

Unified UI Specification Standard (Единый стандарт спецификации UI)

Основан на:

- ISO 9241-110:2020 (принципы взаимодействия)
- ISO 9241-210:2019 (человеко-ориентированное проектирование)
- WCAG 2.2 AA + Apple HIG + Material Design как базовые ориентиры доступности
- W3C DTCG Design Tokens как формат обмена
- IFML (OMG) для опциональных диаграмм потоков

Этот стандарт задаёт структуру для **спецификаций экранов и пользовательских потоков**. Он напрямую сопоставлен с предоставленной JSON-схемой. Метаданные схемы используют массивы `examples` JSON Schema (например `"examples": ["v1.0"]`), так что схема остаётся валидной в строгом режиме Draft 2020-12.

1. Структура стандарта

Каждый дизайн экрана должен включать:

1. Артефакт-карта

- ID: `UUISS-<Area>-<Screen>-<nnn>`
- Версия: семантическая (`vMAJOR.MINOR.PATCH`)
- Владельцы: `@product` , `@design` , `@dev`
- Статус: Draft → Ready → Approved → Implemented
- Ссылки: Figma, Jira, PRD, Персоны, релиз Roadmap, ID требований/тест-кейсов
- Платформы: iOS ≥16 / Android ≥13 / Web ≥Chrome 120

2. Цель и принципы

- Цель: ценность для пользователя и бизнеса
- KPI: количественные, машинно-проверяемые (например, `SelectionTime p90 ≤2000ms`)
- Контекст пути пользователя: место экрана в сценарии
- Соответствие HCD: принципы ISO 9241-110

3. Композиция и иерархия

- Регионы: ID, обязательность, компоненты, порядок фокуса

- Только ссылки на дизайн-систему (никаких самодельных виджетов)

4. Дизайн-токены

- В формате W3C DTSG
- Встроенные или внешние ссылки

5. Состояния и варианты

- Состояния: default, hover, pressed, disabled, error, loading, success
- Варианты: светлая/тёмная темы

6. Правила поведения

- Условия включения/выключения компонентов

7. Взаимодействия

- Событие → Условие → Действие UI → Навигация → Аналитика

8. Доступность

- Размеры кликабельных зон: iOS $\geq 44\text{pt}$ / Android $\geq 48\text{dp}$ / Web $\geq 24\text{px}$
- Контраст: минимум 4.5:1 (AA)
- Индикаторы фокуса обязательны
- Жесты и клавиатурные альтернативы требуются

9. Интернационализация (i18n)

- ICU-ключи обязательны
- Поддержка RTL обязательна
- Тональность зафиксирована в гайдлайнах

10. План аналитики

- Именованное событие `object_action`
- Минимум свойств, без PII (если не отмечено)

11. Крайние случаи

- Пустые состояния, таймауты, повторы, офлайн-режим

12. Критерии приёмки (BDD)

- Сценарии на Gherkin с трассировкой к требованиям и тест-кейсам

13. Контракты данных

- API эндпоинты, ссылки на схемы, политика повторов, стратегия кэширования

14. Трассируемость

- Сопоставление с персонами, PRD, требованиями, тест-кейсами, KPI

2. Пример спецификации экрана

UUISS-Mode-001 — «Экран выбора режима» — v1.0.0

Владельцы: @product @design @dev • Статус: Approved

Figma: [Ссылка на Figma](#) • Jira: [APP-45](#)

Ссылки: PRD-001, REQ-101/102, TC-201/202 • Персоны: Коммьютер, Неформальный пользователь

Релиз: R1-2025-Q1

Платформы: iOS ≥16 / Android ≥13 / Web ≥Chrome 120

Цель и контекст

Дать пользователям возможность быстро выбрать **Travel Mode** или **Explore Mode** сразу после онбординга.

KPI: Время выбора режима p90 ≤2000ms • Ошибки ≤1%.

Композиция

- **Заголовок:** текст заголовка (screen_title)
- **Тело:** карточки режимов (travel_mode , explore_mode)
- **Футер:** основная кнопка (continue_button)

Порядок фокуса: Заголовок → Карточки режимов → Кнопка Continue

Компоненты дизайн-системы: Card, Button, Typography/Title

Дизайн-токены

```
{
  "color/primary": {"$value":"#0066FF", "$type":"color", "$description":"Основной бренд"},
  "space/md": {"$value":"16px", "$type":"space"},
  "radius/lg": {"$value":"12px", "$type":"radius"}
}
```

Состояния и варианты

- **Состояния:** default, hover, focus, pressed, disabled, error
- **Варианты:** светлая, тёмная

Правила поведения

- Кнопка **Continue**: активна только если выбран режим

Взаимодействия

- **mode_selected** → подсветка карточки → аналитика: `mode_selected`
- **continue_pressed** (если выбран режим) → переход `/home` → аналитика: `continue_pressed`

Доступность

- **Размеры зон касания:** iOS $\geq 44\text{pt}$ / Android $\geq 48\text{dp}$ / Web $\geq 24\text{px}$
- **Контраст:** $\geq 4.5:1$ (AA)
- **ARIA роли:** button, navigation
- **Альтернативы:** жесты, клавиатура, голосовые команды

Интернационализация

- **ICU-ключи:** `screen_title`, `travel_mode_label`, `explore_mode_label`, `continue_button_label`
- **RTL поддержка:** да
- **Тональность:** поддерживающая, ясная
- **Форматирование:** дата/время/валюта по локали

Аналитика

- **mode_selected{mode}** — владелец: `@product` • PII: нет
- **continue_pressed{mode}** — владелец: `@analytics` • PII: нет

Крайние случаи

- **Без выбора + нажата Continue:** кнопка остаётся неактивной (silent_ignore)
- **Таймаут сети при Continue:** диалог повтора, экспоненциальный бэкофф (retry)

Приёмка (BDD)

Сценарий: Успешный выбор режима

Дано: пользователь находится на экране выбора режима

Когда: пользователь нажимает Travel Mode

Тогда: карточка Travel подсвечивается и кнопка Continue становится активной

Контракты данных

- **POST /api/user/mode**
- Запрос: JSON-схема ModeSelectionRequest
- Таймаут: 5000мс • Повтор: экспоненциальный бэкофф • Кэш: отсутствует

Трассируемость

- **Персоны:** Коммьютер, Неформальный пользователь
- **PRD:** PRD-001
- **REQ:** REQ-101 (выбор режима), REQ-102 (правило активации кнопки)
- **ТС:** TC-201, TC-202
- **KPI:** KPI-001 (SelectionTime \leq 2000ms), KPI-002 (Error rate \leq 1%)

3. Markdown-шаблон (повторное использование)

Используйте оригинальный шаблон как каноническую отправную точку для написания читаемых человеком спецификаций экранов, которые отражают JSON-схему:

<knowledge/unified-ui-specs-human-md-template.md>