

Критерии к макетам Figma

Размеры и адаптивность

- Есть desktop и mobile. В идеале промежуточную версию — tablet
- Все версии находятся на одной странице, подписаны и сгруппированы
- Desktop — 1920px. Допускается 1440px
- Mobile — 375px
- Максимальная видимая область страницы: Desktop — 1920x900, 1440px — 1440x660, mobile — 375x550
- На "первый экран" должна влезать вся важная информация

Типографика и текстовые блоки

- Размер текстовых блоков соответствует формуле `line height` * кол-во строк
- `line height` меньше 100% очень редко используется
- `line height` равный 100% у больших объемах текста затрудняет чтение
- Желательно не использовать `paragraph spacing`
- Один текстовый блок использует одни стили типографики
- Передавать все используемые шрифты
- Не вставлять текст как `curves` или `raster` (кроме случаев с логотипами)
- Единообразие типографики
 - плохо: если у кнопки `16px semi-bold` — не нужно где-то делать `17px medium`
 - использовать стили, а не вручную выставленные параметры

Целочисленные размеры

- Типографика (плохо: `font-size: 66.78px`, `line-height: 121.23%` и т.д.)
- Размеры элементов
- Отступы между элементами
- Границы (плохо: `border-width: 1.5px`)
- Скругления элементов (плохо: `border-radius: 8.875321px`)

Актуальность и консистентность

- Не использовать элементы из старых макетов, если они не приведены к новому стилю. Если копируется блок из смежного проекта — НУЖНО обновить кнопки, шрифты, цвета и т.д. согласно текущему UI
- Избегать фрагментов из "старой версии" — согласовывать с менеджером/разработкой
- Консистентность состояний:
 - изменения в одном фрейме отражаются в других фреймах
 - изменения должны вноситься на страницах с готовым дизайном, чтобы видеть как изменения будут вести себя с остальным окружением.
- Удалять черновики и временные элементы, либо переносить на отдельные страницы (sandbox, draft, archive)
- Новая задача — новый фрейм/страница

- указывать в названии или подписи дату изменений и область (пример: *Header Banner (28.07.2025)*)
- неактуальные блоки, комментарии удаляются

Сетка и структура

- Наличие сетки, общего контейнера для контента и направляющих (desktop и mobile)
- Отступы от края, между элементами соответствуют логике сетки
- Присутствуют названия крупных блоков (hero, about, features, footer и т.д.)
- Все слои грамотно организованы и названы (плохо: "Frame 1212", "Rectangle 123" и т.д.)
- Компоненты одного блока/секции должны быть в одной группе, без "плавающих" слоев
- Одинаковые блоки не дублируются, если можно использовать компоненты и инстансы
- Элементы имеют четкую размеры и вписаны в сетку (пример: 3 одинаковых блока имеют одинаковые отступы, одинаковую структуру, одинаковое выравнивание)

Наличие UI-kit, который содержит

- Обязательно присутствует UI-kit
- UI-kit содержит все интерактивные элементы:
 - клавиши
 - ссылки
 - вспомогательные элементы слайдеров
 - интерактивных карточек
 - header/footer menu
 - элементы форм
 - выпадающие (dropdown) элементы
 - и т.д.
- UI-kit содержит повторяющиеся карточки и другие элементы
- UI-kit содержит всю типографику из макета
 - h1-h5, ul, li, ol, p
 - должны присутствовать все варианты начертания заголовков и текста
- UI-kit содержит все цвета присутствующие в макете
- UI-kit содержит все векторные иконки
 - иконки должны иметь одинаковый размер контейнера
- UI-kit содержит все состояния интерактивных элементов
 - обычный
 - disabled
 - hover/focus
 - loading
- UI-kit содержит вид элементов для разных разрешений (mobile, tablet, desktop)
- UI-kit должен быть актуальным, не элементов которых нет в макете и не иметь дублирующих элементов
- UI-kit содержит описание элементов light/dark темы, если такая присутствует в проекте

Скругления и маски

- Скругление применяется только на родительском контейнере (card, image-container), а не на вложенных элементах, чтобы избежать дублирования.

- Избегать масок с закруглениями внутри карточек — это мешает корректной экспорту
- Не использовать изображения со скруглениями — скругление делается программно, чтобы оно корректно применялось в разработке и адаптиве
- Не переводить в кривые векторные элементы в которых используются скругления, ширина бордера

Графика и экспорт

- Не вставлять пиксельные или размазанные изображения. Изображения должны быть нормального качества
- Использовать вектор, там где это возможно (иконки, схемы и т.д.)
- Для графики, идущей в экспорт массово использовать naming convention когда много элементов (пример: справочник из 50 логотипов команд должен содержать название команд)

Формы

- Все элементы форм присутствуют в UI-kit
- Форма должна иметь пример всех состояний
 - валидация полей
 - фокусировка полей
 - состояние отправки (пока идет запрос)
 - ошибка при отправке
 - успешная отправка
- Минимальный рамер шрифта в input, textarea для mobile **font-size: 16px** (требование iOS, иначе появляется zoom)

Компоненты

- Слайдеры:
 - Обязательно показать все слайды, а не один
 - Убедиться, что они корректно сгруппированы и пригодны к экспорту
- Модалки:
 - Все модальные окна и попапы и их варианты должны быть расположены на том месте в макете, где они будут появляться

Анимации

- Подробное описание
- Отрисованы все точки анимации на всех разрешениях (mobile, tablet, desktop)
- Сложная анимация обсуждается отдельно, реализуется как отдельный модуль (дизайнером или разработчиком)

Дополнительно

- Большое кол-во **backdrop-filter: blur** влияет на производительность и увеличивает баги в safari (mac, любой браузер iPhone)
- Элементы с **backdrop-filter: blur** не должны накладываться друг на друга

- Не использовать нестандартные плагины, если от них зависит внешний вид, без уведомления команды
- Комментарии всегда должны быть актуальны
- Макет содержит описание переходов между страницами (линки, стрелки, flow)
- Не использовать blend mode как способ “скрыть артефакты” — при экспорте это часто ломается