувати для створення нових проектів з новими дизайнами.

Дизайн системи потрібні насамперед для [2]:

– автоматизація процесів дизайну. Дизайн-системи дозволяють автоматизувати багато процесів та завдяки цьому залишити більше часу на інші задачі. Дизайнерам досягти цього можна створивши бібліотеку компонентів у Figma, а розробники зазвичай використовують вже створенні раніше компоненти фреймворків;

– ітеративність. Дизайн-системи надають змогу успадковувати та на змінювати елементи у всьому проекті. Цього також можна досягти за допомогою використання компонентів – змінюючи головний компонент, ми можемо вносити зміни у весь проект;

– консистентність. Дуже важлива річ для великих і невеличких брендів. Об’єкти, які ми використовуємо у продукті, і які виконують одну й ту саму функцію повинні бути похожими, уніфікованими, адже це надає змогу споживачу користуватися продуктом інтуїтивно, запам’ятовувати, які елементи виконують які функції;

– швидкість прототипування. Дизайн-система надає змогу дуже швидко збирати прототипи, тестувати та перевіряти продукт.

Візуальна мова дизайн-систем – це те, чим може користуватися велика потужна компанія та приватний фрілансер, а у майбутньому, можливо й людина, яка не має ніякого відношення то створення інтерфейсів та дизайну але має за мету створити власний продукт. Такі невеличкі дизайн-системи на даний

момент найкраще всього створювати саме у Figma, тут згодом створюється макет та прототип продукту.

Були визначенні наступні вимоги [3, 4], яким повинна відповідати якісна дизайн-система у Figma.

1. Повинні бути створенні глобальні стилі для: типографіки (з використанням правил неймінгу та дотримуючись ієрархії у заголовках, стилях для основного тексту, додаткового ті ін.), кольору, тіней, ефектів розмиття.
2. Повинен також бути створений стиль для усіх використаних модульних сіток.
3. Повинна бути створена бібліотека елементів – компонентів.
4. Складні компоненті повинні бути створенні на основі простих, використовуючи правила атомарності дизайну.
5. Повинні бути створенні екземпляри елементів для різних станів (default, hover, active, disabled та ін.).
6. При створенні компонентів повинна бути врахована логіка зміщення, повинні бути правильно налаштовані прив'язки (constraints). всередині елемента. Це потрібно для того, щоб створенні компоненти можна було пере використовувати при створенні, наприклад мобільних версій, або просто для елементів які змінюють розмір при зміні розміру екрану пристрою.
7. Повинна бути створена окрема бібліотека іконок (це ті ж самі компоненти але об'єднані у групу icons та підготовлені у разі чого до експорту.
8. При створенні компонентів повинен використовуватися правильний неймінг з використанням символу "/", який створює папки та дозволяє потім швидко отримати потрібний елемент.
9. Компонентами також повинні бути елементи інтерфейсу, якщо такі є. Ці компоненти можна не оформлювати у остаточну систему, якщо вони не оригінальні (наприклад частини інтерфейсу різних моделей iPhone) але використовувати при прототипу ванні.
10. Після створення необхідних компонентів та стилів дизайн-система повинна бути візуально оформлена для подальшого її використання розробниками.

Список літератури

1. Alli E. 10 great design systems and how to learn (and steal) from them. URL: https://uxdesign.cc/10-great-design-systems-and-how-to-learn-and-steal-from-them-4b9c6f168fa6.
2. Treder M. The Actionable Guide to Starting Your Design System.The 100-Point Process Checklist. 2017. 41 с.
3. Design Systems Handbook / [M. Suarez, J. Anne, K. Sylor-Miller та ін.]. 2019. 221 с.
4. Капущак А.Н., Колесникова Т.А. Сравнительный анализ методов оптимизации изображений для веб-ресурсов. 2019. «Друкарня Мадрид».