



ПрофсоUX



SEMRUSH

Подводные камни в море кита

Дизайн-система: разработка, внедрение,
подводные камни



Дизайн-система – отдельный продукт

1. Инструмент унификации интерфейсов;
1. Выделенная команда;
1. Основная ЦА: Frontend-разработчики и дизайнеры;
1. Сайт = Production;
1. Источник правды.

INTERGALACTIC (UI-Kit, «КИТ»)



[Vue](#) [Roadmap](#) [Gitlab](#) [С чего начать](#)



Intergalactic

Мы объединяем интерфейсы SEMrush

What brings you here, Sole Survivor?



Разметка

[Button "Go to"](#)
[Empty page](#)
[Overview](#)
[Левое меню](#)
[Навигация клавиатурой](#)
[Сетка](#)

Навигация

[Dropdown](#)
[Dropdown-menu](#)
[Pagination](#)
[Pills](#)
[TabPanel](#)
[TabLine](#)

Элементы формы

[Button](#)
[Checkbox](#)
[Combobox](#)
[DatePicker](#)
[Input](#)
[InputTag](#)

Data display

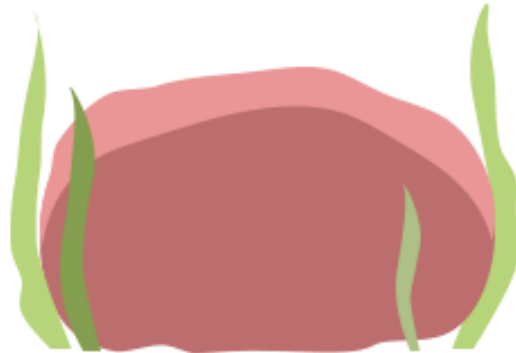
[Cards](#)
[Data visualization](#)
[Line chart](#)
[Table](#)
[Tag etc](#)

Нотификация

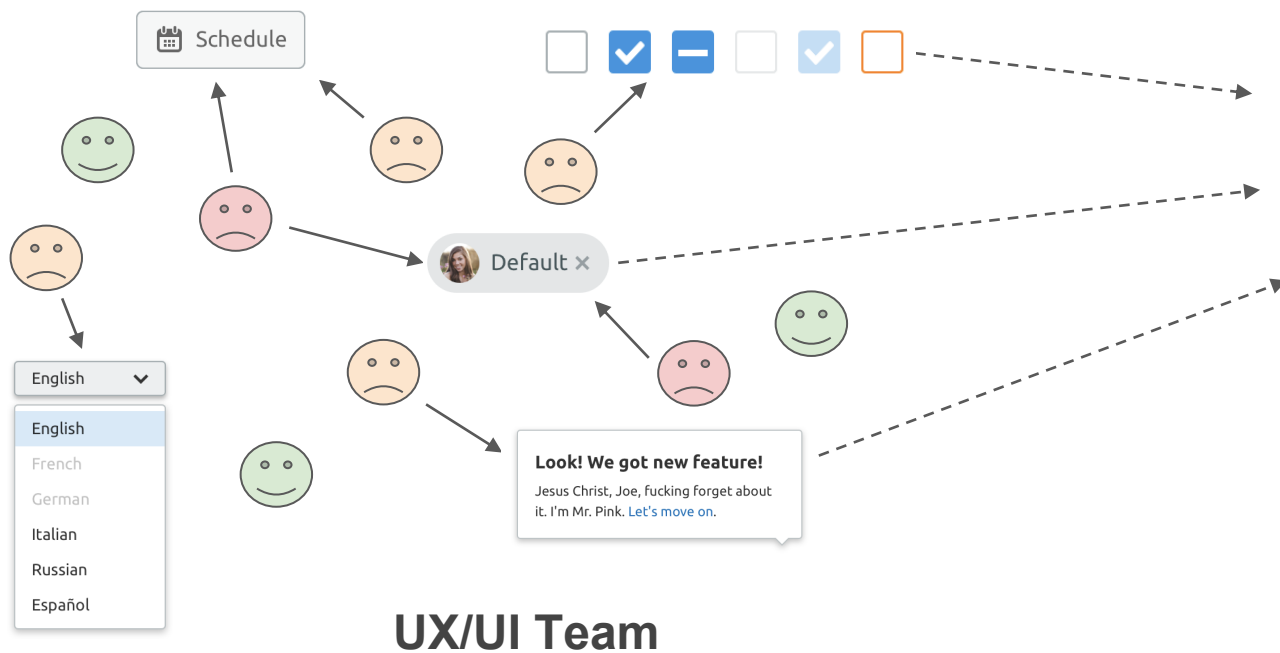
[Badge](#)
[Dot](#)
[Modal](#)
[Notice etc](#)
[Notice Bubble](#)
[ProgressBar](#)

Процессы создания гайдлайнов

Подводный камень №1



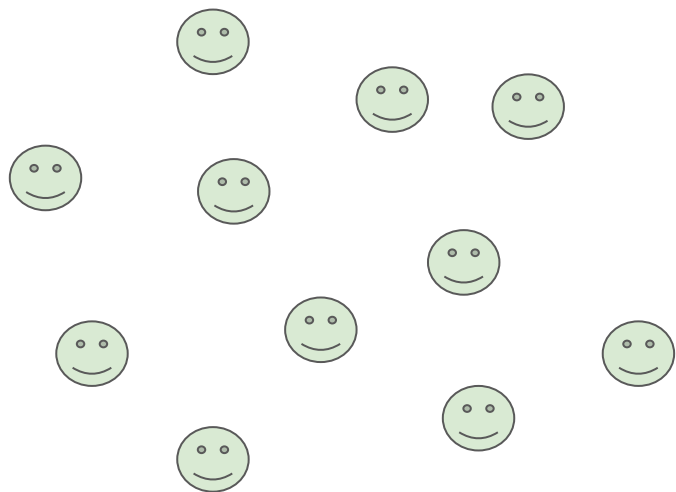
Распределение гайдлайнов между UX



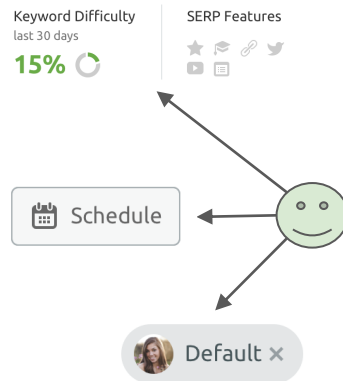
UI-Kit Team

Процессы создания гайдлайнов

UX на фултайм



UX/UI Team



UI-Kit Team

Синхронизация знаний


Подводный камень №2



Трудности

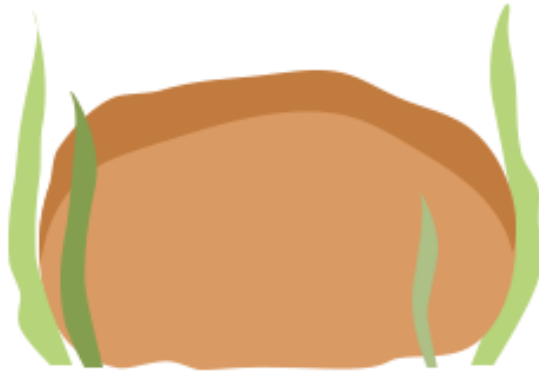
1. В большой команде всегда есть риск расхождений;
2. Что не запрещено — разрешено;
3. Сложно менять «старое» на «новое»;
4. Вкусовщина.

Решения

1. Синхронизация UX решений («синки»);
2. Работа над решением начинается с поиска похожих решений;
3. Полиция UI Kit-а. 

Разработка сложных компонентов

Подводный камень №3



Простые

English ▾

- English
- French
- German
- Italian
- Russian
- Español

Look! We got new feature!
Jesus Christ, Joe, fucking forget about it. I'm Mr. Pink. [Let's move on.](#)

Keyword Difficulty
last 30 days
15%

SERP Features

Schedule

Facebook Twitter Google+ LinkedIn

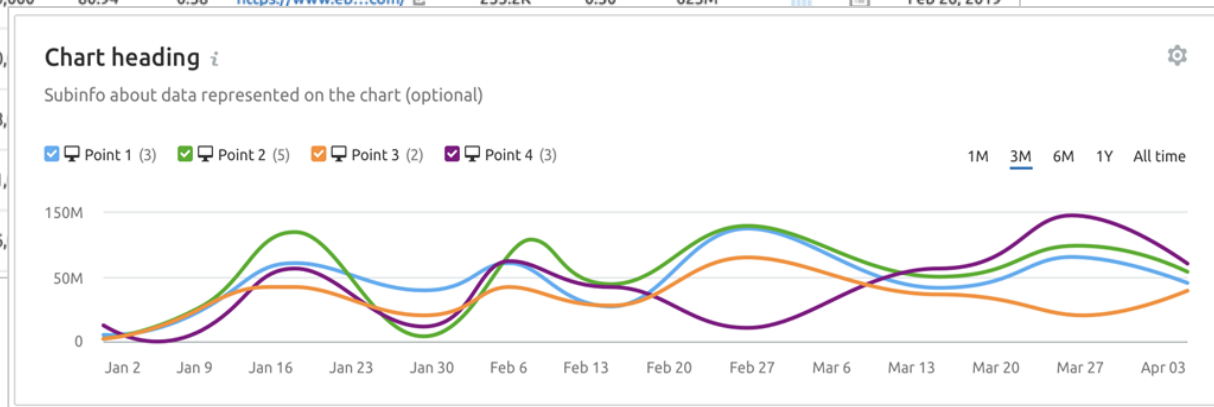
1,245/2,487

Default ×

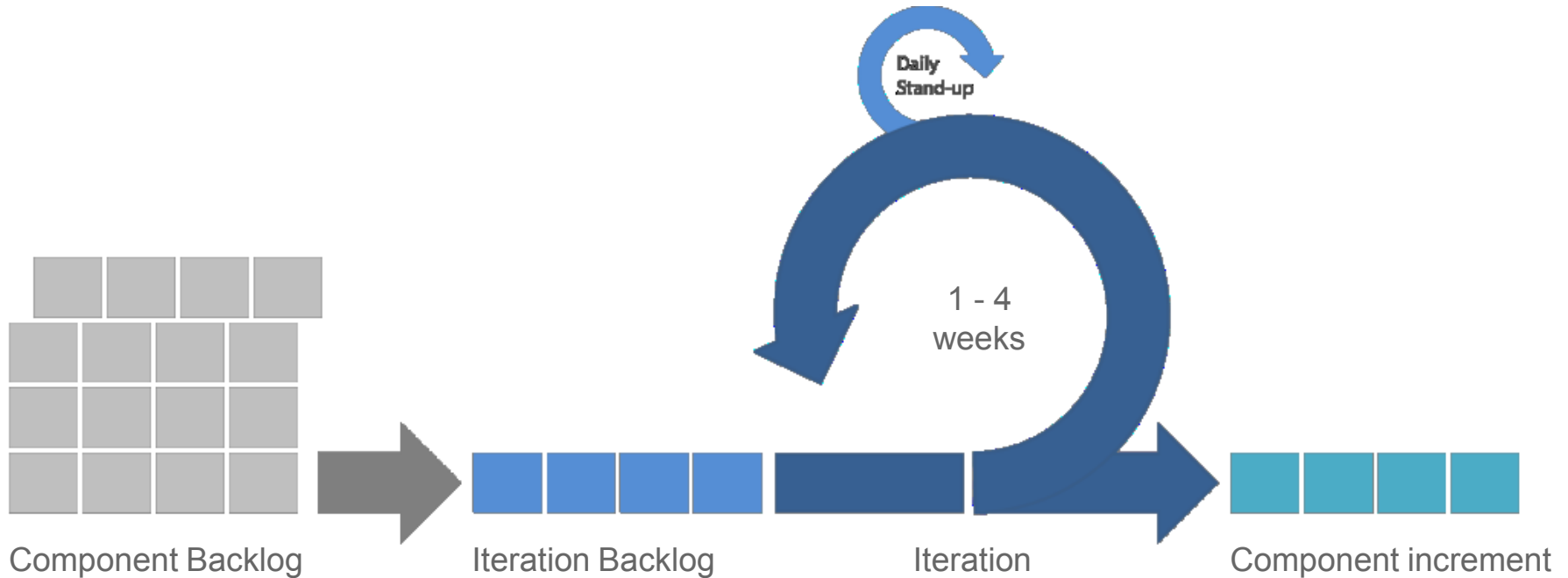
Facebook Twitter Google+ LinkedIn + Add pill

Сложные

	Diff.	Traffic	Traffic %	Volume	KD%	CPC (USD)	URL	Costs (USD)	Com.	Results	Volume Trend	SERP	Last Update
→ 1	0	1,464,000	1.09	1,830,000	89.17	1.47	https://www.eb...5334	2.2M	0.05	84			Feb 26, 2019
→ 1	0	1,464,000	1.09	1,830,000	79.67	0.35	https://www.eb.../	512.4K	0.02	81			Feb 26, 2019
→ 1	0	976,000	0.72	1,220,000	90.89	0.13	https://www.eb.../	126.9K	0.17	5B			Feb 27, 2019
→ 1	0	440,000	0.32	550,000	80.94	0.58	https://www.eb.../	255.2K	0.30	623M			Feb 26, 2019
→ 1	0	360,000	0.26	450,									
→ 1	0	294,400	0.21	368,									
→ 1	0	240,800	0.17	301,									
→ 1	0	196,800	0.14	246,									



Проект разработки сложного компонента



Внедрение дизайн-системы

Подводный камень №4



Трудности

1. Команды разработки полностью отвечают за свой продукт;
2. UX-команде сложно интегрировать общее решение;
3. UX/UI-задачи часто падают вниз бэклога как не приоритетные;
4. Разработчики не хотят трогать то, что уже работает и ладно.

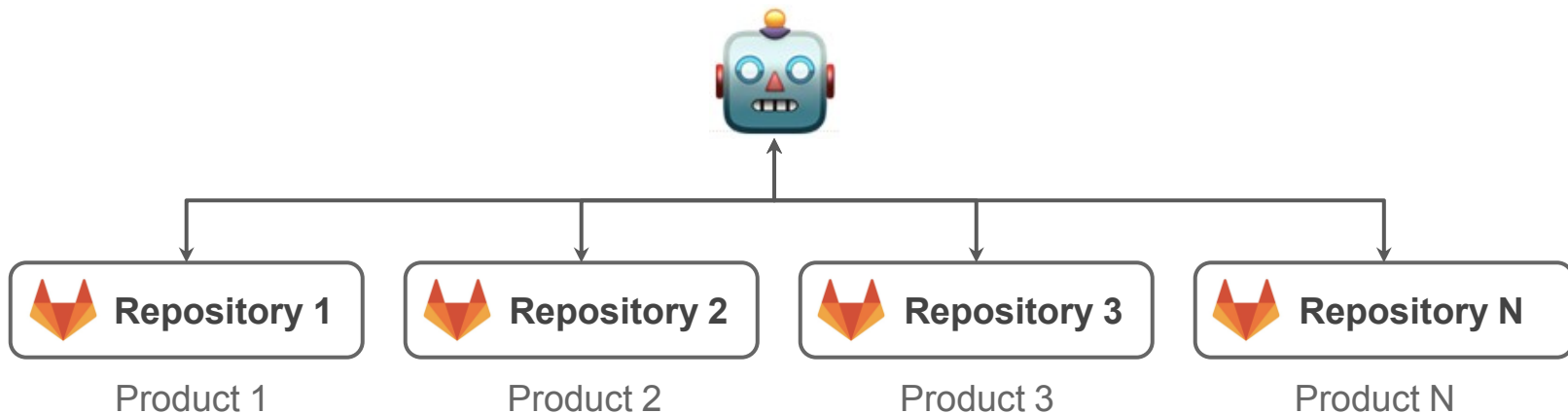
Решения

1. Процесс перехода на кит;
2. Frontend-разработчик из UIKit Team приходит в команду и помогает;
3. “Подсадить” на дизайн-систему.

Как мы измеряем кита



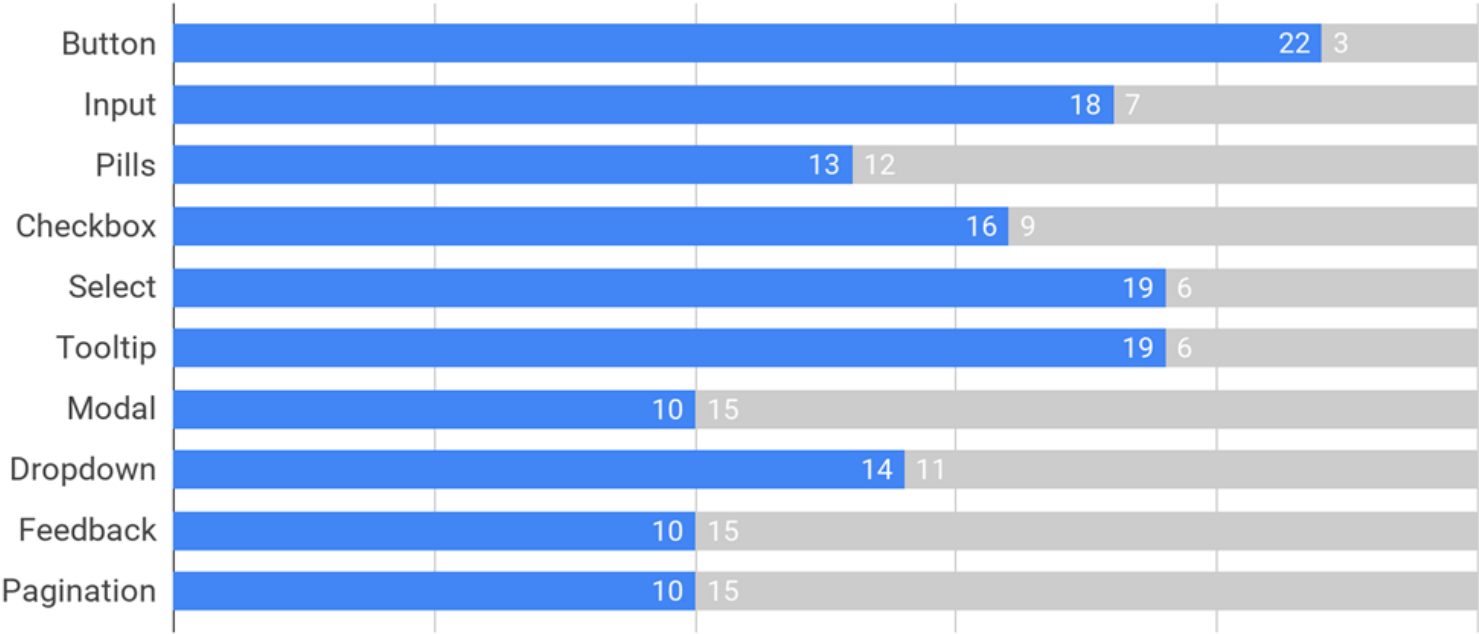
Статистика использования компонентов



Button:	Import found	Import found	Import not found	Import found
Input:	Import not found	Import not found	Import found	Import found
Select:	Import found	Import found	Import not found	Import found

Использование компонентов в продуктах

25

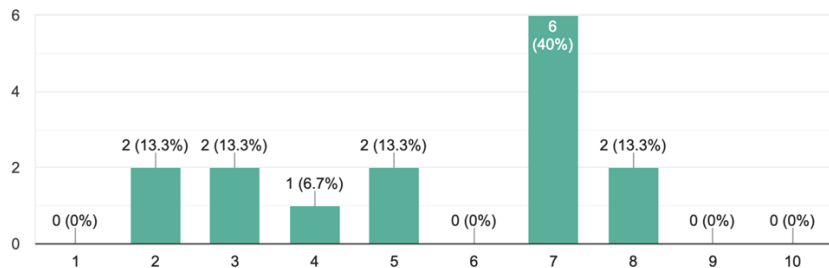


■ Компоненты Дизайн-Системы ■ Свои компоненты

Опросы

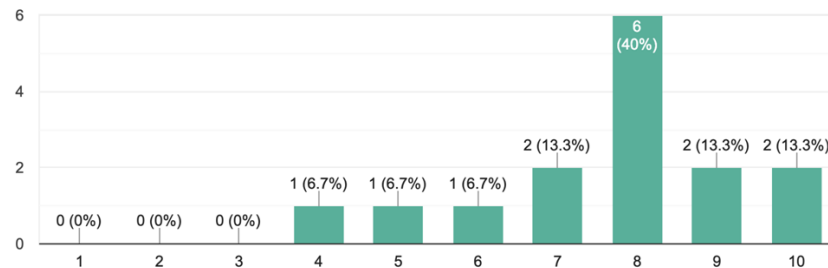
На сколько вас устраивает документация по библиотеке?

15 responses



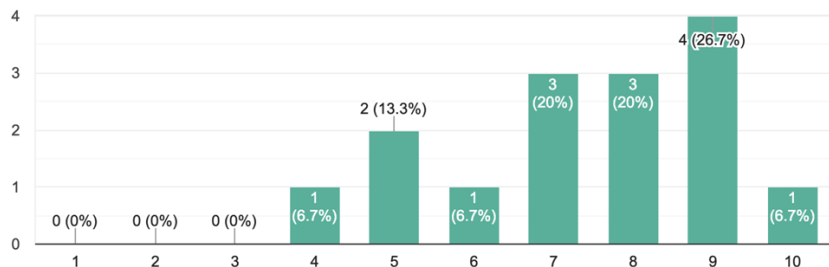
Оцените стабильность API компонентов

15 responses



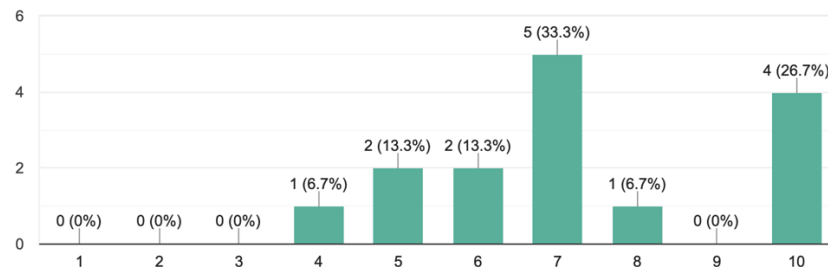
Оцените на сколько библиотека помогает ускорить разработку

15 responses



На сколько вас устраивает процесс закрытия багов

15 responses



Оценка дизайна

1. Чек-листы;
2. Аудит продуктов относительно кита;
3. Фидбек пользователей.

Заключение

1. Согласуйте процессы взаимодействия;
2. Разрабатывайте итерационно и быстро;
3. Отслеживайте расхождения;
4. Создавайте удобный сервис для дизайнеров и разработчиков.

Спасибо за внимание!



Антон Дуканич

a.dukanich@semrush.com

