

FRONT-END DEVELOPER VS DESIGNER

Как перестать ссориться и начать жить
Саркисова Илона, EPAM Systems



О СЕБЕ

4 года обучения
программированию (бакалавриат)

5 лет работы Front-End
разработчиком/верстальщиком

2 года обучения человеко-
компьютерному взаимодействию

3 года работы UX дизайнером



ИДЕАЛЬНЫЙ МИР ДИЗАЙНЕРА

Сам придумал

Сам нарисовал

Сам код написал





How the customer explained it



How the project leader understood it



How the analyst designed it



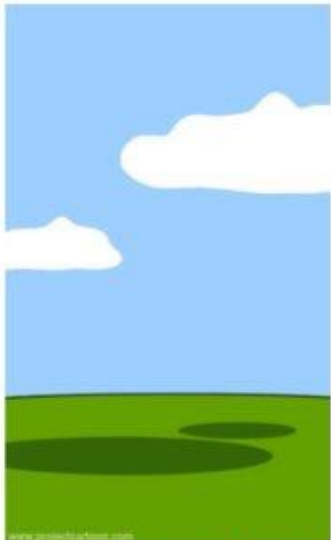
How the programmer wrote it



What the beta testers received



How the business consultant described it



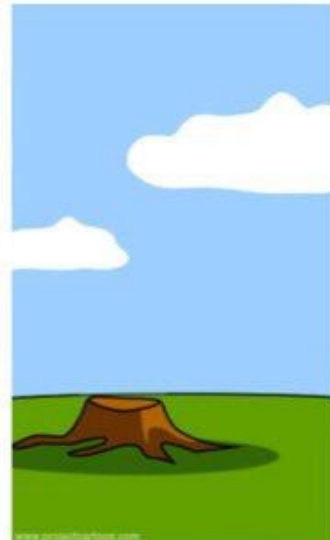
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What marketing advertised



What the customer really needed

МОЙ ЛЮБИМЫЙ МЕМ ПРО РАЗРАБОТКУ

ПРОБЛЕМА



НУ ТАК И ЛАДНО?..

Трата времени

Нездоровая атмосфера в команде

Внимание на личное, а не на рабочее

Перекладывание ответственности

Страдает проект

ТРЮКИ

Хаки из жизни

ЭМПАТИЯ

Критикуют не дизайнера, а решение

Критика основывается на неуверенности

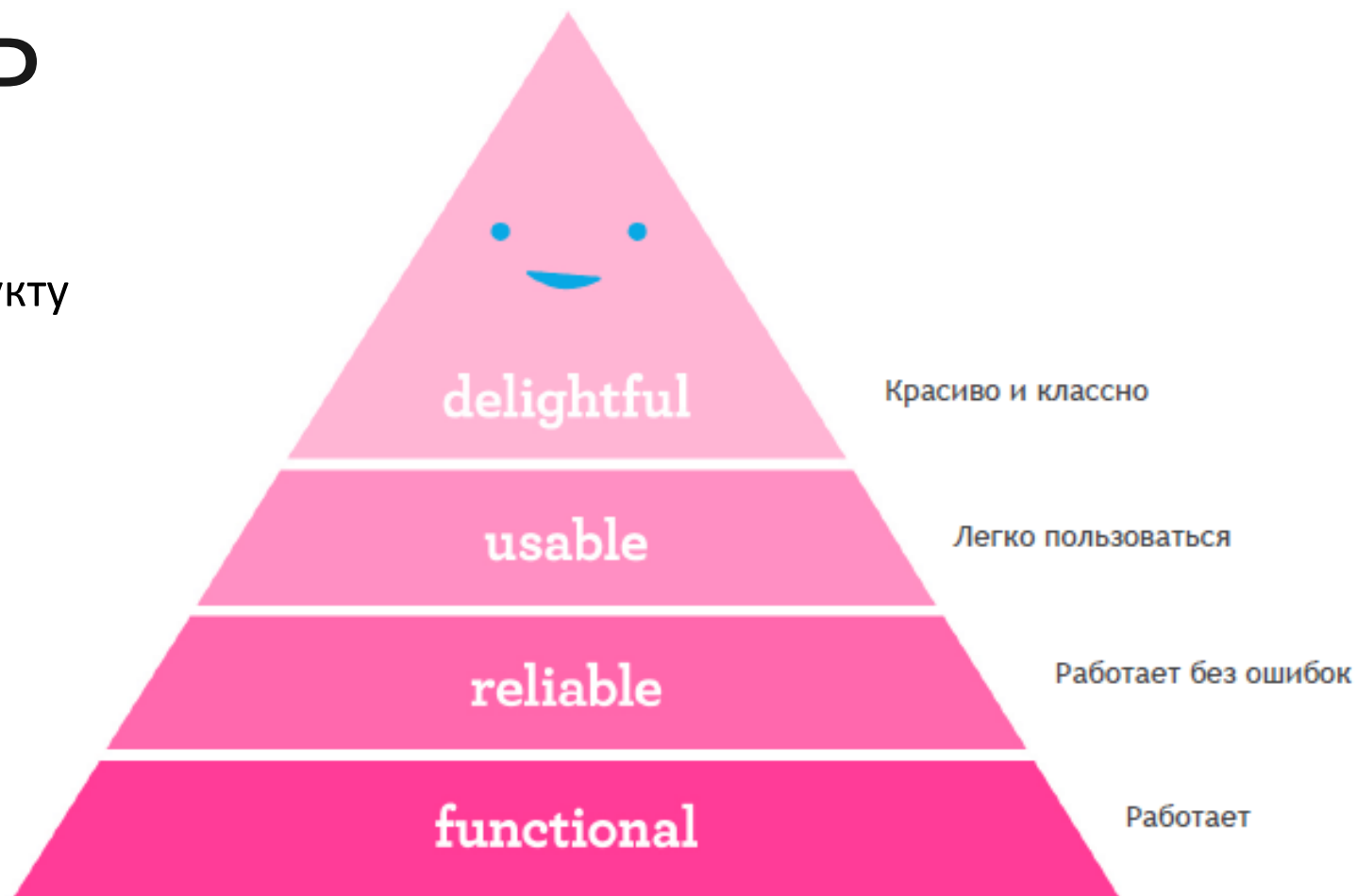
У коллеги своя боль

I KNOW THAT FEEL BRO



ЕДИНАЯ ЦЕЛЬ

- User Experience делают все
- Мы стремимся к хорошему продукту



By Aaron Walter

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ



КОМАНДНАЯ ИГРА



ЕДИНЫЙ ЯЗЫК

BUTTON

Прямоугольник 400x100px
Скругления 6px
Заливка-градиент линейный #6c9ed7 -
#d460ff
Текст HelveticaNeueCyr Ligh 40pt
Uppercase #ffffff
Интерлиньяж 88

BUTTON

```
.btn{  
  border: none;  
  border-radius: 6px;  
  height: 100px;  
  padding-left: 20px;  
  padding-right: 20px;  
  margin: 20px;  
  color:white;  
  background: linear-gradient(to bottom,  
#6c9ed7 0%,#d460ff 100%);  
  font-family: Helvetica;  
  font-size: 40pt;  
}
```

BUTTON

```
<button class="btn" id="clickMe"  
type="button" value="clickme"  
onclick="doFunction();" />
```

```
document.getElementById("clickMe").onclick  
= function () { alert('hello!'); };
```

УДОБНЫЕ ВСЕМ ИНСТРУМЕНТЫ

inVision

Zeplin

Abstract

Figma

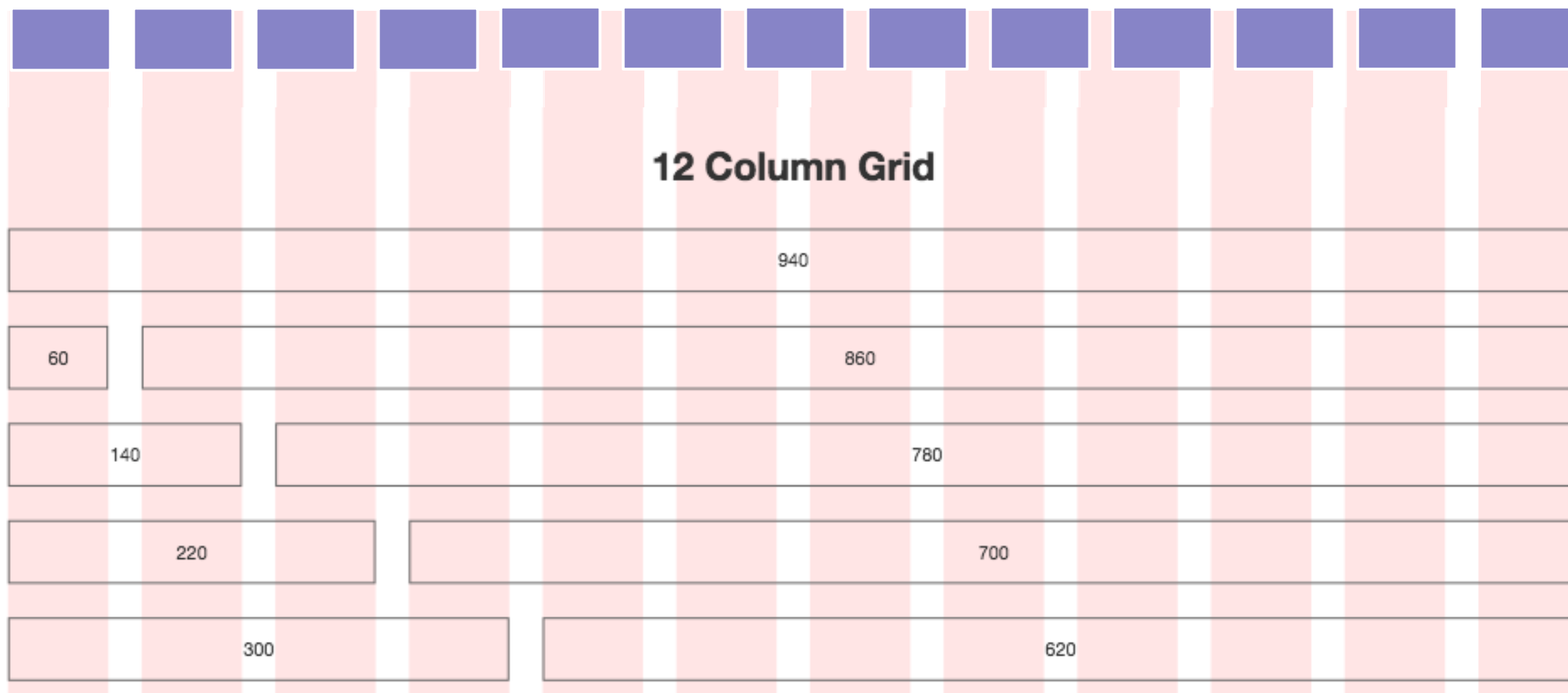
HTML/CSS

и т.д.

КОНСИСТЕНТНОСТЬ

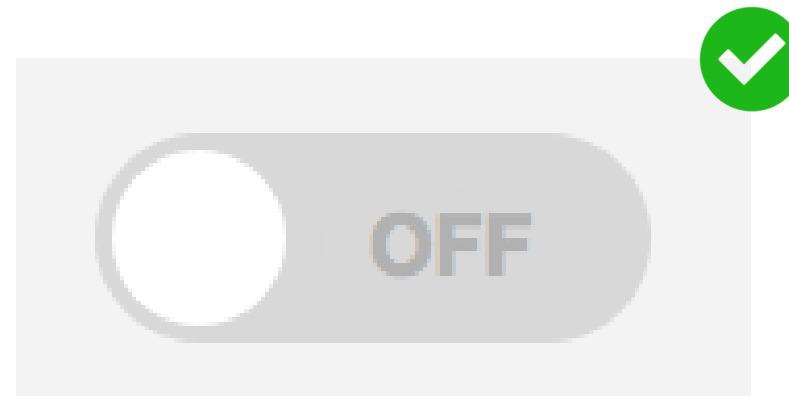
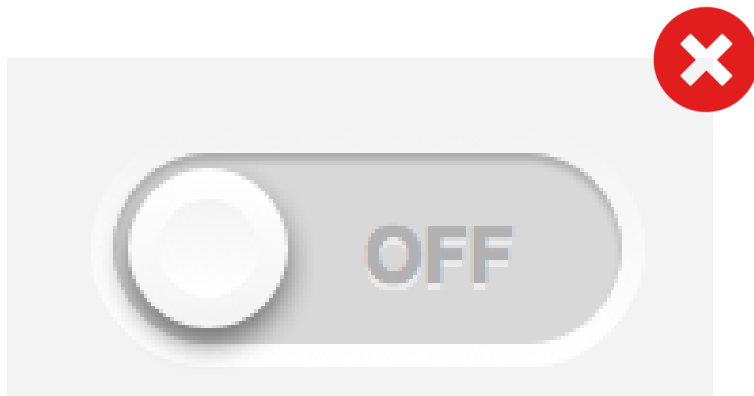
Все еще рисую сюда картинку

СЕТКИ



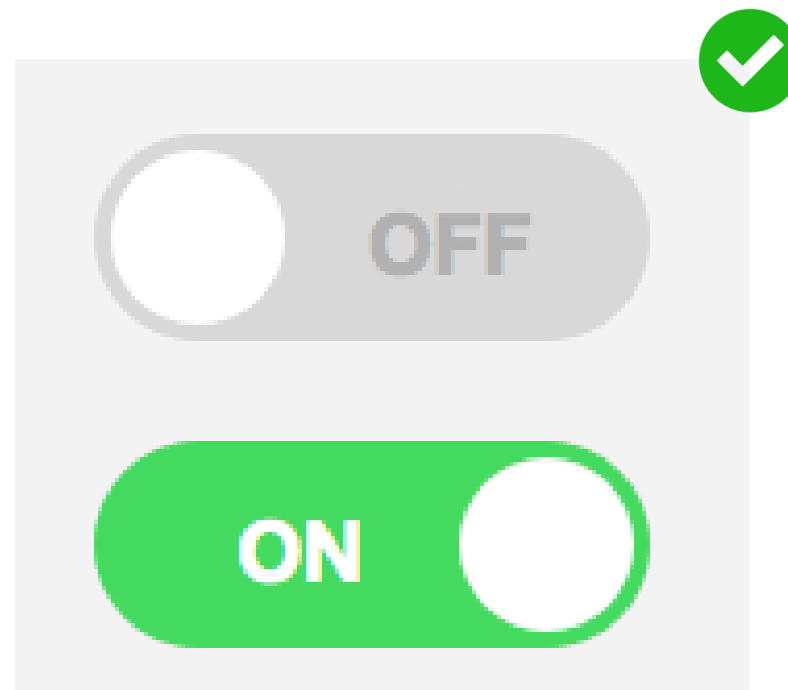
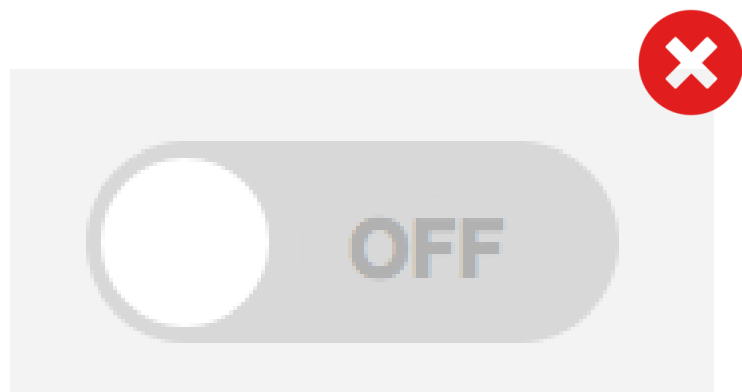
ЗАБОТА О КОЛЛЕГЕ

Сделайте легче UI



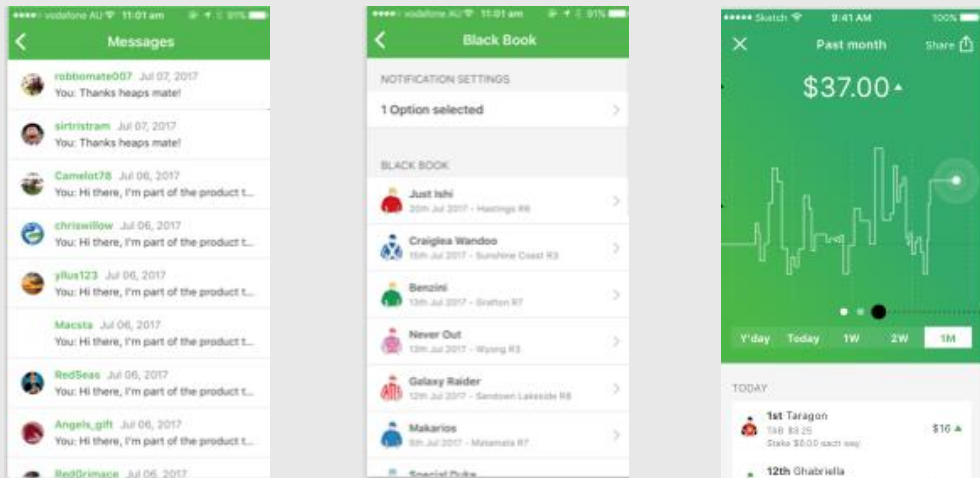
ЗАБОТА О КОЛЛЕГЕ

Продумывайте состояния

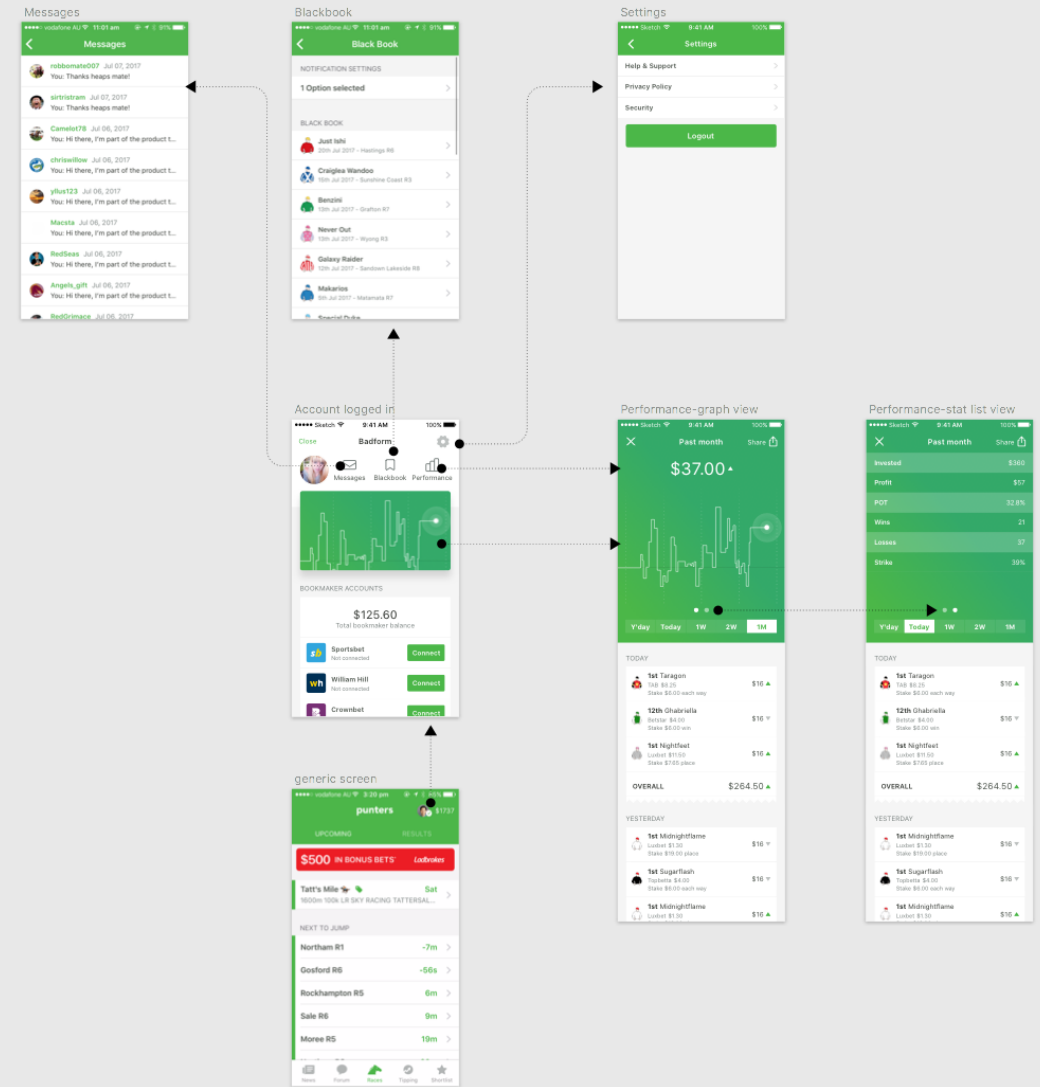


ЗАБОТА О КОЛЛЕГЕ

Не отдельные экраны, а сценарии



Account / Betting Performance User Flow (logged in)



ДОКУМЕНТАЦИЯ

| Класс данных | Поле | Тип | Обязательное | Комментарий |
|--------------|-----------------------------|-------------------------------------|--------------------------------|--|
| Поезд | Номер, название | Текст | | |
| | Направление | Строка/Текст | | |
| | Тип | Чекбокс/Текст | | |
| | Время отправления/прибытия | Диапазон/Псевдо-ссылки/Строка/Текст | Да | |
| | Дата отправления/прибытия | Строка/Текст | Да | |
| | Вокзал отправления/прибытия | Текст | | |
| | Время в пути | Текст | | |
| | Маршрут | Таблица | | |
| | Количество свободных мест | Текст | | |
| | Услуги | | Чекбокс/Пиктограмма с тултипом | Нет |
| Билет | Откуда | Строка/Текст | Да | |
| | Куда | Строка/Текст | Да | |
| | Дата отправления | Пикер | Да | |
| | Тип вагона | Чекбокс/Текст | Да | |
| | Цена | Текст | | |
| | Баллы | Текст | | |
| | № Вагона | Текст/Радиобаттон | Да | |
| | Тип места | Текст/Справочник | Да | Верхнее, нижнее, боковое |
| | № места | Текст/Строка/Картинка динамическая | Да | |
| | Тариф | Справочник/Текст | Да | Полный, неполный, детский, с бельем и тп |
| | Класс обслуживания | Текст | | |
| | Категория | Текст | | СВ, купе и тп |
| | Категория | Текст | | СВ, купе и тп |
| | Статус | Текст | | Пройден электронная регистрация, бронь |
| | Гендерный признак | справочник | Да | Мужской, женский, смешанный вагоны |

5 ПОЧЕМУ



ТРАВИТЕ ЛЕСКУ



ПИВО



КОЛЛЕГА-ТРЕНАЖЕР

Представьте, что коллега- тренажер для развития терпения.

И спасибо тренажеру за бесценный опыт.



**KEEP
CALM
AND
MAKE
DESIGN**



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Буду рада ответить на
вопросы