

Студ. Н. В. Левченко

Науч. рук. ст. преп. Т. В. Кишкурно
(кафедра информационных систем и технологий, БГТУ)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ ДЛЯ УСКОРЕНИЯ РАЗРАБОТКИ И ПОДДЕРЖКИ

Одним из наиболее распространенных заблуждений о дизайн-системе является чрезмерно узкое понимание термина «дизайн-система», когда за неё принимают какой-то один из составляющих элементов, например, визуальный язык или дизайнерские шаблоны.

Способность к передаче опыта и знаний была одним из толчков к развитию человечества, однако, формализованной системы для этого не существовало в течение очень долгого времени. Всё происходило довольно стихийно, буквально из уст в уста.

Прекрасным примером подлинной реформы в систематизации знания можно считать изобретение в средние века Гвидо Аretинским системы нотного письма, которая впоследствии эволюционировала в то, чем мы пользуемся и сейчас. Она позволила существенно упростить процесс обучения певчих, и сократить его с 10 лет до 2! [1]

Чем сложнее и многограннее система, тем значимее точность передачи опыта. Поэтому, громадный технологический рывок XX века потребовал усовершенствовать то, как мы формализуем знание и контролируем результат.

В середине 50-х с активным ростом коммерческого графического дизайна для корпораций возникает понятие визуальной идентификации бренда (слово «дизайн-система» появляется примерно в то же время).

Классическим (и наиболее близким к нашей теме) примером является исключительно подробная инструкция для метрополитена Нью-Йорка [2], где досконально объясняются все детали создания графики, принципы навигации и т.п. (рисунок 1).

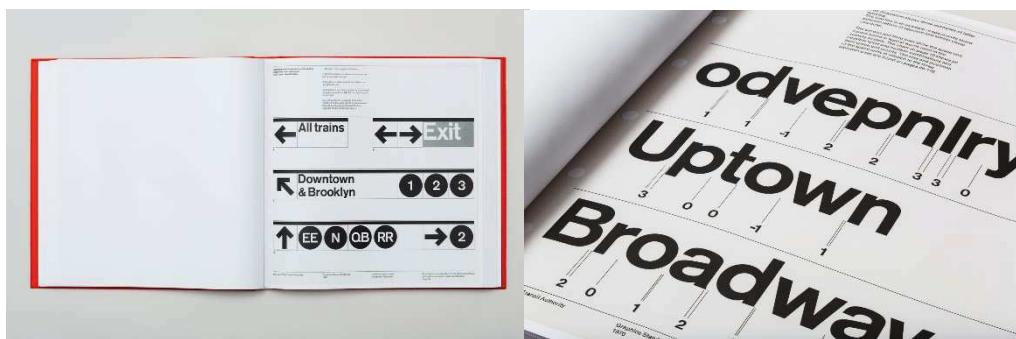


Рисунок 1 – Страницы из гайдлайна метро Нью-Йорка

Затем, уже в наши годы, точнее в последние десять лет, экспоненциально быстро выросло количество digital-стартапов, которым требовались быстро масштабируемые решения, основой которым послужил новый взгляд на понятие дизайн-систем. Последней вехой развития в понимании термина стала концепция “Атомарный дизайн” (Термин ввел Брэд Фрост) [1].

Ее суть заключается в атомарности визуального языка продукта как реального объекта. Скажем, у нас есть страница социальной сети Facebook. У многих Facebook ассоциируется с пальцами вверх. Визуально этот жест будет являться “атомом” системы, который входит в состав “молекулы” подвала поста на странице, а “молекула” в свою очередь входит в состав “живого организма” под названием “пост на странице”, который в совокупности с другими “организмами” выступает в роли шаблона, из которых и формируются страницы в данной социальной сети (рисунок 2).



Рисунок 2– Концепция атомарного дизайна

Если говорить терминами, то дизайн система – это визуальный язык продукта, подкрепленный технически реализуемыми методами, содержащий в себе визуальную и техническую библиотеки элементов. Суть каждой дизайн системы – ускорить процесс разработки продукта, упростить поддержку системы, быстро адаптироваться к изменяющимся условиям, создать прочный мост между доверием пользователя и продуктом в кратчайшие сроки.

Полноценная дизайн-система состоит из библиотеки графических элементов, библиотеки элементов в коде, шаблонов для дизайнерских инструментов, команды [3].

Библиотека графических элементов содержит в себе все визуальные атомы, молекулы и организмы системы. Библиотека элементов в коде, соответственно, код для каждого из атомов системы. Шаблоны необходимы дизайнеру для скорейшего построения интерфейса. Команда – группа людей, которая занимается разработкой и поддержкой дизайн системы, исправлением ошибок, ее улучшением.

Многие путают понятие дизайн-системы и гайдлайна. Гайдлайн является лишь описанием визуального стиля чего-нибудь, какого-то конкретного элемента. Дизайн-система – более широкое понятие, скорее источник для формирования гайдлайнов, она содержит их внутри себя.

Дизайн-системы используются и разрабатываются большинством крупных и не очень компаний, потому что дизайн-системы формируются за счет философии компании и помогают продукту достигать цели, поставленные компанией. Интерфейсы, реализованные в контексте дизайн-системы продукта, помогают установить твердую связь между пользователем и продуктом, иными сервисами компании, завлечь его к себе надолго. Наряду с осознанным вещанием философии, хороший продукт будет казаться еще лучше, нежели конкурент, который не использует дизайн-систему.

Одним из примеров эффективности использования дизайн-системы по временному фактору может послужить заранее написанные фрейморки и тулкиты для CSS и JS. Например, Tachyons и Bootstrap. Web-проекты гораздо быстрее реализуются с их помощью, нежели с использованием бессистемного подхода.

С точки зрения визуальной привлекательности – тут все очевидно. Системный подход в дизайне гораздо четче прослеживается и пользователи относятся к нему гораздо теплее, нежели к интерфейсам, построенным по неупорядоченному принципу – разными паддингами, размерами и гарнитурами шрифта, и т.д.

Подводя итоги, следует отметить неопровергимую пользу, которую дизайн-системы приносят всем вокруг – от стартапов до транснациональных корпораций и простых пользователей. Атомарный подход к построению системы, сливающей в себе аспекты визуального языка и языка программирования, послужил началом новой эпохи в сфере построения digital-продуктов, нового понимания термина “дизайн-система”. Примерами открытых дизайн-систем могут послужить разработки именитых российских компаний –Paradigm (Mail.ru) [4], Дизайн Альфа-Банка (Альфа-банк) [5].

ЛИТЕРАТУРА

1. Хабр [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/mailru/blog/351726/> – Дата доступа: 5.04.2019
2. Standarts Manual [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://standardsmanual.com/products/nyctacompactedition/> – Дата доступа: 5.04.2019
3. DesignBetter [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://www.designbetter.co/design-systems-handbook/> – Дата доступа: 5.04.2019
4. Paradigm [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://design.mail.ru/> – Дата доступа: 5.04.2019
5. Дизайн Альфа-Банка [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://design.alfabank.ru/> – Дата доступа: 5.04.2019