GitGurus

Design System

Design System desenvolvido pelo grupo GitGurus, usado no projeto em parceria com a Everymind.

- Guia de Estilos
- Biblioteca de Componentes
- Biblioteca de Padrões

SITUAÇÃO intelí everymind

Guia de Estilos

Cores

Cor Principal
HEX #F7F9FA

Cor Secundária
HEX #D8E7E7

Complementar #1
HEX #0A4D68

Complementar #2
HEX #4BA3C3

Complementar #3
HEX #7DCBA6

Support Colors

Dark 1 HEX #212121
Dark 2 HEX #2F2F2F
Dark 3 HEX #5C5C5C
Dark 4 HEX #A6A6A6

Light 1 HEX #E8E7E7
Light 2 HEX #D8E7E7
Light 3 HEX #F2F2F5
Light 4 HEX #F4F4FC

Alert Colors

Erro HEX #E43A3F
Alerta HEX #F5C03B
Sucesso HEX #4BA3C3
Informações HEX #0A4D68

Tipografia

Calibri

Aa Light Regular Aa Regular Aa Bold Regular

Títulos

Style	Weight	Point size
Título 1	Bold	36
Título 2	Regular	26
Título 3	Regular	20

Subtítulos

Style	Weight	Point size
Subtítulo 1	Regular	20
Subtítulo 2	Light	16

Texto

Style	Weight	Point size
Texto 1	Regular	14
Texto 2	Regular	12
Texto 3	Regular	10
Texto 4	Regular	8
Texto 5	Regular	6

Biblioteca de Componentes

Botões

Variações de alerta da biblioteca Material UI, utilizadas na plataforma.

Acesse aqui ›

Contained Outlined Letter Checkbox Dropdown Select

Alertas

Variações de alerta da biblioteca Material UI, utilizadas na plataforma.

Acesse aqui ›

Filled Outlined Standard

Text Field

Variações de input de texto da biblioteca Material UI, utilizadas na plataforma.

Acesse aqui ›

Cards

O base do componente da biblioteca Material UI está sendo utilizado no projeto, com algumas editações e modificações.

Acesse aqui ›

MUI Pacote Projeto

Sidebar

O base do componente da biblioteca Material UI está sendo utilizado no projeto, e foi adicionado um botão de logout.

MUI Menu

Drawer

O esqueleto do componente da biblioteca Material UI está sendo utilizado no projeto, e foram feitas modificações para atender às necessidades do projeto.

Acesse aqui ›

Esqueleto MUI Exemplo de uso Detalhes do pacote

Modais

O esqueleto do componente da biblioteca Material UI está sendo utilizado no projeto, e foram feitas modificações para atender às necessidades de uso na plataforma. Para cada período são utilizadas posições similares de modais.

Acesse aqui ›

Esqueleto MUI Mudança de ambiente Criação de pacote

Header

O componente Header é usado em todas as páginas e segue a posição ao lado, com espaços adicionais para informações, como o espaçamento e adição de informações necessárias ao contexto.

Breadcrumb

O componente do Material UI foi usado para compor a header e ser mais uma ferramenta de navegação entre as páginas, ordenando o caminho percorrido pelo usuário na interface até chegar na página que ele encontra.

Acesse aqui ›

Avatar

O componente do Material UI foi usado em apenas dois momentos, nos Cards de projeto e no Header, com o objetivo de mostrar as pessoas envolvidas trabalhando naquele projeto.

Acesse aqui ›

Ícones

Variações de ícones da biblioteca Material UI, utilizadas na plataforma.

Acesse aqui ›

Rounded Icons
Outlined Icons

Biblioteca de Padrões

Header

1. Breadcrumbs: navegação entre páginas.
2. Title: nome da página que usuário está atualmente.
3. Filtros: Tipo | Tempo
4. **Projetos**

Card

1. Identificação: foto, nome e cargo do responsável (criador) do card.
2. Detalhes: informações de data de criação do card e data de entrega.
3. Tag: Tag contendo o tipo de implementação. Espaçamento de 2px entre as seções.

Modal de Notificação

1. Título: endereçando a ação do usuário, com fonte maior e negrito.
2. Conteúdo: descrição auxiliar para notificar o usuário com texto centralizado.
3. Ações: ação que dá os comandos (botões) com uma divisão entre o conteúdo do card, cores básicas e de destaque para diferenciar ações, ações ultimadas à direita e centralizadas verticalmente.

Seção de Filters

1. Título: título do kanban, deve estar alinhado à esquerda.
2. Filtro: campo que permite o usuário realizar filtragens no kanban.
3. Ações: permitem o usuário executar ações de criação.
4. Campo de pesquisa: permite que o usuário realize filtragens avançadas no página. Os botões de filtro, ações e o campo de pesquisa devem estar alinhados à direita e com espaçamento de 12px entre eles.

Modal de Criação

1. Título: identificação do que é feito no modal de criação.
2. Textfield: campos de inserção de informações no criação.
3. Select: campos de seleção de informações já pré-definidas.
4. Botões: conveniamento ou confirmação do que é feito no modal de criação.

Posicionamento de cards e colunas

1. Cards: os cards são posicionados no centro de cada coluna, com uma margem de 15px.
2. Colunas: os cards devem estar ordenados verticalmente, com espaçamento de 15px entre cada um.
3. Espaçamento de colunas: as colunas devem ter uma espaçamento de 30px entre elas. Caso novas colunas estjam adicionadas, deve haver uma rolagem horizontal.

Sidebar

1. Identificação: foto, nome e email do usuário.
2. Barra de Pesquisa: permite que o usuário realize filtragens dentre os conteúdos do sidebar.
3. Botões: botões para o mudança de páginas ainda do sistema.
4. Botão de Logout: botão para se deslogar do sistema.

Coluna

1. Coluna: possui dois blocos diferentes, com a mesma ordenação e espaçamento de 15px entre eles.
2. Bloco menor: seria uma coluna contém o título da coluna e uma contagem de cards presentes nela.

Especificação de uso dos botões

Modais

Todos os modais possuem o mesmo tipo de botão, o tipo Texto, que possui apenas o label do botão com cores que contrastem suas hierarquia. No caso dos modais, ele apresenta duas opções diferentes, sendo uma para modals de ação e outra para modals de alerta.
Ou de ação possuem 2 botões, um para cancelar ou voltar, e o outro que confirma uma ação. Ja os de alerta têm apenas um botão de fechar.

Botão de ação do card

Primário

O botão de ação primário deve ser usado para ações que necessitam de um maior destaque na tela. Ele deve ser usado em poucos elementos comparando aos outros e é usado para ações de alta significância na plataforma. Neste caso, ele é usado para mover um card de uma coluna do kanban para outra.

Secundário

O botão de ação possui uma variação cores que ação ainda linapacada. Quando isso ocorre, o botão e o texto ficam cinzas, indicando que a ação não pode ser realizada.

Ações secundárias

Os botões de tipo Texto são utilizados em contextos em que representam ações secundárias.

Ações primárias

Caso seja tipo mais de uma ação em um mesmo contexto, como no comportamento de um modal, o botão de tipo Texto deve ser reiterado. Sendo assim, o botão que representa uma ação primária o segundo contexto recebe um destaque maior, e por isso, é usado um botão de tipo Primário.