

Mube

Design System (Mobile) — Dark First

Versão: v3 • Data: 19/12/2025

1. Objetivo e princípios

Este documento define regras visuais e comportamentais para garantir consistência, previsibilidade e execução rápida do MVP do Mube em iOS e Android. Ele é a referência única para qualquer tela nova.

Princípios: (1) Mobile-first; (2) Minimalista e limpo; (3) Um CTA primário por tela; (4) Feedback discreto em elementos clicáveis; (5) Sem invenção de novas cores/componentes sem atualização deste documento.

2. Paleta de cores

Token	Hex	Uso
Primary	#D40055	Ações primárias, estados ativos, destaque
Primary-1	#D7296F	Variação opcional (degradês/hover) — evitar no MVP se não for necessário
BG / Dark	#0E0E0E	Fundo principal
BG / Gray	#161718	Cards, superfícies elevadas
Text / White	#FFFFFF	Texto principal
Text / Gray	#BEBEBE	Texto secundário, placeholders
Border	#2A2A2A	Bordas e separadores

Decisão: botão primário usa **Primary (#D40055)** (mesma cor principal).

3. Tipografia

Fonte: **Inter** (ou fallback equivalente).

Estilo	Peso	Tamanho	Uso
Headline 1	Semibold	28	Títulos principais (ex.: boas-vindas, título de tela)
Headline 2	Semibold/Regular/Medium	20	Seções e títulos intermediários
Headline 3	Medium/Regular	18	Subtítulos e destaques
Headline 4	Semibold/Medium/Regular	16	Labels importantes, botões
Body	Regular	14	Texto padrão
Caption	Regular	12	Metadados, ajuda, placeholders

4. Layout, grid e espaçamentos

- Mobile-first. Web é secundário e não deve ditar layout.
- Margens laterais: **fixas** (ex.: 16px).
- Densidade vertical entre cards: **média**.
- Cards no feed: **flutuantes** (com respiro nas laterais).
- Altura dos cards: **adaptável** ao conteúdo (tags, nomes longos).

5. Raio de borda

- Cards: **16px**.

- Inputs: **12px**.
- Botão primário (pill): raio = metade da altura (ex.: altura 56px → raio 28px).

6. Componentes

6.1 Botões

- Primário: preenchido (Primary), pill, texto branco, um por tela.
- Secundário outline: borda clara, fundo transparente, usado para ações relevantes porém não primárias.
- Texto: usado para ações auxiliares (ex.: 'Esqueceu a senha?').
- FAB: não usar no MVP.

6.2 Inputs e formulários

- Label sempre **acima** do input (sem label flutuante).
- Validação: **silenciosa durante digitação**; exibir erros ao tocar em 'Continuar'.

6.3 Cards do feed

- Estrutura visual igual para Profissional/Banda/Estúdio (muda conteúdo e ícones).
- Card inteiro clicável.
- Like sempre visível.
- Feedback de toque: sutil (leve opacidade ou scale discreto).

6.4 Chips/Tags

- No feed: chips em **scroll horizontal**.
- Em formulários (cadastro): chips podem quebrar em múltiplas linhas.
- Chips são clicáveis para filtrar.

6.5 Navegação

- Bottom navigation com **5 itens**.
- Ícones preenchidos quando ativos.
- Transição entre abas: animação suave curta (<200ms).
- Header: título alinhado à esquerda; centralizado apenas em telas especiais (boas-vindas/sucesso).

7. Loading e estados

- Loading padrão: **shimmer (skeleton)** fiel ao layout real.
- Aplicar shimmer em listas, cards e perfil.
- Estado vazio: mensagem simples e objetiva (sem ilustração no MVP).

8. Iconografia

- Uma única família de ícones.
- Padrão outline; filled apenas para estados ativos/selecionados.
- Tamanho padrão: **24px** (20px para itens muito densos).
- Estados neutros; cor apenas no destaque.

9. Microinterações

- Tom sóbrio; microinterações discretas.
- Sem haptics no MVP; feedback apenas visual.