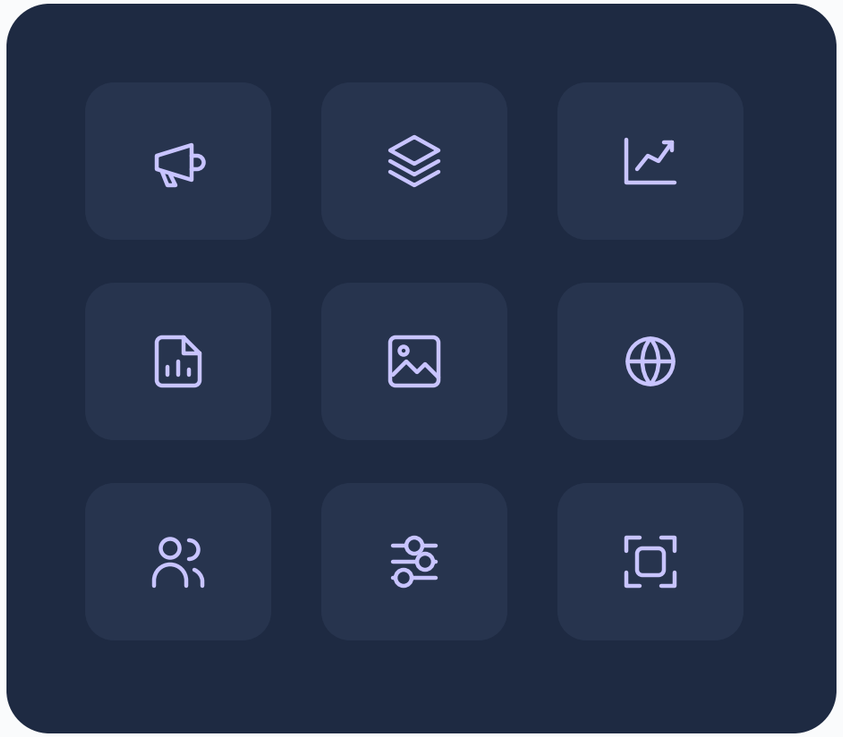
01 / ВИЗУАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

Одна система. Два продукта.

Рабочая дизайн-система Bidcore для рекламы, инвентаря и данных.

Точность в деталях. Спокойствие в работе.

Данные на первом плане. Предсказуемые действия.
Единая геометрия и узнаваемый фиолетовый акцент.



bidcore DSP

bidcore SSP

КОНЦЕПЦИЯ ДЛЯ ВНЕДРЕНИЯ

Основа: текущие интерфейсы и токены в репозиториях.
Файл Figma по предоставленной ссылке пока не доступен для прямой проверки.

02 / ИСТОЧНИКИ

Основа и границы решений

Что подтверждено кодом, что предложено заново и что еще нужно сверить.

Подтверждено в проекте

Основной UI: #4A40D4, Inter,
светлые панели и темное меню.
Сетка 2 / 4 / 8, иконки 16 / 20 / 24.
SaaS: Manrope, #0865FF, радиус 20.

Предложение дизайн-бука

Общая палитра DSP и SSP.
Новая согласованная иконография.
Разделение навигации и действий.
Стандарты иллюстраций и состояний.

Требует сверки Figma

box-in (Copy), узел 0:1.
Страницы, компоненты, переменные.
Именование и варианты состояний.
Averta: наличие лицензии и файлов.

Обнаружено два визуальных слоя

Основной продукт и SaaS используют разные акценты, шрифты и радиусы.
Это не нужно скрывать: новый общий слой вводится последовательно, после сверки с макетом.

Проверенные источники: src/assets/design/{palette,scale,semantic}.css;
src/assets/typography.css; src/editions/saas/styles.css; Bc* и Ds* компоненты.
Комментарии со ссылками на Figma в исходниках являются историческими ссылками,
а не подтверждением просмотра предоставленного файла.

03 / ИДЕНТИЧНОСТЬ

Архитектура бренда

Один бренд Bidcore; продукт определяется подписью DSP или SSP и названием раздела.

bidcore DSP

bidcore.tech

bidcore SSP

adv.bidcore.tech

Правила логотипа

Знак не заменяет пиктограммы меню. Охранное поле: не меньше 1/2 высоты знака.

Минимум полной подписи: 144 px; компактного знака: 24 px. Для favicon отдельный мастер 16 px.

Что меняется относительно прошлого варианта

Различать продукты только цветом недостаточно. У обоих продуктов один основной акцент.

Бирюзовый остается цветом данных. Домен хранится отдельно от маленького знака.

ЗНАК НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: КОНЦЕПЦИЯ

04 / ПАЛИТРА

Цвет как навигация, а не декорация

База сохраняет фиолетовую систему основного интерфейса. Цвета имеют смысловые роли.

Accent

#4A40D4 / Основное действие

Hover

#3F36B4 / Наведение

Selected

#F3F4FF / Выбранная область

Dark accent

#8D84FF / Акцент на темном

Ink

#0F172A / Основной текст

Secondary

#475569 / Вторичный текст

Border

#E2E8F0 / Границы

Canvas

#FAFBFC / Фон приложения

Семантика статусов: предложение для контрастного текста

Успех #166534 / фон #F0FDF4; внимание #92400E / #FFFBEB; ошибка #B91C1C / #FEF2F2.

Текущие яркие lime/red подходят для маркеров, но не автоматически для мелкого текста.

05 / ИЕРАРХИЯ

Типографика и числа

Inter для рабочего интерфейса. В книге показан целевой слой; SaaS Manrope сохраняется до миграции.

H1 / 36 / 48 / 600	**Управляйте рекламой**
H2 / 24 / 32 / 600	**Эффективность кампаний**
H3 / 20 / 28 / 600	**Настройки размещения**
Body / 15 / 24 / 400	Выберите период и сравните результаты.
Small / 13 / 20 / 400	Последнее обновление: сегодня, 12:40

Числовые данные

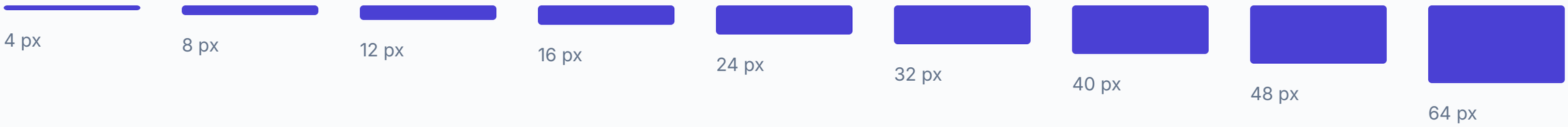
1 284 590 **42,8 %** **12 480,00 ₽**

Табличные цифры. Десятичная запятая. Единица измерения в заголовке. Значения выровнены вправо.

06 / ГЕОМЕТРИЯ

Ритм, сетка и поверхности

Базовый шаг 4 px; 2 px для оптической коррекции. Размеры приведены в CSS px при корне 16 px.



Рабочая область

Контент: отступы 32 px desktop.
Секции: 32 px; группы: 24 px.
Таблицы: строки 48 / 56 px.
Узкий экран: отступы 16 px.

Поверхности

Карточка: радиус 16 px.
Поле и кнопка: 12 px.
Пункт меню: 8 px.
Оверлей: 24 px, тень только у слоя.

Плотность

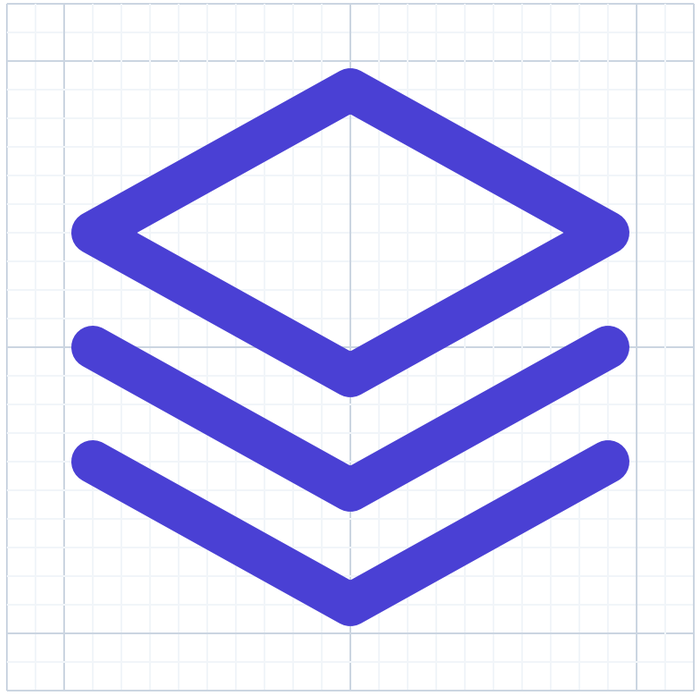
Компактная кнопка: 40 px.
Базовая кнопка: 48 px.
Читаемый текст: от 13 px.
Кликабельная зона: от 40 px.

SaaS радиус 20 px переводится в общую шкалу при миграции компонентов, а не отдельными CSS-заплатками.

07 / КОНСТРУКЦИЯ

Как устроена хорошая иконка

Оптическое единство важнее формального совпадения внешних прямоугольников.



Мастер 24 × 24

Обводка 1.5 px. Скругленные окончания и соединения.

Рабочая область 20 × 20 с оптическим выходом окружностей.

На 20 px та же форма; на 16 px отдельная упрощенная версия.

Семантика важнее украшений

Видео: экран с play. Запуск: отдельный треугольник.

Сайт: окно браузера. Паблишер: глобус.

Модерация: щит с галочкой. Ошибка: круг с крестом.



16 px 20 px 24 px 32 px

Не растягивать неравномерно. Не заливать активную иконку. Не добавлять отдельный цвет каждому пункту меню.

08 / ИКОНОГРАФИЯ

Навигационная семья

Каждый раздел имеет свой узнаваемый силуэт. Точные имена файлов совпадают с каталогом ассетов.

Обзор
dashboard

Кампании
campaign

Группы объявлений
ad-group

Рекламодатели
advertiser

Агентства
agency

Инвентарь
inventory

Паблишеры
publisher

Пользователи
users

Профиль
profile

Статистика
statistics

Отчеты
reports

Аудит
audit

Состояние системы
health

Монитор торгов
auction

Темп расхода
pacing

Логи
logs

Справочники
catalogs

Креативы
creatives

Настройки
settings

Финансы
billing

Интеграции
integrations

Модерация
moderation

Стоп-листы
stop-policy

Обращения
complaints

API и ключи
api

09 / ИКОНОГРАФИЯ

Действия, статусы и форматы

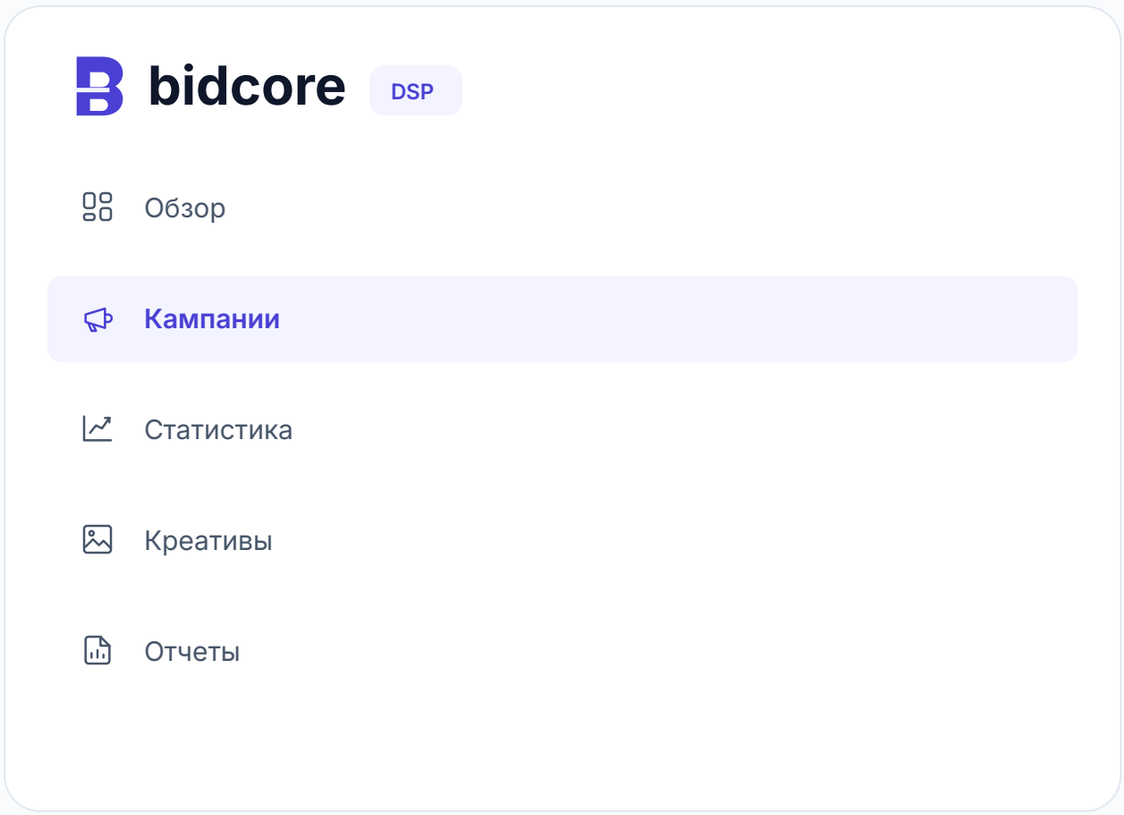
Навигация называет сущность, действие меняет ее состояние. Эти значения нельзя смешивать.

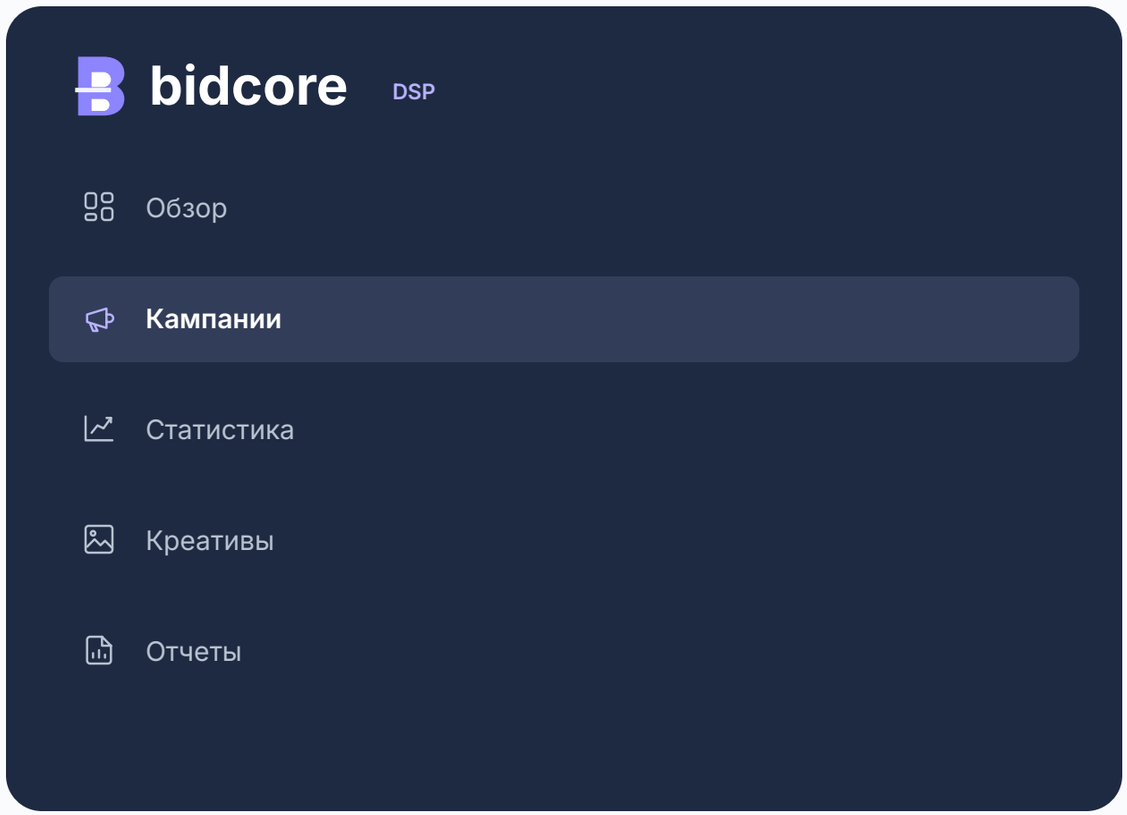
Сети network	**Сайт** site	**Приложение** app	**Раздел** section	**Рекламное место** placement	**Видео** video	**Баннер** display	**Нативная реклама** native
CTV ctv	**Аудио** audio	**Добавить** plus	**Поиск** search	**Фильтры** filter	**Изменить** edit	**Копировать** copy	**Удалить** delete
Скачать download	**Загрузить** upload	**Запустить** play	**Приостановить** pause	**Обновить** refresh	**В новой вкладке** external	**Выйти** logout	**Раскрыть** chevron-down
Вперед chevron-right	**Закрыть** close	**Еще** more	**Готово** check	**Информация** info	**Предупреждение** warning	**Ошибка** error	**Успешно** success
Нет доступа lock	**Период** calendar	**Показать** eye	**Связь** link				

10 / ПРИМЕНЕНИЕ

Иконки в реальном меню

Размеры и состояния работают вместе с текстом. Только активный пункт получает акцент.



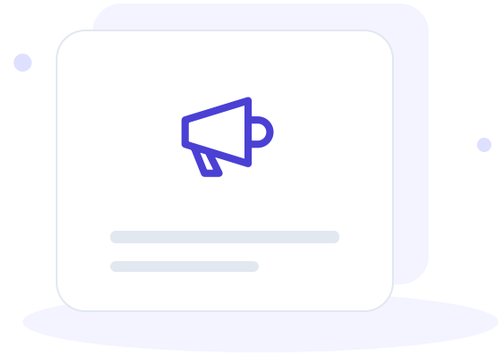


Default: вторичный текст и currentColor. Hover: мягкая подложка. Active: акцент + название + подложка.
Focus-visible: кольцо 2 px, отступ 2 px. Collapsed: подсказка при hover и клавиатурном фокусе.
Декоративная иконка скрыта от screen reader; кнопка только с иконкой имеет доступное имя.

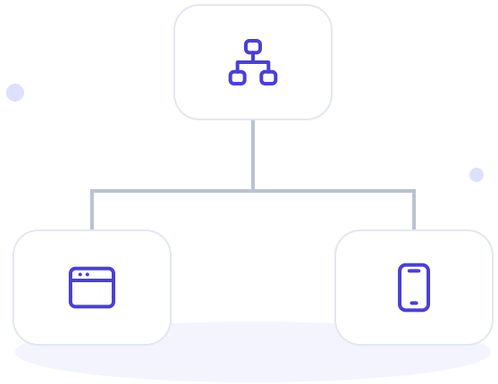
11 / АРТ-НАПРАВЛЕНИЕ

Изображения и иллюстрации

Визуальный язык продолжает интерфейс: светлые карточки, тонкий контур, ограниченный акцент.



Нет кампаний



Нет инвентаря



Ничего не найдено

Разделение по назначению

UI-пиктограмма: 16-24 px, один цвет, без фона. Иллюстрация: 160-320 px, 2-3 объекта.

Обложка или onboarding: более крупная композиция; оранжевый акцент допустим только там.

Креативы рекламодателей показываются как есть. Система не перекрашивает рекламный материал.

Фотографии: предмет и смысл важнее декоративных стоковых сюжетов; без текста внутри изображения.

12 / МЕДИА-СТАНДАРТ

Разные изображения для разных задач

Сохраняем характер текущего hero, но отделяем его от рабочей графики продукта.



Текущий hero SSP: референс из проекта

Hero и onboarding

Темный фон, фиолетовое свечение, один главный объект.

3D допустим в крупной иллюстрации входа или промо.

Оранжевый акцент занимает небольшую часть кадра.

Рабочий интерфейс

Плоские SVG и спокойные поверхности. Без 3D в меню.

Пустые состояния не конкурируют с основной кнопкой.

В таблице достаточно пиктограммы сущности.

Превью рекламных материалов

Видео и баннеры: contain, исходные пропорции, фон neutral.

Аватары: 1:1 и cover. Логотип паблишера: 1:1 и contain.

16:9 для обзорного видео; 1:1 только для квадратного слота.

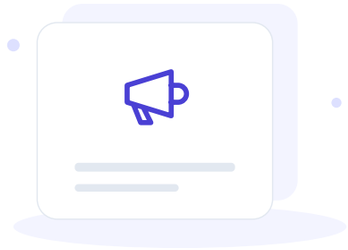
Форматы: SVG для иконок и схем; WebP/AVIF для фото с fallback; PNG для прозрачных растровых материалов.

Размеры изображения задаются заранее; текст, доступное описание и действия остаются в интерфейсе.

13 / КОНТЕНТ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Состояния без лишнего шума

Изображение поддерживает сообщение; сообщение объясняет следующий шаг.



Пока нет кампаний

Создайте первую кампанию, чтобы начать показы.

Создать кампанию



Ничего не найдено

Измените запрос или сбросьте фильтры.

Сбросить фильтры

Loading: скелетон повторяет будущую структуру; размеры строк сохраняются.

Ошибка сети: причина, повторить, сохраненный ввод; предупреждение не выдается за пустой список.

Нет доступа: объяснение ограничения и доступное действие. Успех: компактное уведомление, без блокировки.

14 / UI-КОМПОЗИЦИЯ

Компоненты и их состояния

Primary действие одно на контекст. Ошибка связана с конкретным полем. Подпись поля остается видимой.

Создать кампанию

Название кампании

Весенняя кампания

Дневной бюджет, ₽

0

Укажите сумму больше нуля.

+ Создать кампанию

Отмена

Поле: default / hover / focus / error / disabled.

Фокус не исчезает при ошибке валидации.

Кнопки

Сохранить

Экспорт

Активна

На проверке

Отклонена

Переключатели и выбор

Показы включены

Показывать только активные

Disabled: семантический токен + запрет действия.

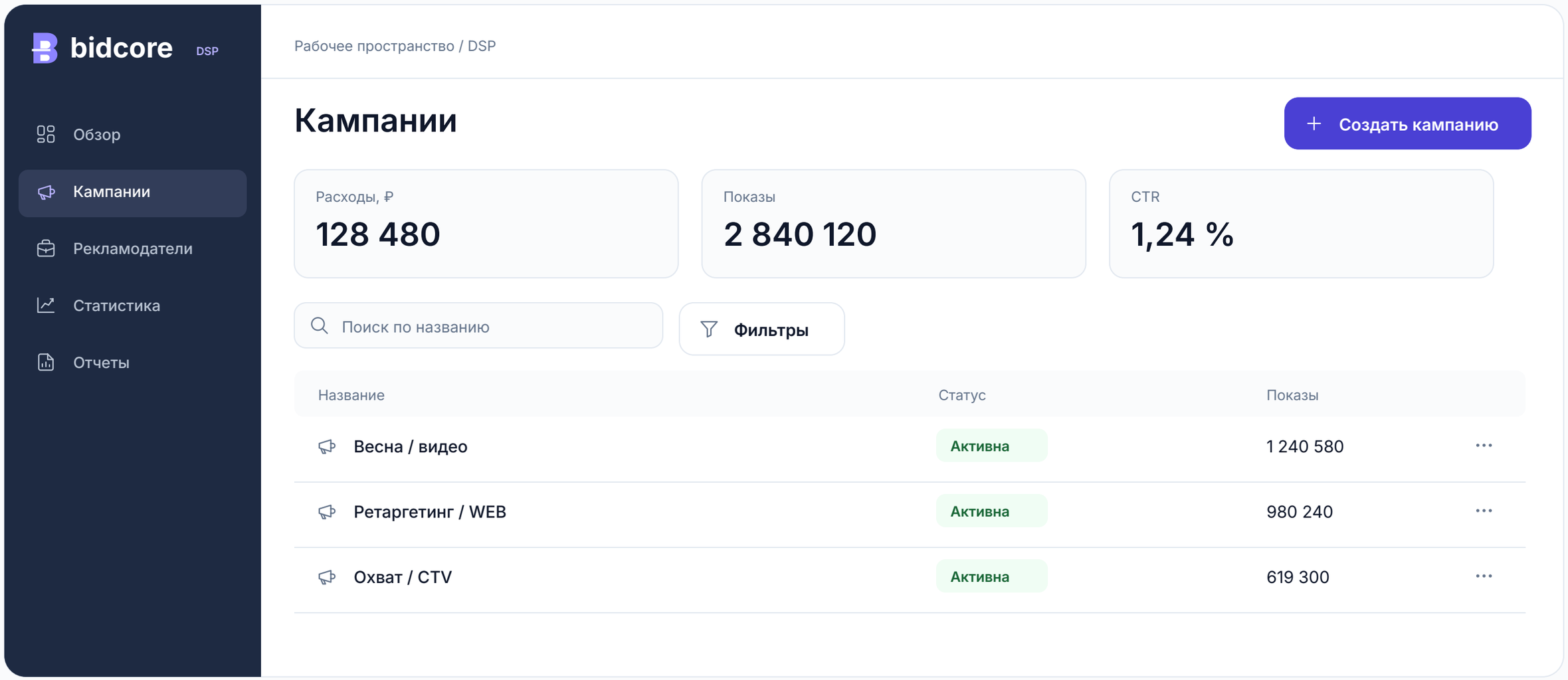
Loading: сохранение ширины + индикатор.

Danger: локальное действие с ясной подписью.

15 / ЭКРАН ПРИМЕНЕНИЯ

DSP: фокус на эффективности

Обзор, кампании, метрики и действия используют один визуальный язык. Данные демонстрационные.

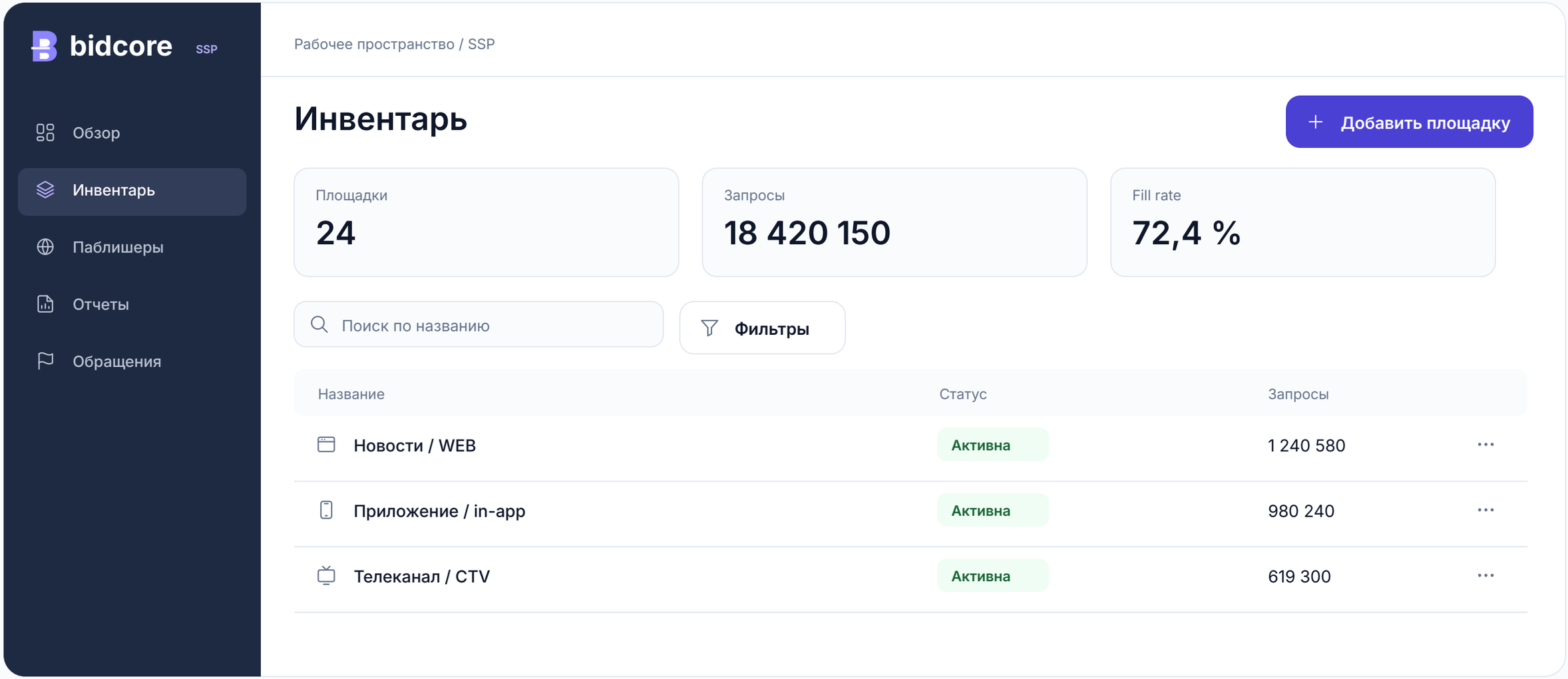


Изменение не требует новых декоративных цветов: акцент ведет к действию, таблица остается спокойной.

16 / ЭКРАН ПРИМЕНЕНИЯ

SSP: ясная иерархия инвентаря

Сеть, площадка, раздел и место имеют разные пиктограммы. Данные демонстрационные.

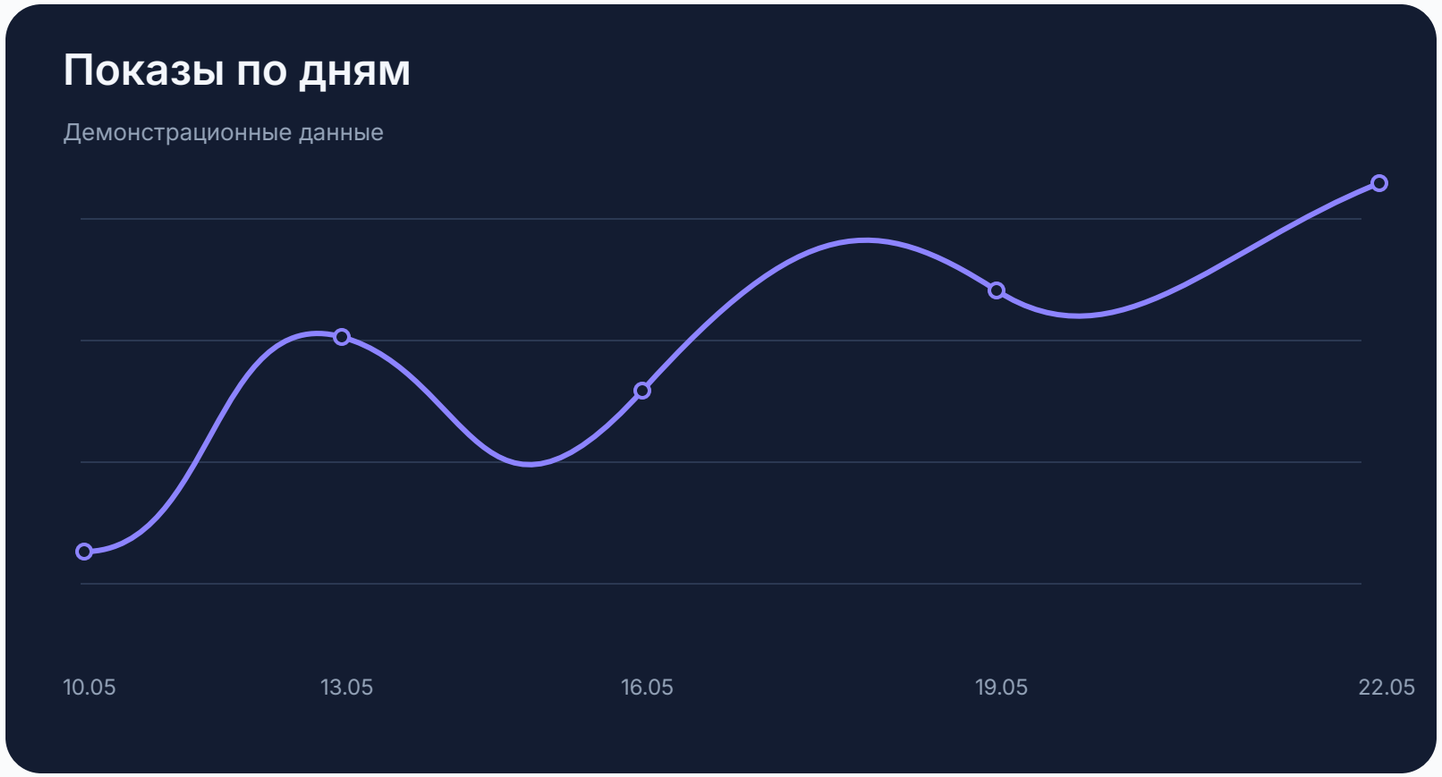


Общий бренд связывает продукты. Термины, структура и сущности объясняют пользователю различие DSP и SSP.

17 / АНАЛИТИКА

Темная тема и визуализация данных

Порядок серий стабилен между графиками. Значение не кодируется одним только цветом.



Серия и смысл

1. Purple: основной ряд.
2. Blue: сравнение.
3. Teal: дополнительный ряд.
4. Amber: четвертая категория.

Правила графиков

Числа в tooltip и таблице.

Линия + маркеры или штрихи.

Сетки слабее данных.

Пропуск данных не равен нулю.

Темный фон #131C31; панели #1C2940; границы #33405C; основной текст #F4F7FC.

Тепловая шкала последовательная: от светлого к насыщенному одного оттенка.

Расходящаяся шкала используется только для значений относительно нуля или целевого уровня.

18 / КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Доступность встроена в систему

Ни один цвет, значок или анимация не должен быть единственным носителем смысла.

Контраст

Текст: целевое отношение не ниже 4.5:1.

Крупный текст и значимые границы: 3:1.

Светло-серый не используется для важных подписей.

Клавиатура

Видимый focus-visible у всех контролов.

Меню и диалоги имеют предсказуемый tab-порядок.

Escape закрывает слой и возвращает фокус.

Размер и масштаб

Проверка 100 %, 125 %, 200 %.

Длинные названия не перекрывают действия.

Плотная таблица не уменьшает текст до 11 px.

Обратная связь

Ошибка рядом с полем и связана с ним.

Статус: текст + цвет, при необходимости значок.

Reduced motion отключает необязательную анимацию.

Пороговые значения здесь являются критериями приемки. Фактическая проверка компонентов выполняется при внедрении.

19 / МИГРАЦИЯ ИКОНОК

Смысловой реестр замены

Связь между текущим кодом и новым набором зафиксирована отдельно от визуального сходства.

Текущее обозначение	Новый идентификатор	Смысл
DSP / Odometer, sort	dashboard	Обзор, а не сортировка
DSP / VideoPlay	campaign	Кампания, а не запуск видео
DSP / TrendCharts, calendar	statistics	Статистика, а не календарь
DSP / OfficeBuilding	agency / advertiser	Разные типы организаций
DSP / menu в пользователях	users	Команда, а не раскрытие меню
SSP / layers-three-02	inventory	Иерархия инвентаря
SSP / users-02 для паблишера	publisher	Владелец площадки, а не команда
SSP / puzzle-piece для обращений	complaints	Обращение, а не интеграция
SSP / compass-03	catalogs	Справочник, а не навигация по карте
SSP / play в разделе креативов	creatives	Материалы, а не действие запуска

Иконки подключены к DSP и SSP через общий реестр. Устаревшие имена разрешаются в совместимые алиасы.

20 / ПЕРЕДАЧА В РАЗРАБОТКУ

От дизайн-бука к рабочему продукту

В каталоге находятся исходники, готовые SVG, реестр семантики и переносимые токены.

01. Сверка источника

Открыть предоставленный файл Figma, получить экспорт ключевых экранов и переменных.

Зафиксировать, какие решения из макета и текущих приложений входят в общую систему.

02. Подключение единого набора

Иконки именуются по сущности: campaign, inventory, placement. Никаких случайных алиасов.

BcIcon и DsIcon используют один каталог. Копия SaaS UI SSP обновляется штатным sync-скриптом.

03. Миграция по целым сценариям

Сначала навигация и состояния, затем таблицы и формы, затем аналитика и иллюстрации.

Проверить темную тему, клавиатуру, длинные подписи, 16 / 20 / 24 px и реальные пустые состояния.

04. Критерий готовности

Одинаковые сущности имеют одинаковые иконки. Один смысловой токен на одну роль.

Нет наложений, вырезанных SVG, скрытого фокуса и предупреждений об отсутствующих ассетах.