



# SOLAR

## Design System

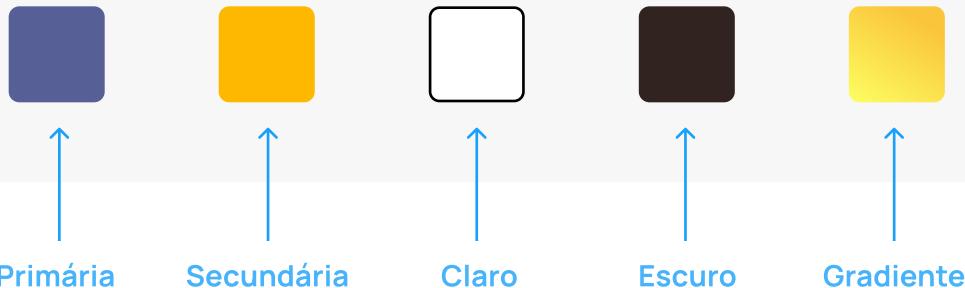
Guia de estilos e componentes para  
usar no Design Gráfico das  
aplicações do SOLAR.

# Paleta de Cores

Para formar uma paleta deve-se combinar as cores de um tema com as cores fixas em tons de cinza (**Outras**). A consistência de cores de um só tema deve ser mantida ao longo de uma aplicação. Os tons de cinza podem ser variados dependendo da necessidade, mudando opacidade por exemplo.

As cores de um tema são nomeadas de acordo com sua função no Design: **Primária, Secundária, Claro, Escuro, Gradiente**.

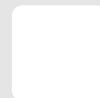
## Tema Padrão do SOLAR



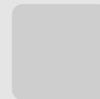
**Atenção:** O Gradiente deve ser usado com cautela, apenas em locais muito específicos

## Outras

### (Cores Fixas)



Fundo 1



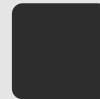
Fundo 2



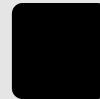
Cinza Claro



Cinza



Cinza Escuro



Preto

# Temas de Cores

Opções diferentes de temas. Cada tema refletindo com as propostas de onde o tema foi baseado.

Tema Padrão



Tema NIER



Tema Pokemon

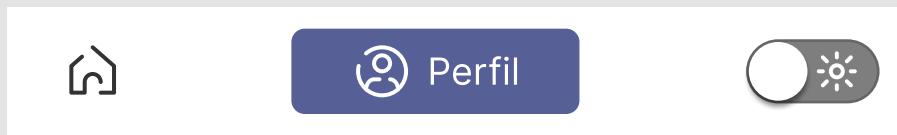


- 😊 **Dica:** Use preferencialmente a cor **primária** para os elementos do design. As demais cores devem ser usadas com cautela, geralmente para fazer pequenas diferenciações. Por exemplo, um mouse Hover que muda levemente a cor de um botão

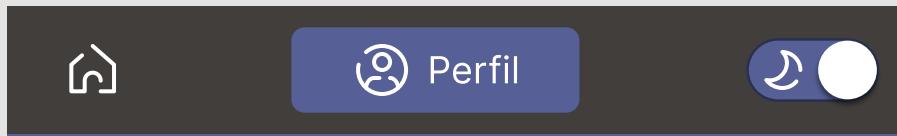
# Modo Claro / Escuro

As versões de Claro e Escuro da aplicação devem ser baseadas nas cores fixas (**Outras**).

Os assets que usam a cor **Primária** não devem ser alterados.  
Deve-se evitar contrastes muito baixos.



Modo Claro e Escuro respeitando o Tema Padrão



Exemplos dos Temas em Botões  
(com e sem mouse hover)



- ⓘ **Atenção:** Deve ser óbvio para o usuário qual é a cor temática da aplicação. **Ex:** Nier é Bege.

# Tipografia

Deve-se manter a consistência tipográfica ao longo de toda a aplicação. A fonte principal a ser usada é a **Grandstander**.

A hierarquia entre os elementos deve ser comunicada através das diferenças entre peso da fonte (Light, Medium, Regular), tamanho, espaçamento de letra e capitalização.



- ⓘ **Atenção:** O peso do tipo **Negrito** deve ser usado com moderação. As linhas grossas podem ficar difícil de ver quando está muito junto e pequeno.

Sugestões de fontes caso não seja possível usar a Grandstander

Considerar a prioridade de cima para baixo



Mali

Architects  
Daughter

Arial

- ☺ **Dica:** Todas as fontes estão disponíveis no Google Fonts (Open Source).
  - <https://fonts.google.com>

# Hierarquia Tipográfica

Configuração da fonte dentro dos padrões hierárquicos.

A hierarquia é mantida de acordo com as tags html.

# Headline 1

Fonte

Grandstander

Peso

Light

Tamanho

96 px

Espaçamento de Letra

-1.5 px

# Headline 2

Fonte

Grandstander

Peso

Light

Tamanho

60 px

Espaçamento de Letra

-0.5 px



**Dica:** Cada hierarquia de fonte futuramente será salva como um estilo de texto no Figma.

# Hierarquia Tipográfica

Configuração da fonte dentro dos padrões hierárquicos.  
A hierarquia é mantida de acordo com as tags html.



**Dica:** No CSS usar a medida **rem** nos tamanhos de fonte para garantir tamanhos proporcionais de acordo com o root element do html (o padrão dos navegadores é 16 px). Ou seja, para converter para **rem**, basta dividir o valor em **px** da fonte por 16.

**Ex:** 40 px = 2,5 rem

## Headline 3

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	40 px	0 px

## Headline 4

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	34 px	0.25 px

## Headline 5

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	24 px	0 px

# Hierarquia Tipográfica

Configuração da fonte dentro dos padrões hierárquicos.

A hierarquia é mantida de acordo com as tags html.

## Headline 6

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Medium	20 px	0.15 px

## Subtitle 1

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	16 px	0.15 px

## Subtitle 2

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Medium	14 px	0.1 px

## Body 1

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	16 px	0.5 px

# Hierarquia Tipográfica

Configuração da fonte dentro dos padrões hierárquicos.

A hierarquia é mantida de acordo com as tags html.

## **Body 2**

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	14 px	0.25 px

## **Button**

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Semibold	14 px	1.25 px

## **Caption**

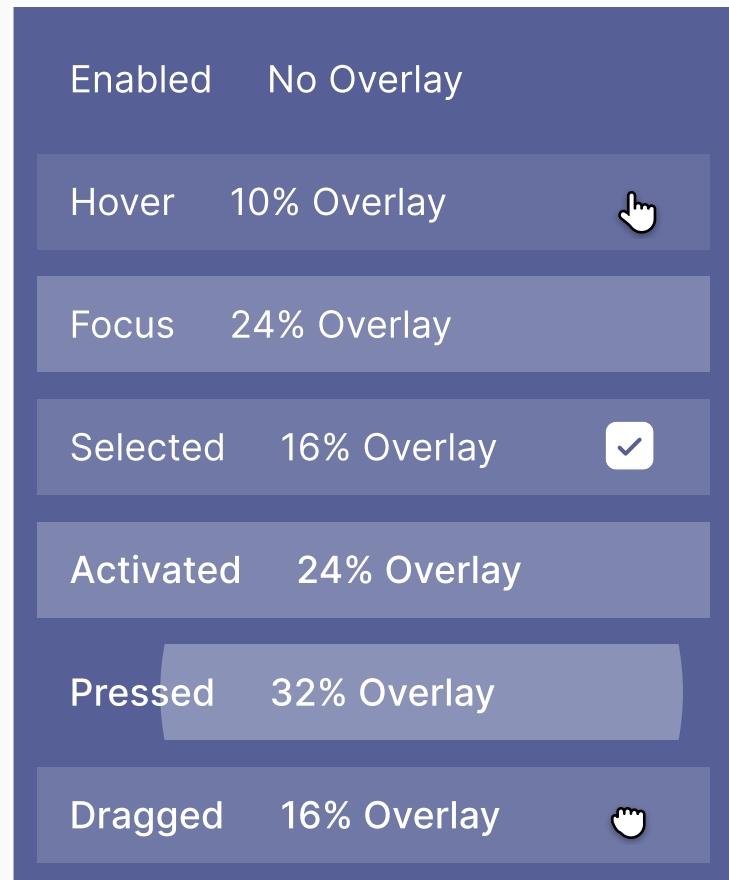
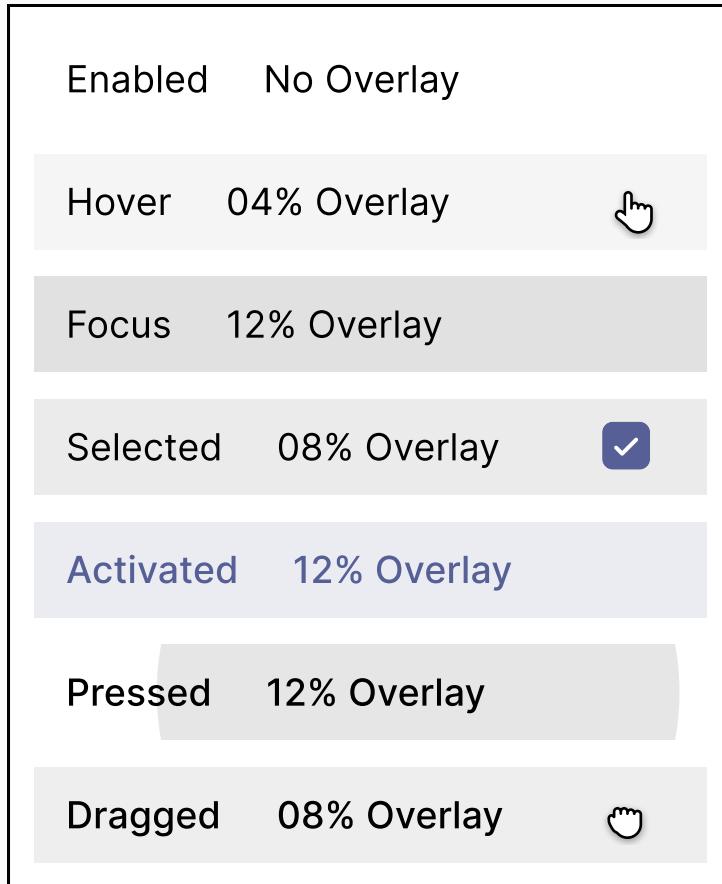
Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	12 px	0.4 px

## **OVERLINE (Capitalizado)**

Fonte	Peso	Tamanho	Espaçamento de Letra
Grandstander	Regular	10 px	1.5 px

# Opacidade de Overlay (Sobreposição)

Deve-se usar Overlay para indicar os diferentes estados de um item. A cor da camada de Overlay deve ser a mesma da fonte ou ícone do item em questão, mudando apenas o alpha para diferenciar os estados.



O contraste deve ser a prioridade. Pode-se mudar a opacidade de acordo com o fundo.

# Botões

Todo Botão possui **1 elemento** obrigatório que indica o que ele faz. Pode ser um texto/label ou simplesmente um ícone. Eles são divididos em **4 tipos**, sendo eles os seguintes.

1 - Text Button

Botão

2 - Outlined Button

Botão

3 - Contained Button

Botão

4 - Toggle Button

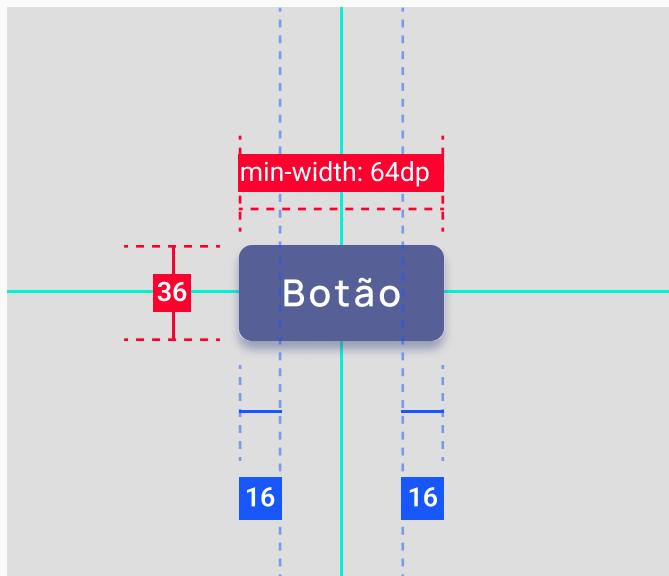


- ⓘ Na prática o **Toggle** deve ser o mais usado no sistema. Geralmente devem ser agrupados com um determinado espaçamento entre eles.

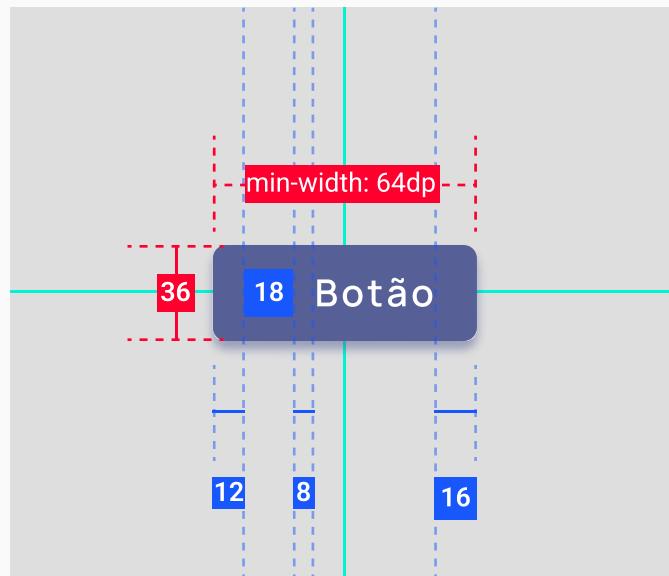
# Especificações dos Botões

Abaixo seguem as medidas que devem ser consideradas ao estilizar os diferentes tipos de botões. As propriedades dos botões são: **min-width**, **height**, **padding-left**, **padding-right**, **icon**, **space-between-items**, **stroke**.

Contained button



Contained button with icon

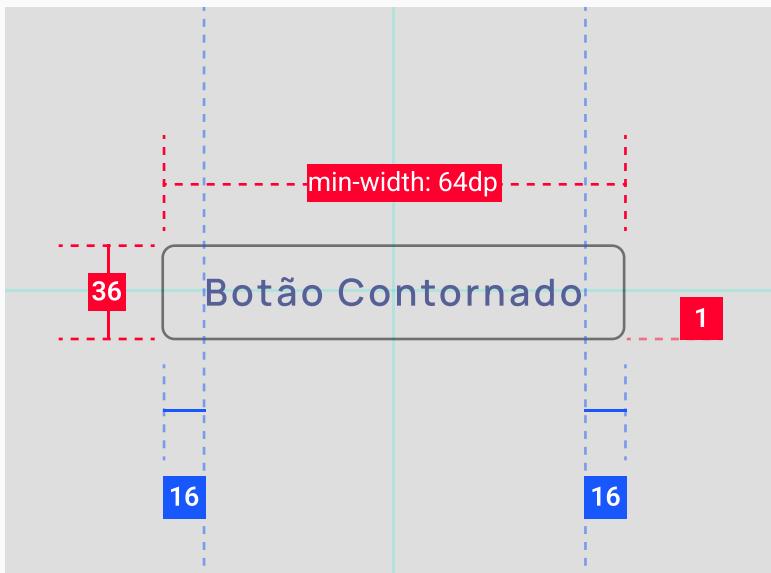


Algumas especificações são constantes, por exemplo, a **largura mínima é 64dp** e o **border-radius é 5px**.

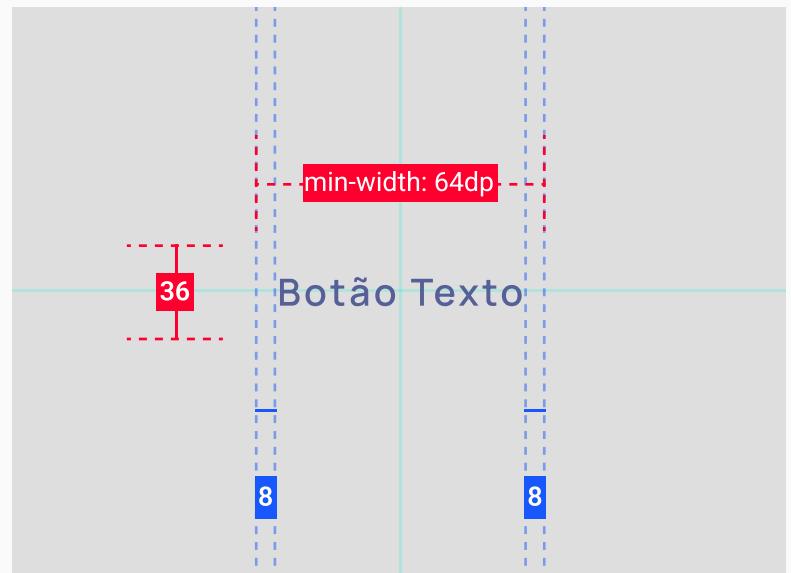
# Especificações dos Botões

Abaixo seguem as medidas que devem ser consideradas ao estilizar os diferentes tipos de botões. As propriedades dos botões são: **min-width**, **height**, **padding-left**, **padding-right**, **icon**, **space-between-items**, **stroke**.

Outlined button



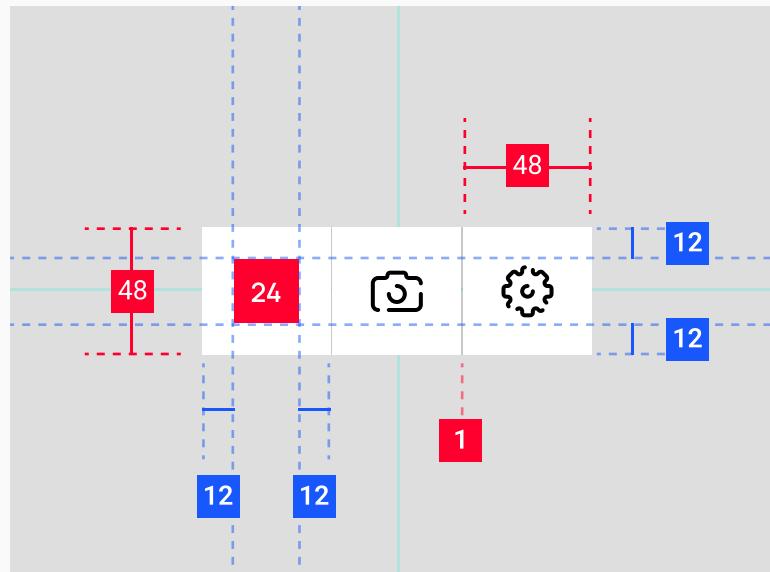
Text button



# Especificações dos Botões

Abaixo seguem as medidas que devem ser consideradas ao estilizar os diferentes tipos de botões. As propriedades dos botões são: **min-width, height, padding-left, padding-right, icon, space-between-items, stroke**.

Toggle button

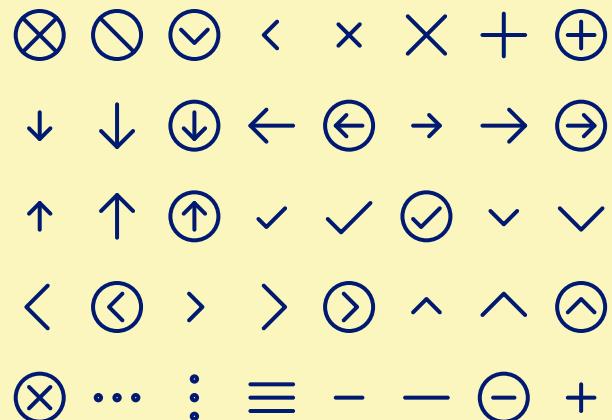


# Ícones

Os ícones utilizados pertencem aos packs: **Feather Icon**, **SWM Icon Pack** e **Material Design Icons**. A prioridade são os ícones do pacote **Feather**, devendo usar os ícones do **SWM Material Design** como substitutos para opções extras.

## SWM - Outline

Deve ser usado a versão “Outline” dos ícones para os ícones mais comuns, como setas, menus e símbolos que já são facilmente identificáveis pelo usuário.



## Feather Icons e Material Designs Icons

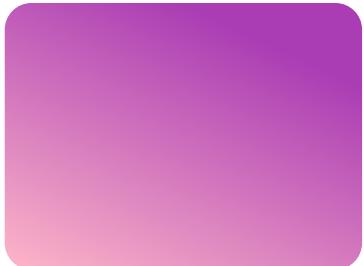
A versão “Broken” deve ser usada para ícones mais decorativos, para manter uma coerência com a identidade visual do Agilean. User com muita cautela.



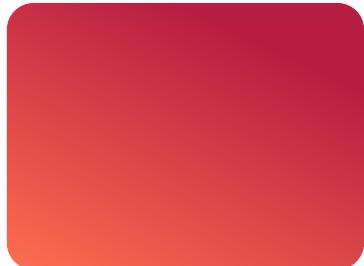
- ⓘ Não precisa se prender somente aos packs mencionados, dependendo do caso, pode-se usar um png, ou até mesmo criar o ícone do zero através de vetores

# Cores auxiliares

Cores em gradientes que o sistema deverá disponibilizar para os usuários usarem ou como fundo de perfil, cor da disciplina que o professor deseja.



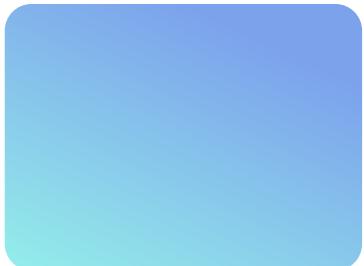
Purple Gradient



Red Gradient



Orange Gradient



Blue Gradient



Green Gradient



Yellow Gradient

- (i) As cores acima foram pensadas na bandeira LGBTQIA+, pensando na representatividade para nossos usuários. Mas isso pode ser alterado de acordo com o tema.

# Cards e Elevação

No tema padrão deve-se usar bordas arredondadas, para manter uma coerência com a fonte tipográfica, que passa uma ideia mais jovial e jocosa (como em apps de jogos).

Os cards não possuem Stroke, deve-se usar drop shadow para dar uma ideia de elevação, usando com cautela para não exagerar, pois a sombra pode invadir a área ou margem de outro componente.

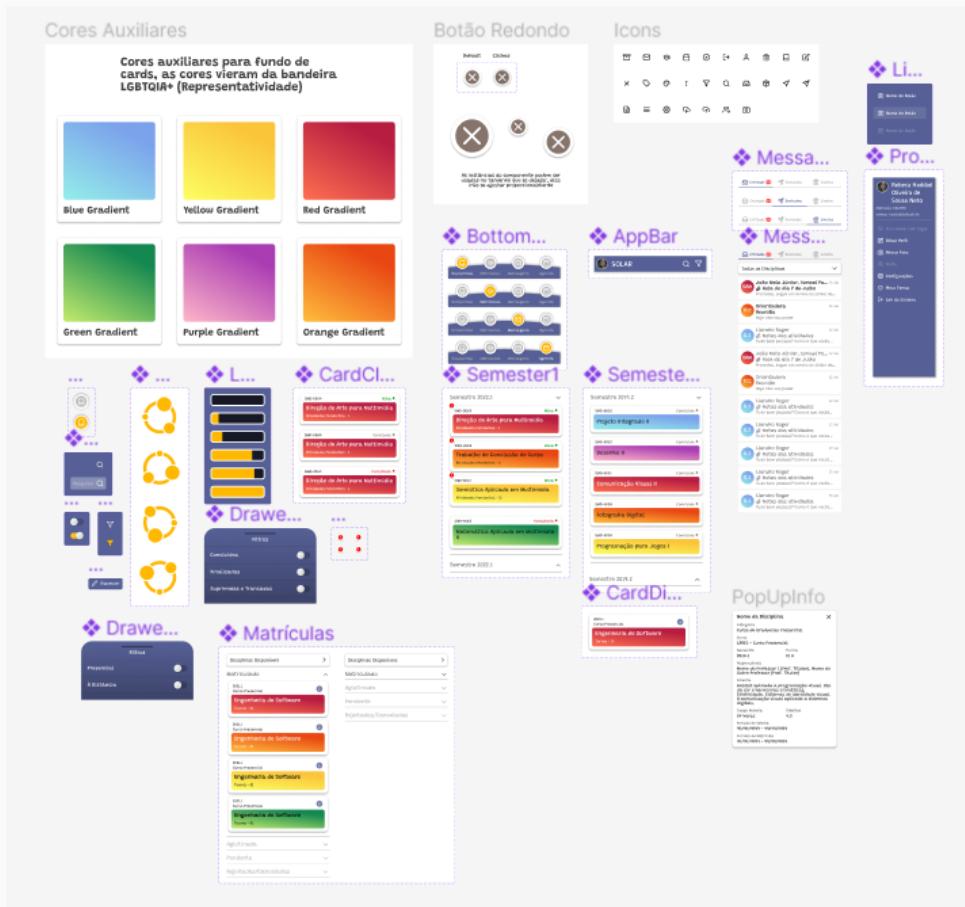
## Exemplo de Card

- ⓘ As bordas e uso de elevação ou não, também deve-se adaptar de acordo com o tema proposto

# Componentes

No arquivo de Design do Figma, existe uma página de componentes, que foi sendo evoluída à medida que o protótipo ia sendo feito.

Deve-se sempre procurar usar componentes que já existem antes de criar um novo, e **se algo for usado mais de uma vez**, deve-se então adicionar um novo componente para isso!



# Exemplo de temas diferentes

Tema NIER e Pokémon

The screenshot shows a university management system interface with a "NIER" theme. At the top, there's a user profile icon and the word "SOLAR". Below it, the semester is listed as "Semestre 2022.1". The main content area displays four courses:

- SMD-0069 (NOVO) - Ativa | Direção de Arte para Multimídia - Atividades Pendentes • 1
- SMD-0068 (NOVO) - Ativa | Trabalho de Conclusão de Curso - Atividades Pendentes • 0
- SMD-0067 (NOVO) - Ativa | Semiótica Aplicada em Multimídia - Atividades Pendentes • 10
- SMD-0066 - Cancelada | Matemática Aplicada em Multimídia II

At the bottom, there are navigation icons for Disciplinas, Matrículas, Mensagens, and Agenda.

The screenshot shows the same university management system interface but with a "Pokémon" theme. The top bar is red with a Pokéball icon and the word "SOLAR". The course cards have different backgrounds and icons:

- SMD-0069 (with a ! icon) - Ativa | Direção de Arte para Multimídia - Atividades Pendentes • 1
- SMD-0068 (with a ! icon) - Ativa | Trabalho de Conclusão de Curso - Atividades Pendentes • 0
- SMD-0067 (with a ! icon) - Ativa | Semiótica Aplicada em Multimídia - Atividades Pendentes • 10
- SMD-0066 (with a ! icon) - Cancelada | Matemática Aplicada em Multimídia II

At the bottom, there are navigation icons for Disciplinas, Matrículas, Mensagens, and Agenda.

# **Equipe**

ANTONIO CAIO VIEIRA DE SOUZA

RAQUEL LIMA DE ALMEIDA

ULISSES SILVA DE SOUSA

REBECA PRACIANO HADDAD CARNEIRO DA  
CUNHA