



15 апреля 2017

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ПРОФСОУХ'17

**Прикручивание колёс
на ходу**

Внедрение UX-процессов в уже работающий продукт

Wrike

Андрей Пономарёв

Wrike

Продукт для организации совместной работы:

- 5 офисов, разработка в Питере,
- 15 скрам-команд,
- 12 дизайнеров.





Быстрый рост— это хорошо

Но он меняет природу работы и приносит новые трудности

Проблемы

1. Сложно найти исходники,
2. Дублирование,
3. Неконсистентность,
4. Сложно вводить новых дизайнеров в работу.





Решения



Общее хранилище

и понятные правила его использования

Что внутри

- product
- projects
- UI_kit
- users

- add-ins
- desktop
- Icon?
- mobile

- account_managment
- board_view
- developers_portal
- file_list_view
- generic
- Icon?
- Inbox
- multi-account
- my_work
- onboarding
- profile_page

- current
- Icon?
- v0



Общие инструменты

Sketch is a must

Всё, что пойдёт в разработку, или может пригодиться другому дизайнеру — в Скетче.

Во всех остальных случаях — что душе угодно.

Что дало

1. Выиграли время — всё всегда под рукой;
2. Получили переиспользуемость решений;
 - a. Повысили полезность каждого дизайнера;
 - b. Уменьшили дублирование и неконсистентность;
3. Дополнительно: сделали работу чуть прозрачнее.





Подход важнее конкретных инструментов



UI Kit и компоненты

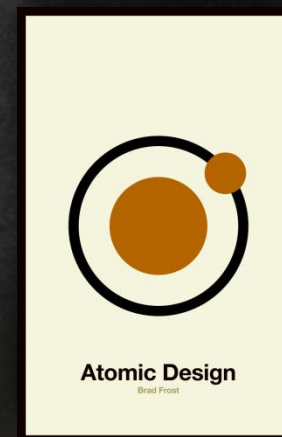
Компоненты

Законченные логические части интерфейса, **реализованные** так, что их можно использовать повторно, расширять и подстраивать под нужный контекст.



На чём основывались

1. Примеры уже существующих систем;
2. Собственные нужды;
3. Атомик-дизайн.



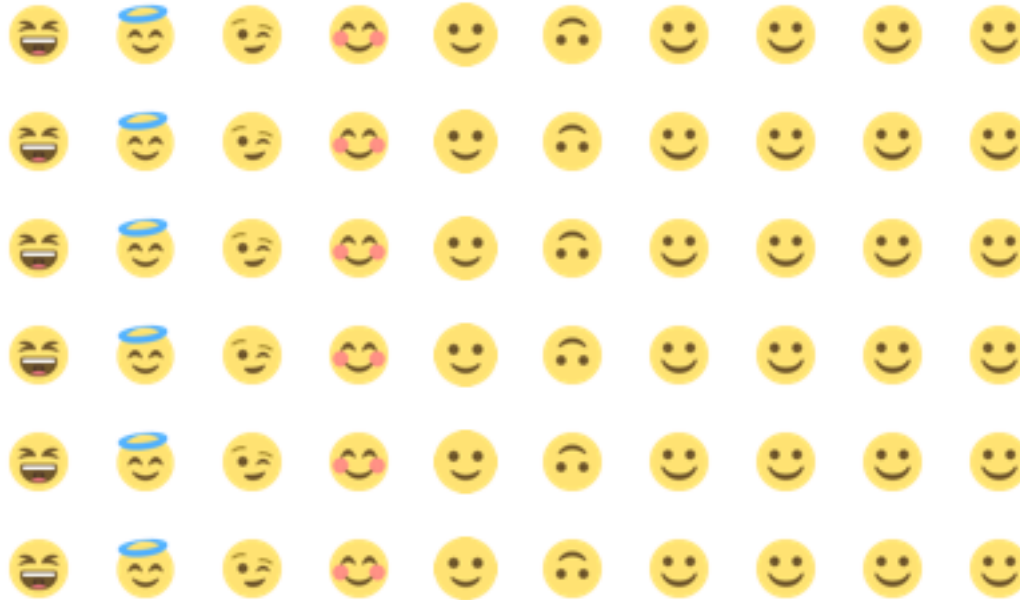
Что хотели получить

1. Убрать рутину;
2. Убрать дублирование;
3. Упростить поддержку и развитие продукта.





People



Twemoji© licensed under CC-BY 4.0





Создание и поддержка КОМПОНЕНТОВ

Есть два пути

1. Строить и внедрять систему постепенно.
2. Строить её отдельно и внедрять глобальным редизайном.



Мы выбрали первый

С мыслью о том, что в отрыве от реалий продукта сложно создать что-то, что потом можно будет применить.

Создание компонента

Need → Requirements → Design
→ Spec → Review → Component



Это дороже,

НО ОНО ТОГО СТОИТ



Что даёт вся система,

состоящая из общего хранилища, инструментов, компонентов и сопутствующих процессов

Скорость

- Продуманные решения выигрывают время;
- Простые вещи не стоят ничего, сложные стоят дешевле.



Консистентность

- Делать правильно — просто;
- Систему можно менять, но только хорошо подумав;
- Обновление в одном месте распространяется на весь продукт.



Изменение мышления

- Не думаем о рутинных мелочах;
- Думаем компонентами, их настройкой и контекстами;
- Держим в голове весь продукт, а не только свою фичу.



Проще расширять команду

Теперь нам понятно, что рассказывать новым членам команды, а им понятно, как устроена работа





Сложности при построении системы, и как с ними бороться

Долго

Не было опыта и базы, зато был продукт, требующий внимания.



Решение

- Подготовка — сделать набор базовых компонентов заранее;
- Фокус — концентрация ресурсов позволит получать пользу от системы быстрее.

Дорого

Какой бы из двух подходов вы ни выбрали, это всё равно требует инвестиций. Отсутствие понимания, что оно того стоит, может убить систему ещё до того, как она станет полезной.



Решение

- Постепенный подход экономичнее — вы делаете то, что и так стали бы делать, только чуть более вдумчиво;
- Поддержка веры в выгоду долгосрочной инициативы — собирайте удачные примеры и рассказывайте о них.

Страшно

В буквальном смысле — выглядеть будет страшно. По крайней мере, если вы не собираетесь выкатывать изменение всего интерфейса разом.



Решение

- Мимикрировать под старый визуальный стиль;
- Смириться с тем, что придётся какое-то время уродовать интерфейс. Но по крайней мере это будет сознательно.



Выводы

Было

- Неорганизованность,
- Трата времени не на дизайн,
- Дублирование работы,
- Неконсистентные решения,
- Сложности с пониманием процесса работы.

Стало

- Системность,
- Масштабируемость,
- Консистентность,
- Продуктовое мышление,
- Новым дизайнерам проще встраиваться.



Спасибо

Не забудьте посмотреть ссылки на последнем слайде

Wrike

H [Хабр](#)

B [Вконтакте](#)

▶ [Wrike Tech Club](#)

Что посмотреть по теме

- [Коллекция дизайн-руководств](#) от Старбакса до IBM;
- [Фреймворк](#) для построения атомик-дизайн системы;
- [InVision учит](#) как подружить дизайнеров и разработчиков;
- [Презентация](#) Юрия Ветрова о платформенном мышлении.

[Bonus track](#): Андрей Филёв, CEO Wrike, об опыте с дизайн-спринтами