



Design System

디자인 시스템이란 무엇인가

디자인 시스템 정의

- 디자인 시스템이 무엇인지 찾아보면 다양한 정의를 발견할 수 있음. 패턴 라이브러리, UI 컴포넌트의 집합체, 스타일 가이드라인 등 제품 또는 기업마다 조금씩 다르게 정의함. 권위 있는 UX 컨설팅 기업 Nielsen Norman Group은 디자인 시스템을 다음과 같이 정의하는데 이들의 정의가 가장 보편적이라고 할 수 있음

“디자인 시스템은 다양한 페이지와 채널을 걸쳐 공통의 언어와 시각적 일관성을 만들고 반복되는 작업을 줄이므로써, 규모에 맞게 디자인을 관리하기 위한 표준 집합이다”

- 디자인 시스템은 결과물이 아닌, 결과물들의 집합임. 디자인 시스템은 UI 툴킷, 프레임워크, 컴포넌트 라이브러리, 스타일가이드 등의 집합을 넘어 제품을 구성하는 표준 집합이라고 볼 수 있음
어떤 이는 정보 시스템 설계에서 사용하는 용어인 ‘Single Source of Truth’ 와 비유해 디자인 시스템을 설계하기도 함. 디자인 시스템은 그 명칭 때문에 디자이너들을 위한 시스템이라고 오해될 수 있는데, 디자인 시스템은 디자이너 뿐만 아니라 전체 조직 구성원을 대상으로 ‘제품을 만드는 방법’을 다루고 있음

디자인 시스템의 목적

- 제품을 처음 만들 때는 초기에 세운 규칙들이 잘 이행되고 반영됨. 하지만 시간이 지날수록 이런 규칙들이 어긋나고 점차 사라지는 등 불협화음이 필연적으로 발생함. 새로운 프로젝트 구성원과 팀이 관여하고, 다양한 플랫폼에 걸쳐 프로젝트가 확장되면 이런 현상이 가속되며 결국 제품의 사용자 경험에 큰 영향을 미칠 수 있음. 이러한 **혼란을 방지하고 질서를 세우는 역할**을 하는 것이 디자인 시스템.

디자인 시스템은 어떤 제품을 만들 때 표준 규칙을 세우고 이에 따라 작업을 효율적이고, 일관되며, 나아가 확장할 수 있도록 함

디자인 시스템의 장점

효율성 확보(Efficiency)

- 디자인 시스템을 사용하면 반복되는 요소들을 매번 새로 만들 필요가 없음. 재사용 가능한 컴포넌트, 패턴 등을 이용해 작업의 효율성을 높일 수 있으며, 전체 제품 개발에 필요한 시간을 단축하여 더욱 빠르게 시장에 제품을 출시할 수 있음

일관성 있는 사용자 경험(UX Consistency)

- 디자인 시스템의 표준 규칙과 원칙에 따라 서로 다른 페이지나 플랫폼을 걸쳐 일관된 사용자 경험을 구축할 수 있음. 반복되는 컴포넌트 제작에 소비되는 시간을 아껴서 사용자에게 더 집중할 기회를 만들 수 있음

다양한 제품에 대응(Design at Scale)

- 디자인 시스템을 통해 효율성과 일관성을 확보함으로써 다양한 규모의 제품들을 빠르고 쉽게 만들 수 있음

협업에 기여(Collaboration)

- 디자인 시스템은 디자이너, 개발자, 프로젝트 매니저 등 프로젝트팀 구성원 사이의 지식 격차를 줄이고 공통의 원칙을 숙지하여 협업에 기여할 수 있음
이를 통해 프로젝트 구성원이 함께 학습하고 성장할 수 있으며, 결국 프로젝트의 생산성 향상으로 이어짐

좋은 디자인 시스템의 조건

발전하고 진화해야 함

- 디자인 시스템은 완성되는 것이 아니라 성장하고 발전하고 진화함
제품의 사용자와 주변 환경은 끊임없이 변화하기 때문에 이에 따라 새로운 요소들이 필요하고, 어떤 것들은 수정, 보완되어야 함

공통의 목적과 가치를 가져야 함

- 디자인 시스템은 이를 이용하는 구성원과 팀에게 그 목적과 가치가 공유되는 게 가장 우선시 됨
이를 통해 프로젝트가 원팀으로 협업할 수 있으며, 제품의 A부터 Z까지 일관된 사용자 경험을 구축할 수 있음