

Методика разработки дизайна

1. Введение

Процесс разработки дизайна для заказчика требует от специалиста не только владения инструментами и принципами визуальной коммуникации, но и умения выстраивать грамотное взаимодействие с клиентом.

Главная задача дизайнера заключается в создании эстетически привлекательного и функционального продукта, который решает конкретные задачи бизнеса и пользователей.

Для достижения этой цели дизайнер должен организовать рабочий процесс так, чтобы:

- все ключевые решения фиксировались и согласовывались с заказчиком на ранних этапах;
 - коммуникация происходила напрямую, без посредников;
 - визуальные и функциональные решения имели обоснование с точки зрения пользовательского опыта и профессиональных стандартов.
-

2. Этап визуальной концепции (мудборды)

2.1. Назначение и значение этапа

Мудборд (moodboard) — это инструмент визуализации стилистического направления проекта. Он представляет собой подборку изображений, шрифтов, цветовых сочетаний и композиционных решений, отражающих предполагаемое настроение и атмосферу будущего продукта.

Создание мудборда необходимо для:

- согласования визуального направления с заказчиком до начала детальной проработки макетов;
- минимизации количества правок на последующих этапах;
- формирования общего понимания эстетики проекта.

Рекомендуемые материалы:

- [Что такое мудборд — Яндекс.Практикум](#)
- [Мудборд — глоссарий Contented](#)

2.2. Практические рекомендации

- Подготовьте несколько вариантов мудбордов, отражающих разные стилистические решения.
 - Обсудите и согласуйте выбранное направление напрямую с заказчиком.
 - После утверждения мудборда зафиксируйте его как основу визуальной концепции проекта.
-

3. Типографика

Типографика определяет структуру и читаемость интерфейса. Правильный выбор шрифтов и их иерархия обеспечивают удобство восприятия информации пользователями.

Рекомендуемые материалы:

- [10 правил типографики в интерфейсах — Contented](#)
- [Типографика в веб-дизайне в цифрах — VC.ru](#)

Рекомендации:

- Используйте не более двух-трёх шрифтовых пар в одном проекте.
 - Формируйте чёткую иерархию заголовков, подзаголовков и основного текста.
 - Проверяйте читаемость на различных разрешениях экранов.
-

4. Сетки и структурирование контента

Сетка является основой композиционной организации макета. Она обеспечивает визуальный порядок и согласованность элементов.

Рекомендуемые материалы:

- [Сетки в веб-дизайне — VC.ru](#)
- [Сетки в веб-дизайне — Skedraw](#)
- [Пример сетки — Figma Community](#)

Рекомендации:

- Используйте модульные и колоночные сетки.
 - Соблюдайте пропорциональность и единообразие отступов.
 - Структура должна быть адаптивной для различных устройств.
-

5. Цветовое решение

Цветовая палитра формирует эмоциональный отклик и визуальный баланс интерфейса. Цвет должен подбираться осознанно, с учётом целевой аудитории и контекста бренда.

Рекомендуемые материалы:

- [Цветовая палитра для сайта — Яндекс.Практикум](#)
- [Цвет в веб-дизайне и его влияние — VC.ru](#)

Рекомендации:

- Используйте ограниченную палитру: 1-2 основных цвета и 1 акцентный.
 - Проверьте контрастность и читаемость текста.
 - При наличии брендбука следуйте корпоративным цветовым стандартам.
-

6. Композиция

Композиция определяет визуальный ритм, баланс и иерархию элементов интерфейса.

Рекомендуемые материалы:

- [Основы композиции в дизайне — Contented](#)
- [Основные правила композиции — Яндекс.Практикум](#)

Рекомендации:

- Используйте принципы визуального равновесия и акцентирования.
 - Избегайте перегруженности экрана второстепенными элементами.
 - Соблюдайте целостность восприятия интерфейса.
-

7. UI Kit (дизайн-система проекта)

UI Kit — это систематизированный набор компонентов интерфейса (кнопки, поля ввода, карточки, иконки, стили текста и пр.), который обеспечивает единообразие визуальных решений.

Рекомендуемые материалы:

- [UI Kit — Яндекс.Практикум](#)
- [Глоссарий Contented: UI Kit](#)
- [UI Kits — Figma Community](#)

Рекомендации:

- Создавайте компоненты со всеми необходимыми состояниями.
 - Настраивайте связь UI Kit с автолейаутами.
 - Используйте UI Kit как единый источник истины по стилю проекта.
-

8. Автолейауты

Автолейаут (Auto Layout) — инструмент Figma, позволяющий создавать гибкие и адаптивные интерфейсы.

Рекомендуемые материалы:

- [Auto Layout в Figma — Contented](#)
- [Пример файла — Figma Community](#)

Рекомендации:

- Используйте автоотступы и выравнивание для стабильности макета.
 - Комбинируйте автолейауты с компонентами и вариантами.
 - Применяйте для подготовки кликабельных прототипов.
-

9. Кликабельные прототипы

Кликабельный прототип имитирует поведение готового продукта и позволяет наглядно продемонстрировать структуру и логику интерфейса заказчику.

Рекомендуемый ресурс:

- [Бесплатный курс по Figma — Tilda School](#)

Рекомендации:

- Обязательно предоставляйте заказчику кликабельный прототип перед финальным утверждением.
 - Прототип помогает выявить UX-проблемы на раннем этапе.
 - Презентацию макета проводите лично, сопровождая её профессиональными комментариями.
-

10. Коммуникация с заказчиком

10.1. Прямое взаимодействие

Дизайнер должен **всегда взаимодействовать с заказчиком напрямую**, а не через посредников (например, менеджеров без дизайнерской компетенции).

Прямой контакт позволяет:

- корректно понимать требования и контекст задач;
- оперативно согласовывать решения;
- минимизировать искажения при передаче информации.

Отсутствие прямой коммуникации часто приводит к некорректным правкам и неверному пониманию целей проекта.

10.2. Работа с брендбуком

Если у заказчика имеется **брендбук**, дизайнер обязан строго следовать указанным в нём правилам:

- использовать утверждённые шрифты, цвета и логотипы;
- соблюдать композиционные и визуальные принципы бренда.

Если брендбук отсутствует, **недопустимо ориентироваться** на формулировки вроде «сделайте, как у нас на сайте».

Существующий сайт может содержать устаревшие или некорректные решения, поэтому дизайнер должен опираться на профессиональные стандарты, принципы эргономики и визуальной гармонии.

10.3. Согласование и правки

- Все ключевые визуальные и функциональные решения фиксируются и утверждаются на этапе дизайна.
 - После утверждения дизайн считается согласованным. Внесение изменений осуществляется **только при дополнительной оплате** или по технической необходимости.
 - Любые корректировки должны иметь обоснование, связанное с задачами продукта, а не субъективными предпочтениями заказчика.
-

Заключение

Методика разработки дизайна для заказчиков основана на профессиональной экспертизе, чёткой коммуникации и документировании решений.

Дизайнер обязан выступать не исполнителем пожеланий, а экспертом, формирующим визуальную стратегию проекта.

Только системный подход, прямой диалог с заказчиком и следование правилам визуальной организации позволяют создать эффективный и качественный продукт.

Версия #2

Илья Зыщик создал 21 November 2025 18:28:06

Artem Garashko обновил 25 November 2025 21:03:02