

Mube — Design System Definitivo (v4)

Produto: Mube (Mobile) **Plataforma:** iOS e Android (mobile-first) **Versão:** v4 — Definitiva para MVP
Data: 21/12/2025

1. Objetivo do Design System

Este Design System define **tokens, componentes e padrões de tela** obrigatórios para o MVP do Mube. Ele elimina decisões visuais ad-hoc, garante consistência entre telas e viabiliza escala rápida com múltiplos fluxos (login, cadastro, feed, perfil, chat).

Regra-mãe: nenhuma tela, componente ou variação visual pode ser criada fora deste documento.

2. Princípios Fundamentais

- 1. **Mobile-first real** (web é adaptação)
- 2. **Dark-first** (sem modo claro no MVP)
- 3. **Um CTA primário por tela**
- 4. **Consistência > originalidade**
- 5. **Feedback visual sutil, nunca chamativo**
- 6. **Nada novo sem virar token ou componente**

3. Design Tokens (Fonte Única da Verdade)

3.1 Tokens de Cor

Token	Hex	Uso
<code>color.primary</code>	#D40055	CTA primário, estados ativos
<code>color.text.link</code>	#FF4081	Textos interativos e links
<code>color.bg.dark</code>	#0E0E0E	Fundo principal
<code>color.bg.surface</code>	#161718	Inputs, cards, superfícies
<code>color.text.primary</code>	#FFFFFF	Texto principal
<code>color.text.secondary</code>	#BEBEBE	Texto secundário
<code>color.text.placeholder</code>	#707070	Placeholder / hint
<code>color.border.default</code>	#2A2A2A	Bordas e divisores

Decisão: não existe variação de hover/pressed por cor no MVP. Estados são tratados apenas com opacidade ou scale.

3.2 Tokens Tipográficos

Fonte: Inter (fallback: system-ui)

Token	Peso	Tamanho	Uso
<code>text.h1</code>	Semibold	28px	Telas-chave (boas-vindas, sucesso)
<code>text.h2</code>	Semibold	20px	Títulos de tela
<code>text.h3</code>	Medium	18px	Subtítulos / destaques
<code>text.h4</code>	Semibold	16px	Labels importantes, botões
<code>text.body</code>	Regular	14px	Texto padrão
<code>text.caption</code>	Regular	12px	Metadados, ajuda

3.3 Tokens de Espaçamento

Token	Valor
<code>space.xs</code>	4px
<code>space.sm</code>	8px
<code>space.md</code>	16px
<code>space.lg</code>	24px
<code>space.xl</code>	32px
<code>space.2xl</code>	48px

Margem lateral padrão (mobile): `space.md` (16px)

3.4 Tokens de Raio

Token	Valor	Uso
<code>radius.sm</code>	12px	Inputs
<code>radius.md</code>	16px	Cards
<code>radius.pill</code>	999px	Botões pill

4. Componentes Base (Obrigatórios)

4.1 Botão Primário

- **Token:** `ButtonPrimary`
 - **Altura:** 56px
 - **Raio:** pill (28px)
 - **Fundo:** `color.primary`
 - **Texto:** `text.h4` branco
 - **Regra:** apenas um por tela
-

4.2 Botão Secundário (Outline)

- Fundo transparente
 - Borda: `color.border.default`
 - Texto branco
 - Uso restrito a ações relevantes não primárias
-

4.3 Input de Texto

- Fundo: `color.bg.surface`
 - Borda: 1px `color.border.default`
 - Raio: `radius.sm`
 - Padding: 18px vertical / 16px horizontal
 - Label sempre acima (sem label flutuante)
-

4.4 Input de Senha

- Mesmo estilo do Input de Texto
 - Ícone de visibilidade: 20px
 - Cor do ícone: `color.text.placeholder`
-

4.5 Link de Texto

- Cor: `color.text.link`
 - Fonte: `text.body` Medium
 - Sem sublinhado
 - Uso exclusivo para ações auxiliares (ex.: “Esqueceu a senha?”, “Crie agora”)
-

5. Blueprints de Tela (Padrões Estruturais)

5.1 Blueprint — Autenticação

Estrutura fixa: 1. Logo 2. Título (`text.h2`) 3. Subtítulo (`text.body` com `color.text.secondary`) 4. Formulário 5. CTA primário 6. Ações alternativas (links) 7. Rodapé de conversão

Espaçamentos seguem exclusivamente tokens.

5.2 Blueprint — Feed

- Cards flutuantes (`radius.md`)
 - Card inteiro clicável
 - Like sempre visível
 - Chips em scroll horizontal
-

5.3 Blueprint — Perfil

- Header simples
 - Conteúdo organizado em seções
 - CTA único contextual
-

6. Estados e Feedback

- Feedback de toque: leve opacidade ou scale discreto
 - Loading: shimmer (skeleton fiel ao layout real)
 - Erros: texto simples e objetivo, sem ilustrações
-

7. Iconografia

- Uma única família de ícones
 - Padrão outline
 - Filled apenas para estados ativos/selecionados
 - Tamanho padrão: 24px (20px em contextos densos)
-

8. Regras de Governança (Obrigatórias)

1. Nenhum novo componente sem documentação neste Design System
 2. Nenhuma nova cor fora dos tokens definidos
 3. Nenhuma exceção visual sem justificativa explícita
 4. Toda tela deve seguir um Blueprint
-

9. Status do Documento

Este Design System **substitui todas as versões anteriores** e é a **única referência válida** para o MVP do Mube.

Qualquer alteração deve gerar nova versão numerada.