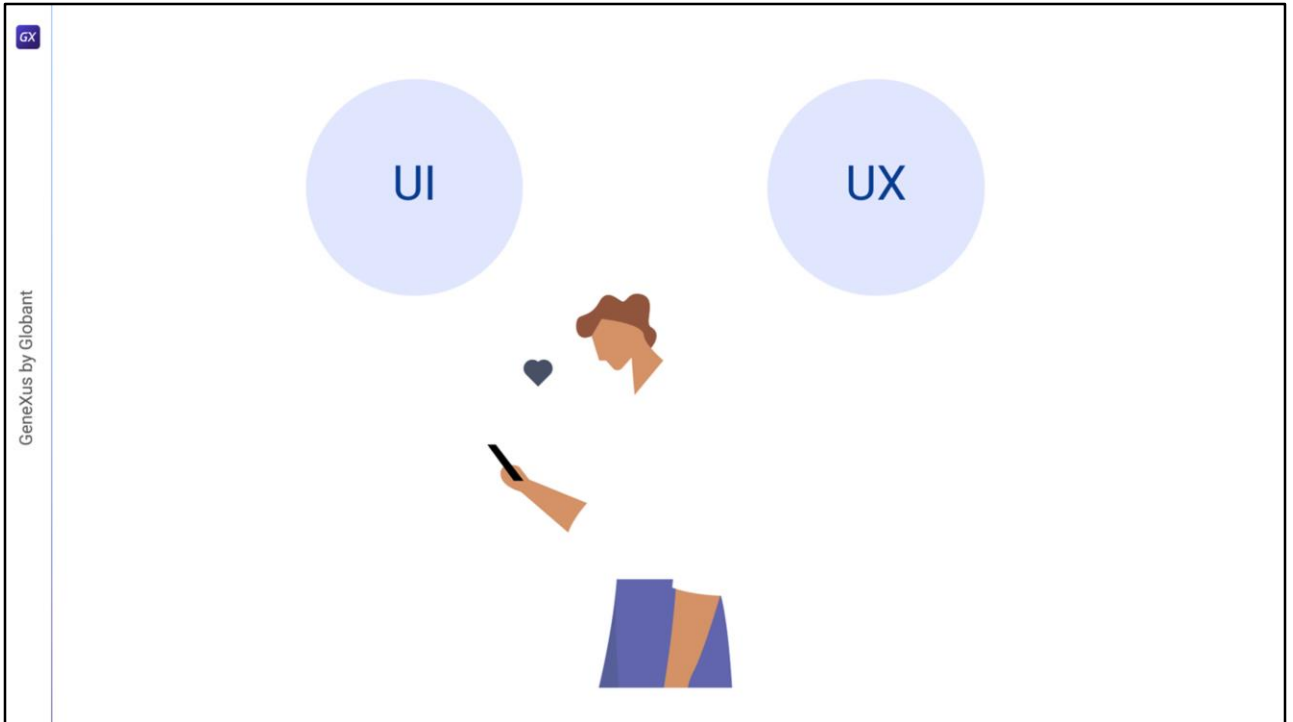


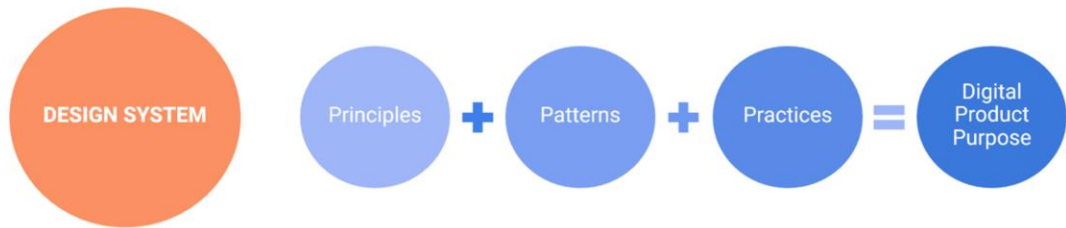
Design of a mobile application



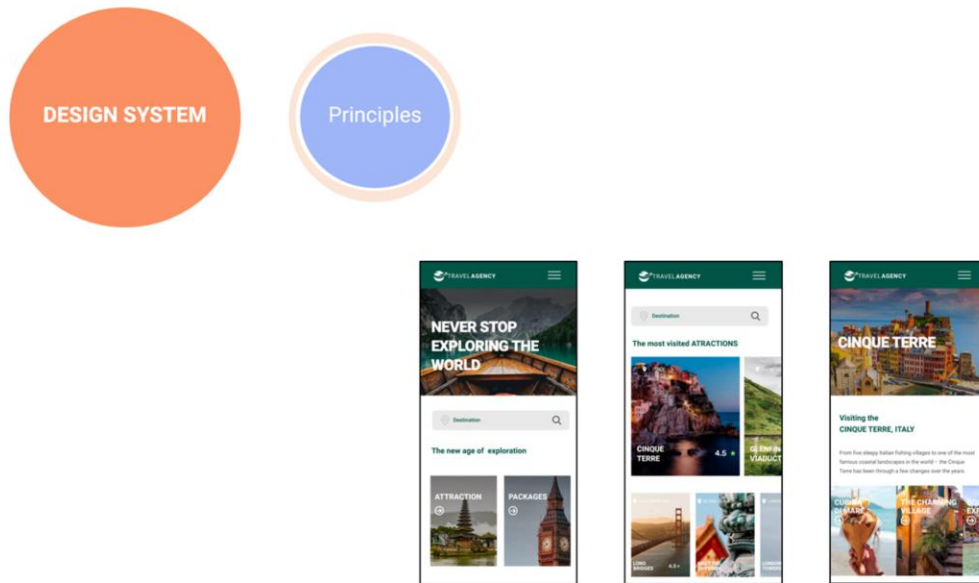
Vanesa Fernández



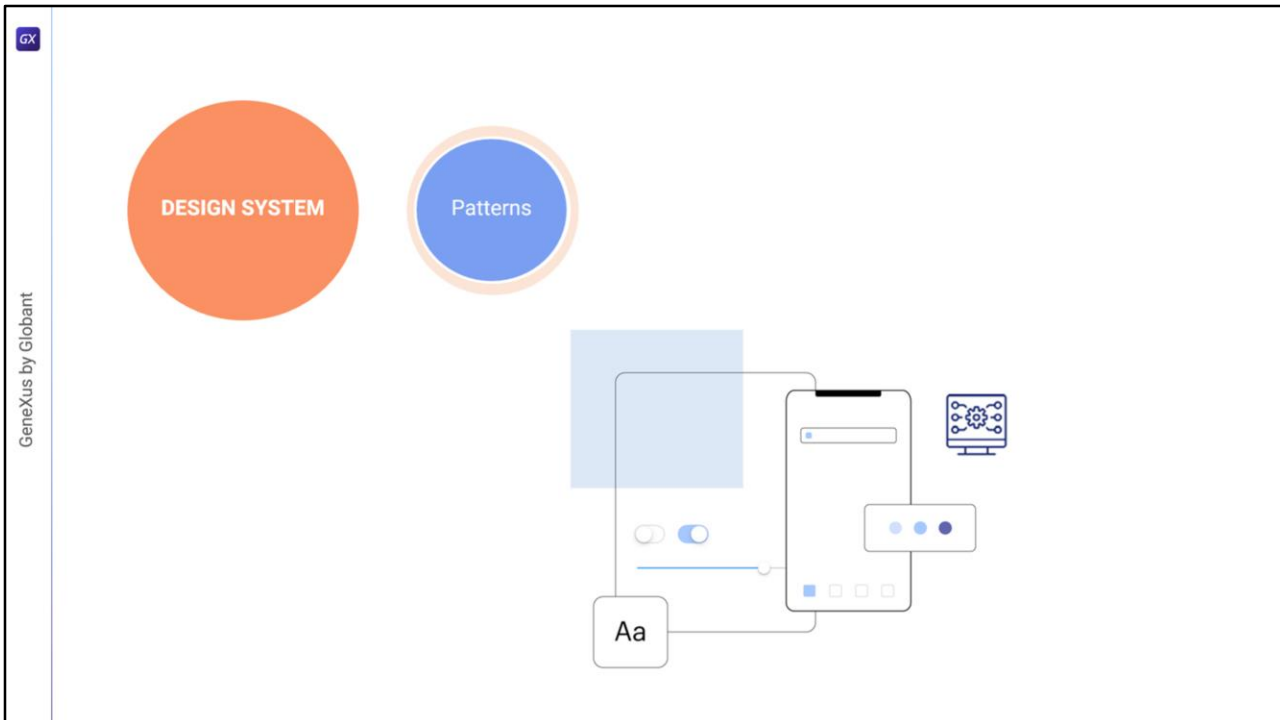
Hoje mais do que nunca, o foco está no usuário: é por isso que os aspectos relacionados à Interface de Usuário (comumente denominada UI – User Interface) e à Experiência de Usuário (denominada UX – User Experience) tornam-se tão relevantes. É necessário que a aplicação que desenvolvemos seduza o usuário desde o primeiro momento, por isso nos deparamos com uma necessidade crescente de definir sistemas de design.



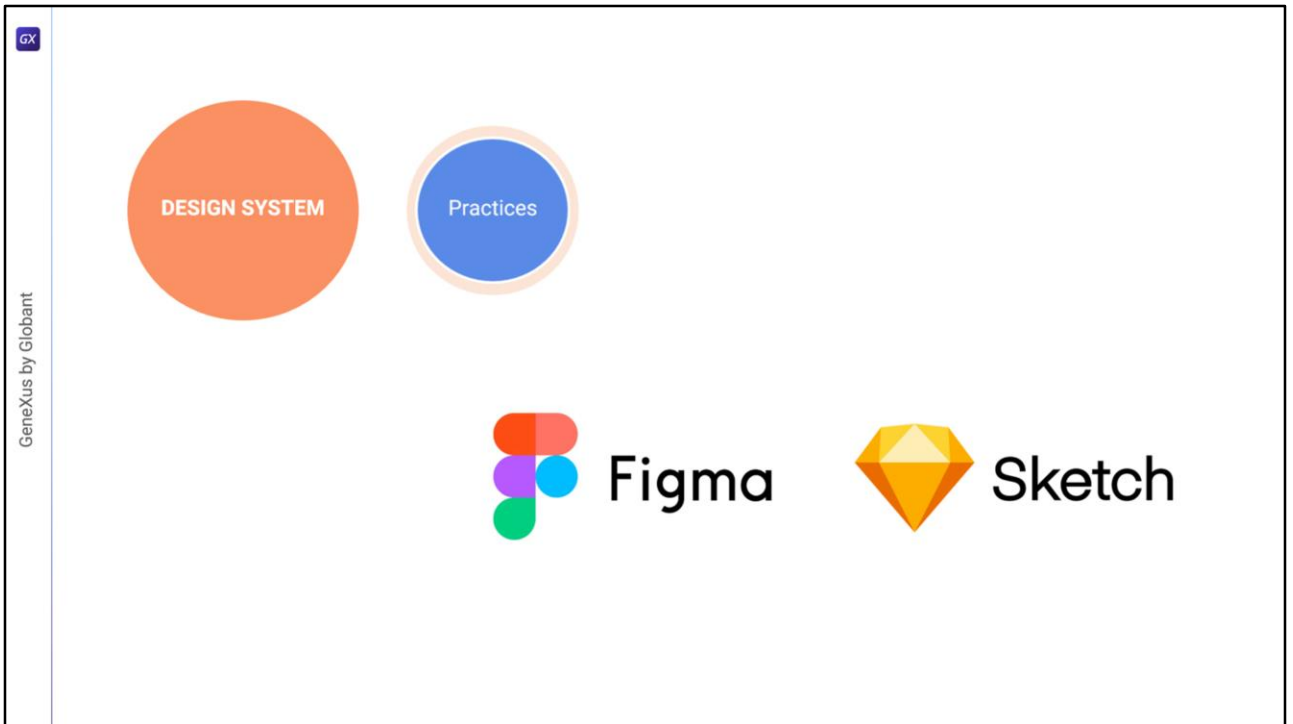
Um Design System consiste em conseguir, através do uso de um conjunto de princípios, padrões e práticas organizadas, o design de aplicações de forma que sejam consistentes, mantenham o mesmo estilo e uma estética uniforme, obtendo assim o propósito do produto digital.



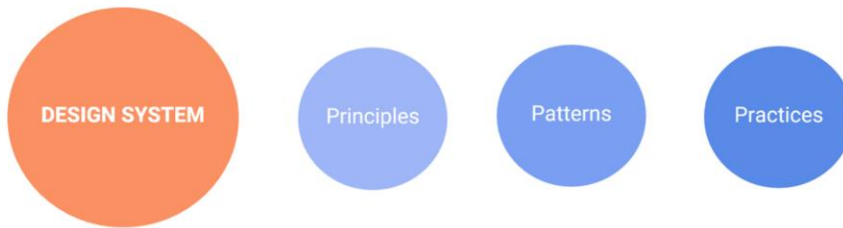
Os Princípios definem o que é um bom design em seu setor. Por exemplo, um design que seja principalmente claro acima de todos os outros aspectos, seguido de eficiência, coerência e boa aparência.



Os Padrões definem a tipografia, as cores a utilizar nas diferentes partes e os aspectos funcionais, como a divisão em componentes que podem ser montados como um quebra-cabeça para formar as telas e assim transmitir a ideia de uma aplicação orgânica.



As Práticas estão relacionadas às ferramentas com as quais se desenvolve ou projeta e como se faz.

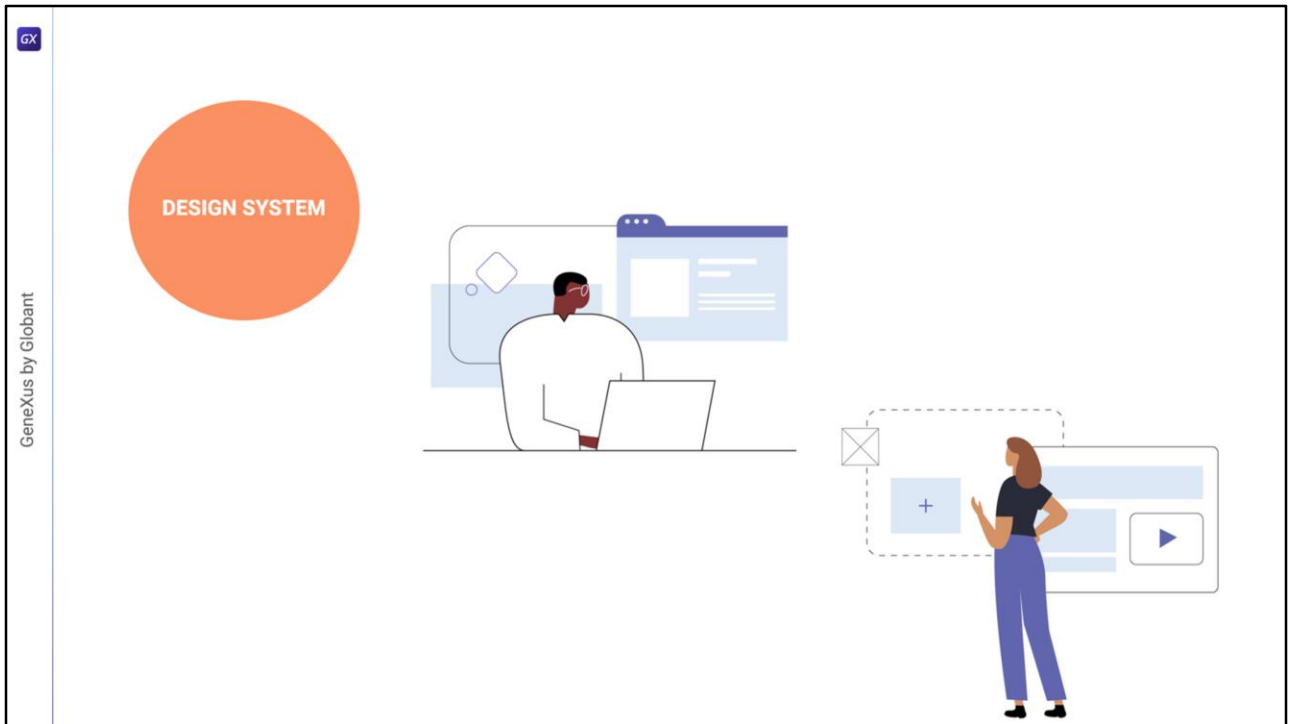


Digital Product:

- consistent
- uniform
- robust

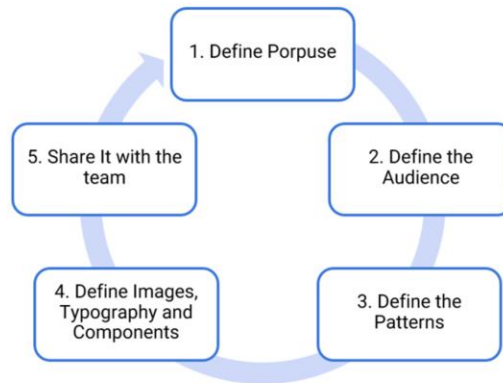
Este conjunto de princípios, padrões e práticas visa a construção de um produto digital que seja coerente, uniforme e robusto.

Um Design System também propõe sistematizar e reutilizar componentes para evitar reprojetá-los repetidamente, contribuindo assim para que os tempos de projeto sejam menores.



Ao mesmo tempo, integra e acelera a interação entre designers e desenvolvedores.

Design System Development Process



De forma semelhante a um processo de desenvolvimento de Software, podemos ver o desenvolvimento de um Design System como um processo evolutivo:

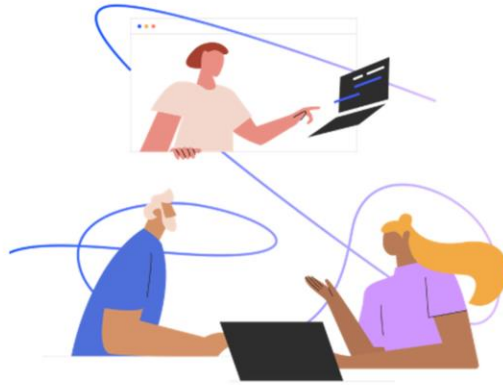
- Este processo começa pela definição do propósito, que é o produto digital para o qual necessitamos dele
- Continua com a definição do público
- Em seguida, a equipe precisará encontrar temas em conjunto, ou seja, captar padrões de design ou estilos visuais comuns que podem ser usados na UI e discutir como aplicá-los ao sistema como um todo
- A seguir serão definidas imagens e ícones, a tipografia e os componentes detectados
- E por último, será estabelecida a forma de compartilhar o design e a documentação com a equipe, para que todos possam implementar o sistema de design no desenvolvimento da aplicação.

O processo se repetirá ao longo do ciclo de vida do produto assim como acontece com a funcionalidade dos sistemas, uma vez que evolui constantemente.

Design Ops



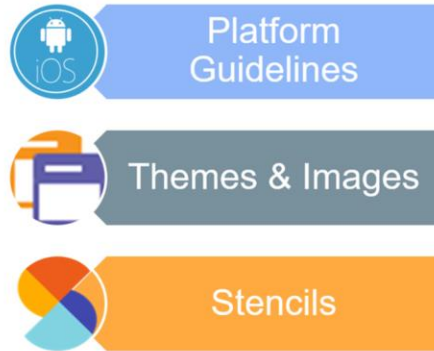
Figma



Sketch

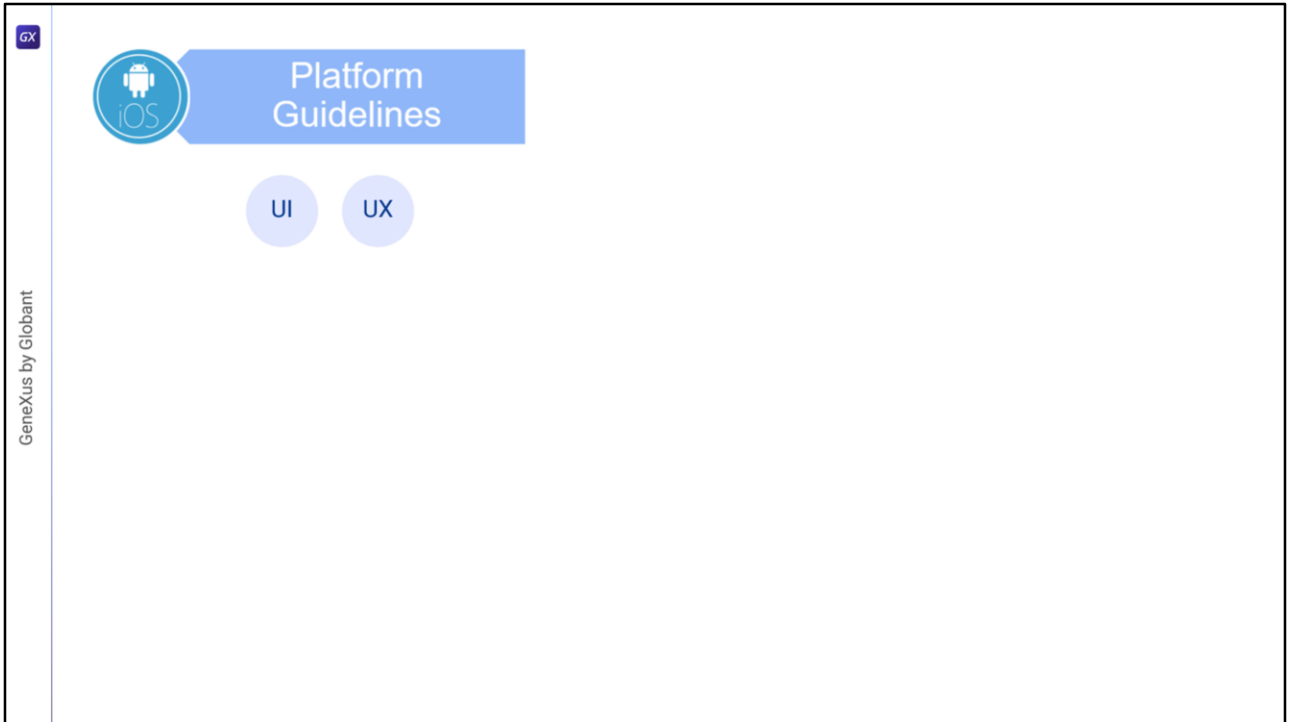
Assim como o conceito de DevOps (Developer Operations), em Design System falamos de Design Ops e se refere à integração dos designers na cadeia de DevOps para que eles façam parte e trabalhem lado a lado com os desenvolvedores para que os resultados sejam realmente os que eles propõem. O que vemos aqui são as principais ferramentas que os designers utilizam para levar adiante todo o projeto, que pode ser importado diretamente a partir de GeneXus.

Design System for Native Mobile



Na hora de criar um Design System para aplicações móveis nativas, devem ser consideradas:

- As Diretrizes de Design de cada plataforma
- O tema e as imagens
- e os Stencils (que abordaremos num próximo vídeo)

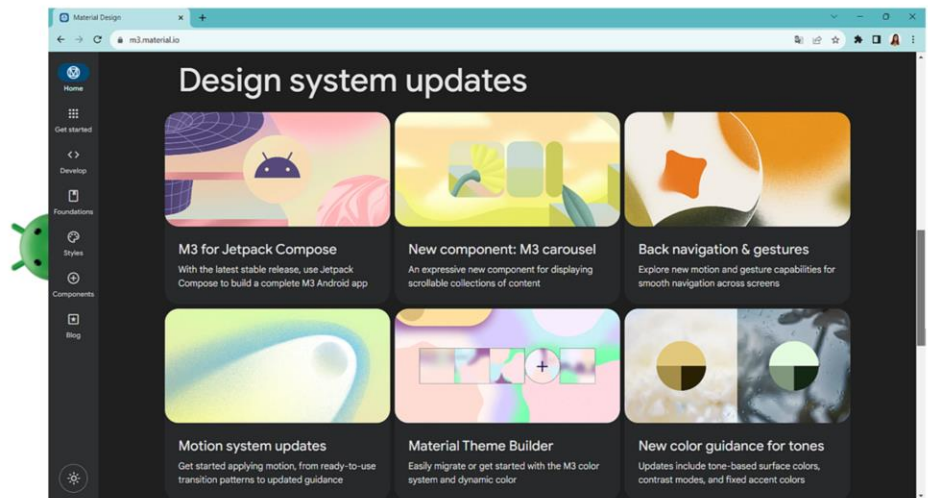


Um dos motivos pelos quais precisamos que as aplicações sejam nativas é que mantenham o look & feel de todas as demais apps do dispositivo do usuário. Para isso, cada plataforma define guias de design para suas aplicações, tanto em termos da UI quanto da UX.



Platform Guidelines

<https://m3.material.io/>



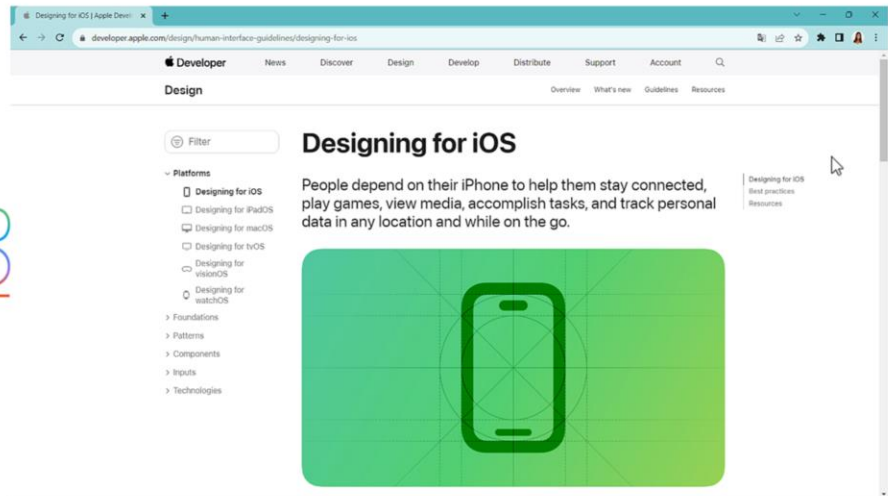
Android utiliza Material Design, que é um sistema adaptável de diretrizes, componentes e ferramentas que oferecem suporte às melhores práticas de design de interfaces de usuário. Apoiado por código-fonte aberto, Material Design agiliza a colaboração entre designers e desenvolvedores e ajuda as equipes a criar rapidamente produtos atrativos.

<https://m3.material.io/>



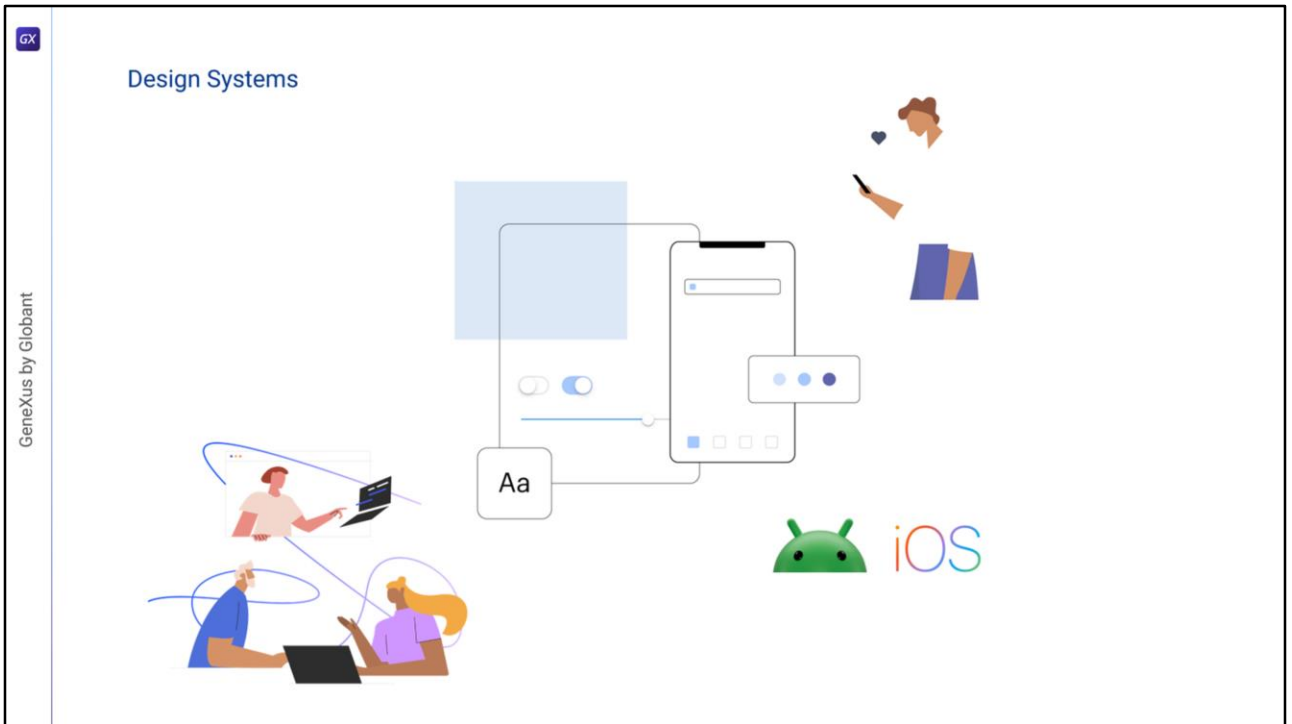
Platform Guidelines

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>



Com o mesmo objetivo, Apple utiliza as chamadas HIG -Human Interface Guidelines- para suas plataformas, e aqui podemos encontrar as especificações para iOS.

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>



Em resumo, os Design Systems são essenciais no desenvolvimento de aplicações.

No mundo móvel nativo, seguir os Guias de Design é fundamental. Estes sistemas não só são grandes referências para se manter no caminho certo em termos de design, mas também preservam a identidade visual de cada plataforma.

Em um mercado competitivo, a adoção de Design Systems simplifica a colaboração e ajuda a criar produtos que não só entregam, mas se destacam e captam a atenção dos usuários desde o primeiro momento. Em suma, consideramos que são um dever no desenvolvimento de aplicações para fazer a diferença e oferecer experiências consistentes e atrativas.

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com