

Design System

Produto com componentes e estilos reutilizáveis, como botões, cores e tipografia. Mostra os elementos e como aplicá-los. Por meio dele é possível criar vários produtos diferentes com o mesmo padrão, estilo visual e de funcionamento similar.

Vantagens = padrões já estabelecidos prontos para as equipes usarem; consistência; maior colaboração dos times.

Sites = Material Design; IBM Design Language; Polaris; Atlassian; Lightning Design System; Flaction; Material Icons; The Noun Project; Font Awesome.

Guia de Estilo = documento que orienta o estilo de um projeto, com informações de cores, tipografia, ícones, grids, imagens. Se precisar incluir uma nova seção, deve se seguir esse documento para criação. A diferença entre ele e o design system é que o primeiro apenas lista as decisões, e o segundo diz como implementá-las.

Tipos de Designs Systems = estrito (inflexível, extensa documentação, padrões rígidos, cobre vários cenários); solto (uso opcional, possibilidade de experimentações, perigoso pela variedade); modular (partes adaptáveis para vários dispositivos, difícil de implementar, bom pra produtos grandes).

Tipos de Equipes = solitária (cada equipe faz uma parte, um dispositivo, e depois compartilha com outras equipes); centralizada (um time faz o design system e passa pras outras equipes, depois pega os feedbacks e melhora); federada (algumas pessoas fazem o design system, mas continuam com o seu trabalho no time de sempre).

Ferramentas = Figma, Sketch, Adobe XD, Zeroheight, InVision Design System Manager, Design System Manager, UXPin, Craft.

Cores = cores primárias (cor mais utilizada, para elementos clicáveis e importantes); cores secundárias (usada para elementos mais ou menos importantes); cores neutras (usada para textos e elementos quase sem importância); cores semânticas (casos em que a própria cor fala algo, como o verde e vermelho).

Token = os estilos criados, nomeados e explicados no design system.

Componentes = as moléculas do site. Podem ser botões, cards, caixas de texto, mapas...

Estados = situações em que os elementos se encontram, comunicam o status dos elementos ao usuário. Podem ser enabled (ativado), disabled (desativado), hover (mouse em cima), pressed (pressionado por tempo, como o espaço do Hogwarts Legacy), focused (já pré-selecionado, como a barra de pesquisa do google)...

Checkbox = ☐ ☒

Radio = ☐ ☒

Switch = ☐ ☒

Modal = caixa que aparece em destaque quando clicamos em algum botão, como por exemplo no botão de sair. Vem com o título, mensagem, botão de continuar ou voltar e sair.