**Дизайн-система (дизайн-код) проекта «ГеоКвест.Барнаул»**

**Дата:** 06.04.2025  
**Ответственный:** Кучин Тимур Анатольевич  
**Версия:** 1.0

**1. Введение**

**1.1 Цель документа**

Цель настоящего документа – сформировать единый визуальный язык для проекта «ГеоКвест.Барнаул», определить набор правил и компонентов, которые обеспечат консистентность интерфейса на всех уровнях разработки. Документ является руководством для дизайнеров и разработчиков при создании и реализации интерфейсов веб-приложения.

**1.2 Обоснование и задачи**

* **Обоснование:** В условиях растущей конкуренции и необходимости обеспечения высокого уровня удобства использования приложения, единая дизайн-система помогает сократить время разработки, улучшить качество визуальных решений и обеспечить соответствие корпоративному стилю.
* **Задачи дизайн-системы:**
  + Определение цветовой палитры, типографики, стилей элементов и компонентов.
  + Формирование библиотеки переиспользуемых компонентов (кнопки, формы, уведомления, карточки и т.д.).
  + Обеспечение гибкости и расширяемости интерфейса, позволяющей адаптировать продукт под различные устройства и разрешения экрана.
  + Создание четких инструкций по применению и поддержке визуального стиля.

**2. Общие принципы и концепция**

**2.1 Фундаментальные принципы**

* **Единообразие:** Все элементы интерфейса должны придерживаться единого визуального стиля для обеспечения согласованности.
* **Простота и понятность:** Интерфейс должен быть интуитивно понятным и доступным для пользователей любого уровня подготовки.
* **Модульность:** Компоненты должны быть переиспользуемыми и легко настраиваемыми, что позволит быстро вносить изменения в дизайн.
* **Адаптивность:** Дизайн должен корректно отображаться на различных устройствах – ПК, планшетах, смартфонах.
* **Брендовость:** Визуальные элементы должны отражать индивидуальность проекта, поддерживать корпоративный стиль и ассоциироваться с городом Барнаул.

**2.2 Концепция визуального стиля**

В основе визуального решения лежит современный минимализм с акцентом на яркие акценты, отражающие туристическую направленность проекта. Основной упор сделан на удобство взаимодействия и легкость восприятия информации.

**3. Ключевые элементы дизайн-системы**

**3.1 Цветовая палитра**

* **Основные цвета:**
  + *Основной фиолетовый:* #6A1B9A– используется для кнопок, ссылок и основных акцентов.
  + *Акцентный оранжевый:* #F7931E – применяется для выделения важных элементов и уведомлений.
* **Дополнительные цвета:**
  + *Нейтральный серый:* #4A4A4A (текст, иконки).
  + *Светло-серый:* #F2F2F2 (фон, разделители).
  + *Белый:* #FFFFFF (базовый фон, карточки).

**3.2 Типографика**

* **Основной шрифт:**
  + *Roboto* (Google Fonts) – используется для всего текста интерфейса.
* **Настройки шрифтов:**
  + Заголовки: жирный, размер от 24px до 32px в зависимости от уровня.
  + Основной текст: нормальный вес, 16px.
  + Мелкий текст, подписи: 14px.
* **Интерлиньяж и отступы:**
  + Обеспечить достаточное расстояние между строками для улучшения читаемости (между 1.4–1.6).

**3.3 Компоненты интерфейса**

**3.3.1 Кнопки**

* **Основная кнопка:**
  + Фон: основной фиолетовый (#6A1B9A)
  + Текст: белый (#FFFFFF)
  + Отступы, скругления: 4px скругление, padding 12px 24px
  + Состояния: hover (увеличение яркости), active (легкое затемнение).
* **Второстепенная кнопка:**
  + Фон: белый с рамкой (1px, основной синий)
  + Текст: основной синий
  + Состояния: hover (изменение цвета фона на светло-серый).

**3.3.2 Формы и поля ввода**

* **Поля ввода:**
  + Фон: белый (#FFFFFF)
  + Рамка: 1px, светло-серый (#CCCCCC)
  + Фокус: рамка меняется на основной синий.
* **Метки и подписи:**
  + Использование Roboto, размер 14px, цвет нейтрального серого (#4A4A4A).

**3.3.3 Карточки и контейнеры**

* **Карточка:**
  + Фон: белый, тень: легкая тень (например, 0px 2px 4px rgba(0,0,0,0.1)).
  + Отступы: внутренняя отступ 16px, внешние – 24px.
* **Контейнеры:**
  + Использовать модульную систему сетки, базируясь на flex или grid.

**3.3.4 Навигация и меню**

* **Меню:**
  + Горизонтальное или боковое, с четкими разделителями, использующими основной синий для выделения активных пунктов.

**3.4 Иконография**

* **Стиль иконок:**
  + Простой, минималистичный дизайн, монохромные или с использованием акцентного цвета.
* **Используемые наборы:**
  + Приоритет – открытые библиотеки иконок (например, Font Awesome или Material Icons) с адаптацией под фирменный стиль.

**4. Библиотека стилей и компоненты (Design System Library)**

**4.1 Файловая структура**

* **SCSS/CSS файлы:**
  + *variables.scss:* содержит цвета, шрифты, размеры, отступы.
  + *mixins.scss:* миксины для кнопок, форм и прочих компонентов.
  + *components.scss:* стили для конкретных компонентов (кнопки, поля ввода, карточки, меню).
  + *layout.scss:* стили для сетки и структурных элементов страницы.

**4.2 Компоненты библиотеки**

* **Кнопки:** Основные, второстепенные, иконки-кнопки.
* **Формы:** Поля ввода, чекбоксы, радио-кнопки, селекты.
* **Карточки:** Элементы информационных блоков.
* **Навигация:** Меню, хлебные крошки, пагинация.
* **Модальные окна:** Окна уведомлений, подтверждения действий.
* **Иконки:** Набор основных иконок для интерфейса.

**5. Примеры использования и макеты**

**5.1 Примеры страниц**

* **Главная страница:** Пример композиции с использованием карточек, основного меню и кнопок.
* **Игровой интерфейс:** Макеты, демонстрирующие расположение логотипа, информации о раунде, карты и кнопок для управления.
* **Личный кабинет:** Примеры страниц профиля, настроек и истории игр.

*(Примеры изображений макетов и скриншоты интерфейса приведены в приложениях. См. Приложение 1: «Дизайн-макеты ГеоКвест.Барнаул».)*

**5.2 Интерактивные элементы**

* Демонстрация анимаций при наведении и клике.
* Примеры адаптивного поведения интерфейса для различных разрешений экрана.

**6. Руководство по применению дизайн-системы**

**6.1 Рекомендации для дизайнеров**

* Использовать предложенные переменные и миксины для создания новых компонентов.
* Соблюдать единообразие в использовании цвета, шрифтов и отступов.
* Перед разработкой новых элементов сверяться с библиотекой компонентов.

**6.2 Рекомендации для разработчиков**

* Интегрировать дизайн-систему в систему контроля версий и использовать её как основу для всех интерфейсных решений.
* При необходимости адаптировать компоненты под конкретные задачи, соблюдая общие принципы.
* Проводить ревью интерфейсов с участием дизайнеров для контроля соответствия дизайн-системе.

**7. Заключение**

Дизайн-система проекта «ГеоКвест.Барнаул» представляет собой набор визуальных стандартов, компонентов и правил, позволяющих создавать единообразный, современный и удобный интерфейс. Соблюдение данной дизайн-системы обеспечит высокое качество пользовательского опыта, ускорит процесс разработки и облегчит масштабирование и поддержку продукта в будущем.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Кочергин Сергей Гаврилович | Генеральный директор ООО «Рога и Копыта Марала» |  | 06/04/2025 |
| Кучин Тимур Анатольевич | Руководитель проекта (Владелец продукта, менеджер проекта, дизайнер) |  | 06/04/2025 |