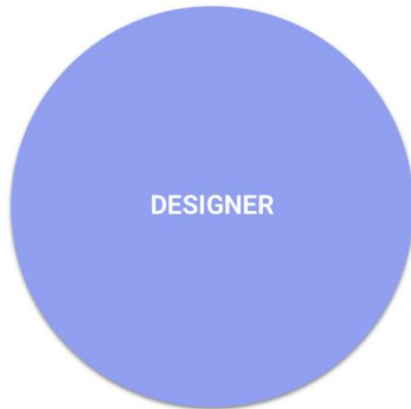


Design, Design System and Design Tool



Cecilia Passalacqua

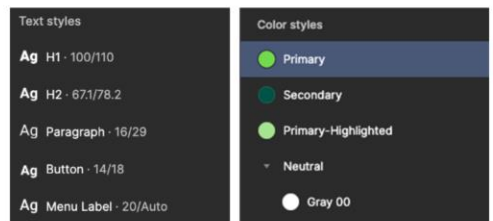


Fundamentals of Design
Design System
Figma tool and resources

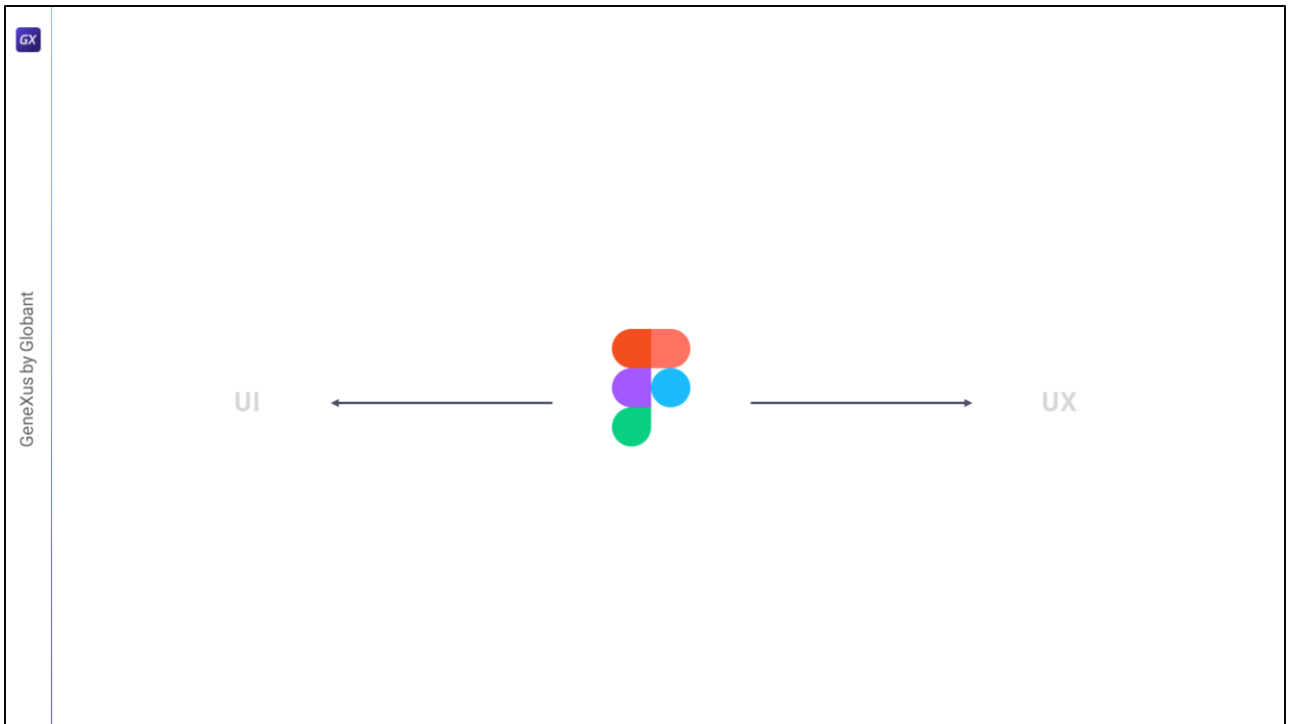
VISUAL DESIGN



DESIGN SYSTEM



A continuación vamos a nombrar algunos elementos de diseño fundamentales que nos van a permitir, por un lado, generar el diseño visual nuestra aplicación y por el otro generar un sistema de diseño que va a simplificar el proceso de desarrollo y va a generar una mejor experiencia de usuario.



En mi caso, elijo Figma. Esta es una herramienta de diseño colaborativo online específica para la creación de productos digitales.

Se utiliza tanto para la creación de interfaces de usuario como para el diseño de experiencia de usuario.

Permite a los diseñadores trabajar en proyectos de forma simultánea, facilitando la colaboración en tiempo real.

Travel Agency

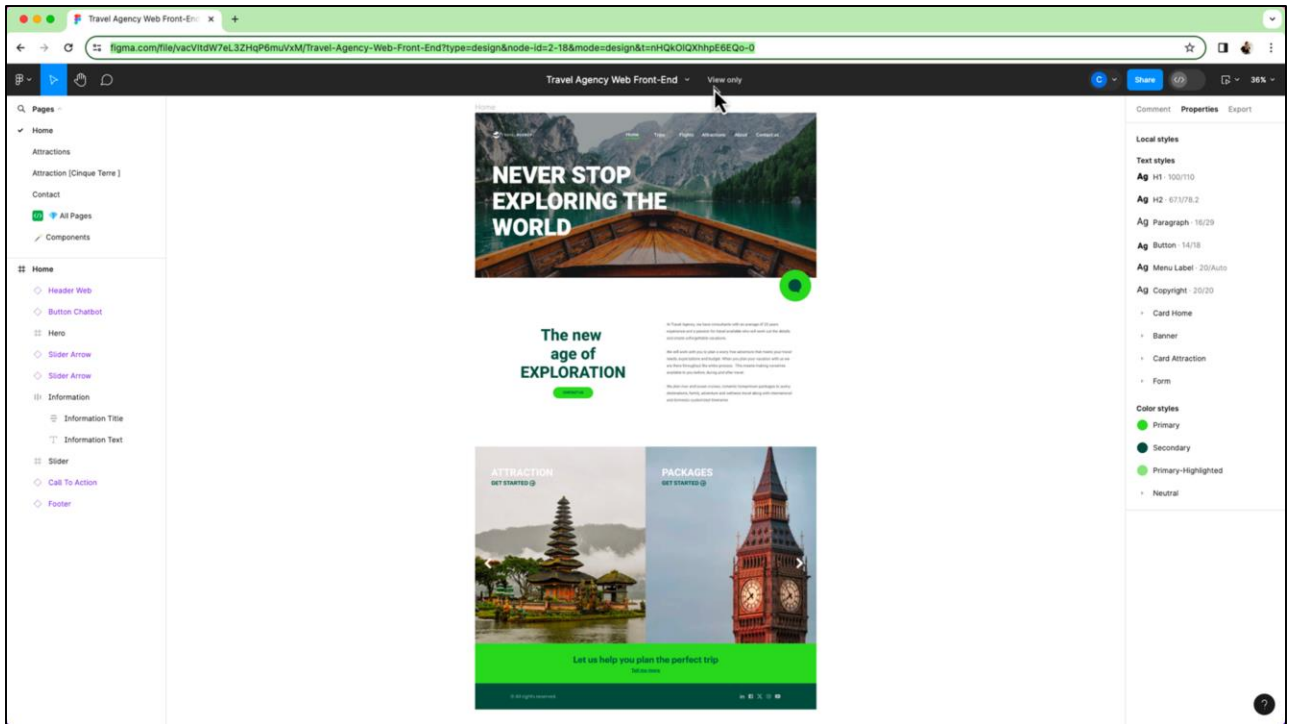
WEB
DESKTOP
SCREENS

Light mode



<https://www.figma.com/file/vacVltdW7eL3ZHqP6muVxM/Travel-Agency-Web-Front-End>

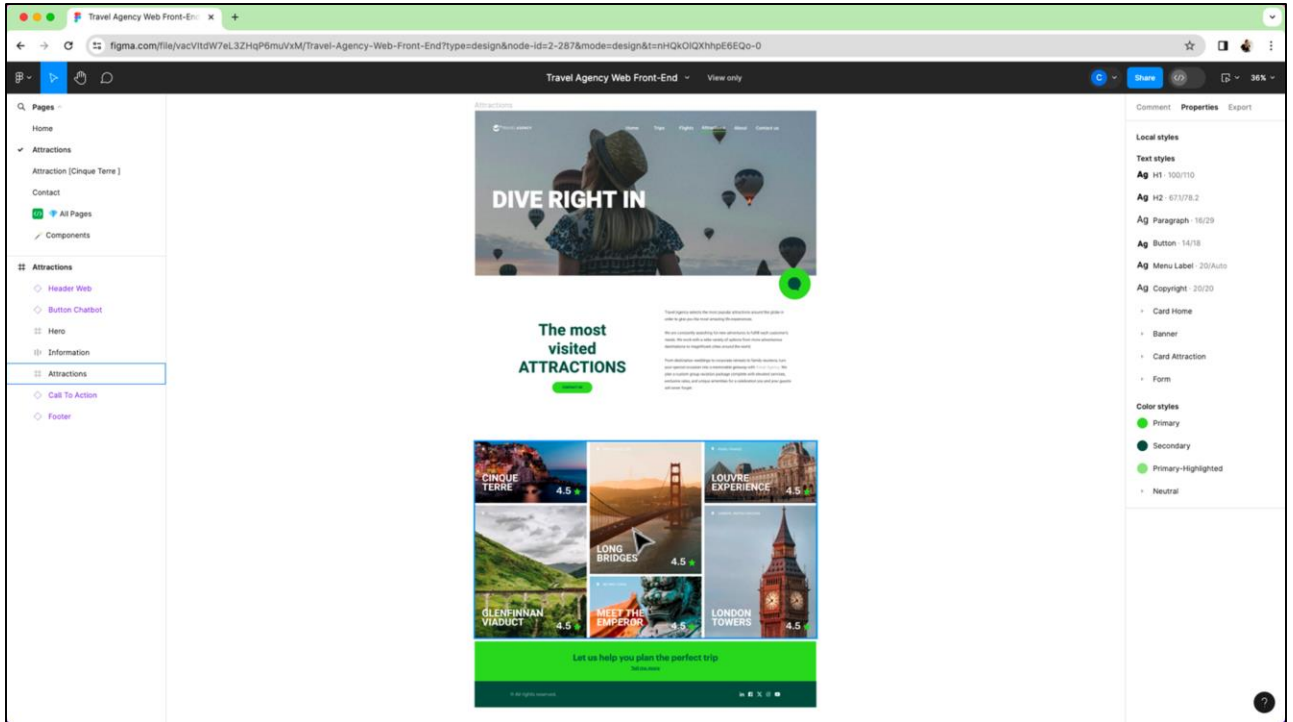
Una vez terminadas las primeras pantallas de mi aplicación, que serán para tamaño desktop para una aplicación web, comparto con Ceci, en su rol de frontend developer, un link de acceso al archivo que en principio sólo tendrá permisos de visualización y no de edición.



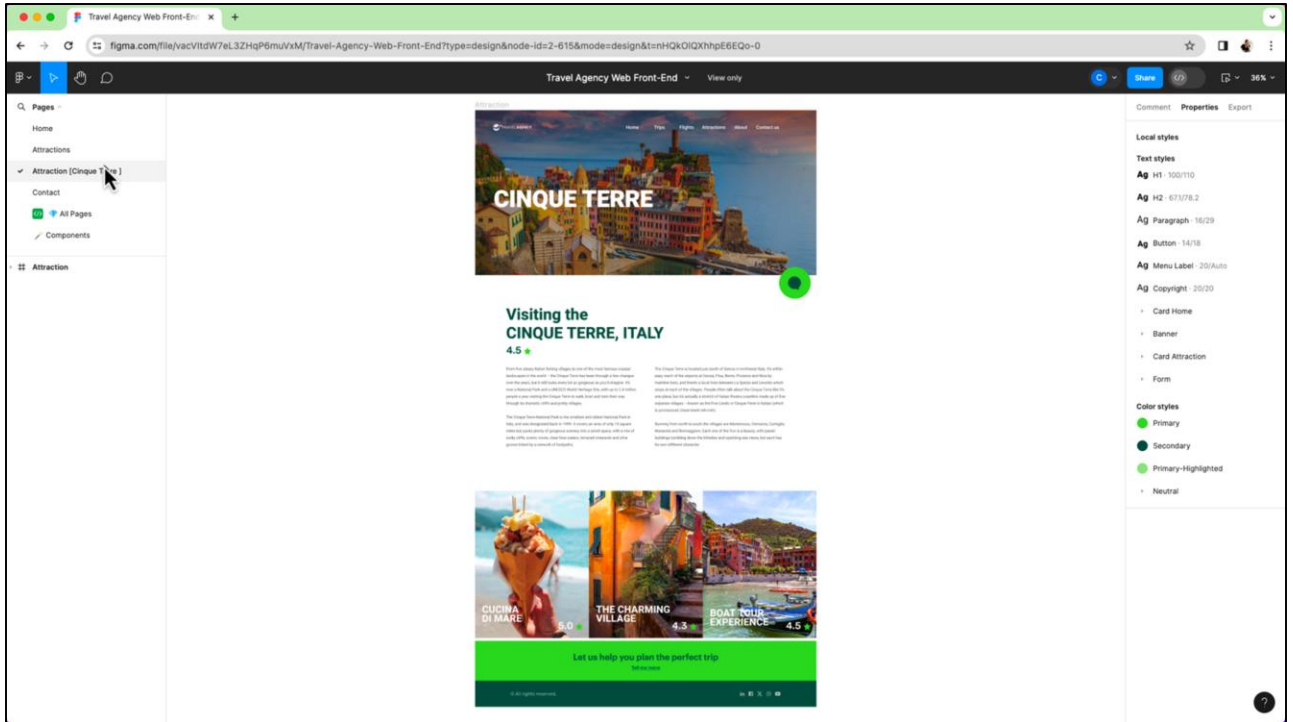
Aquí estoy entrando, para mostrarles, en ese modo de visualización, que no será el modo en el que yo, como diseñadora, voy a estar trabajando.

En el archivo estamos viendo las páginas iniciales que creé para este Proyecto.

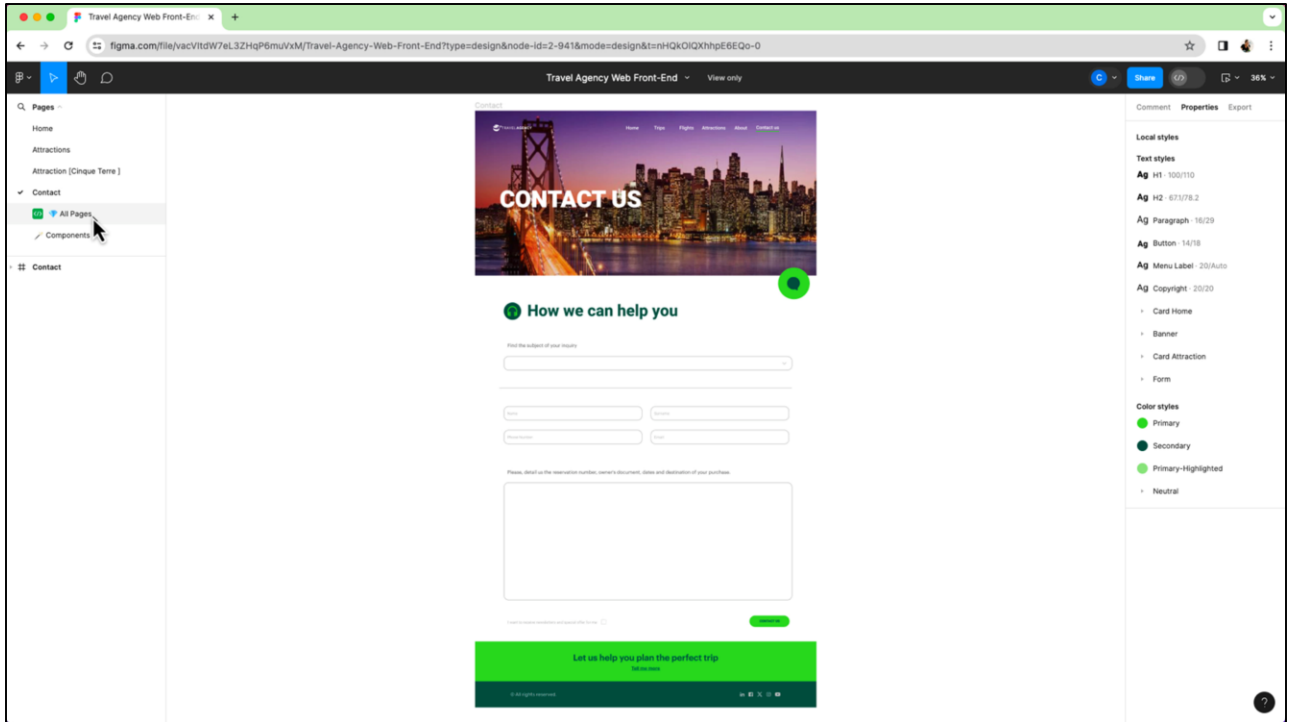
La primera es la página Home con información general...



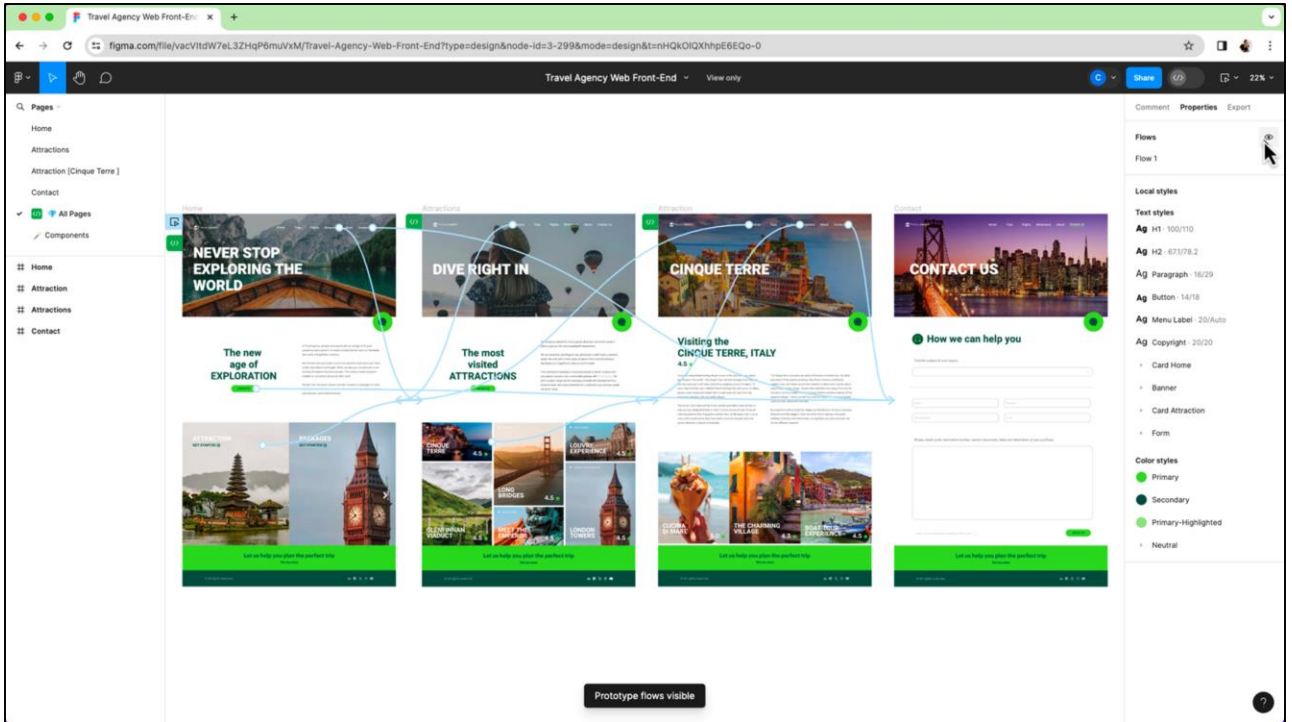
La segunda es la página Attractions que muestra las atracciones turísticas de acuerdo a su ranking. Como vimos en la introducción esta información va a salir de la base de datos.



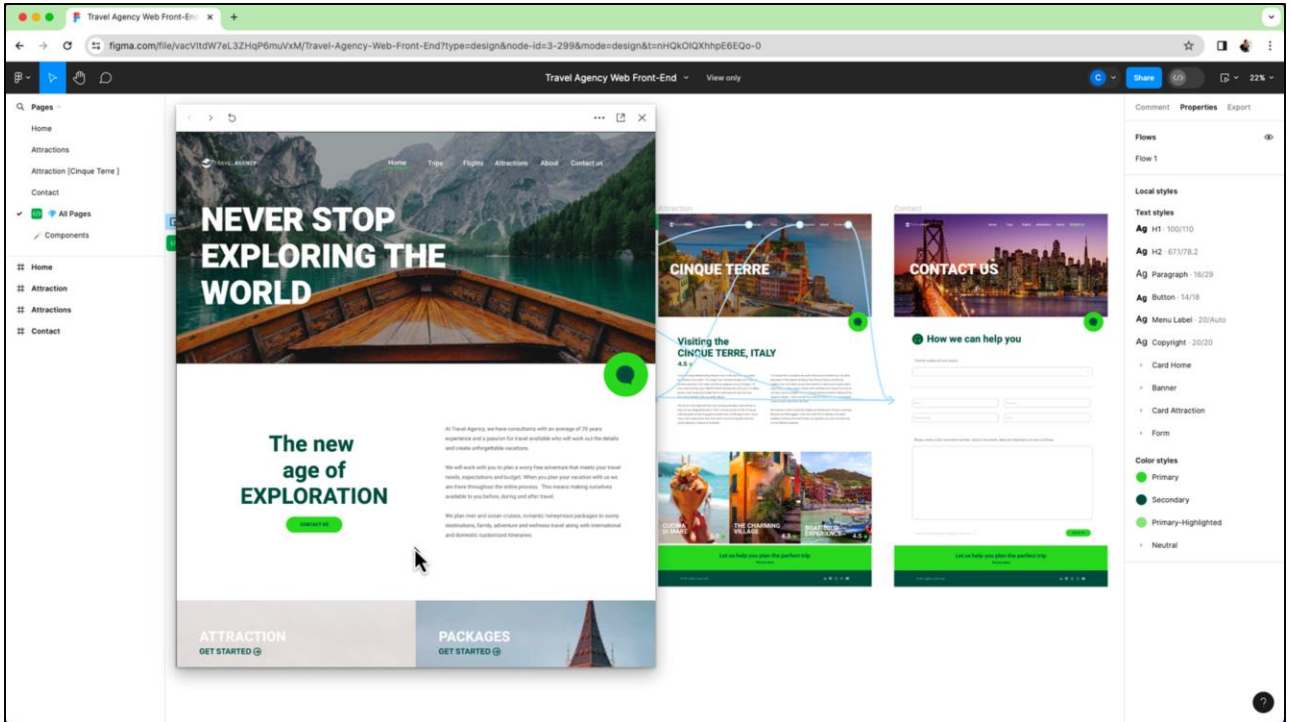
En tercer lugar se encuentra la página con la información de una de las atracciones.



Luego vemos una página de contacto.



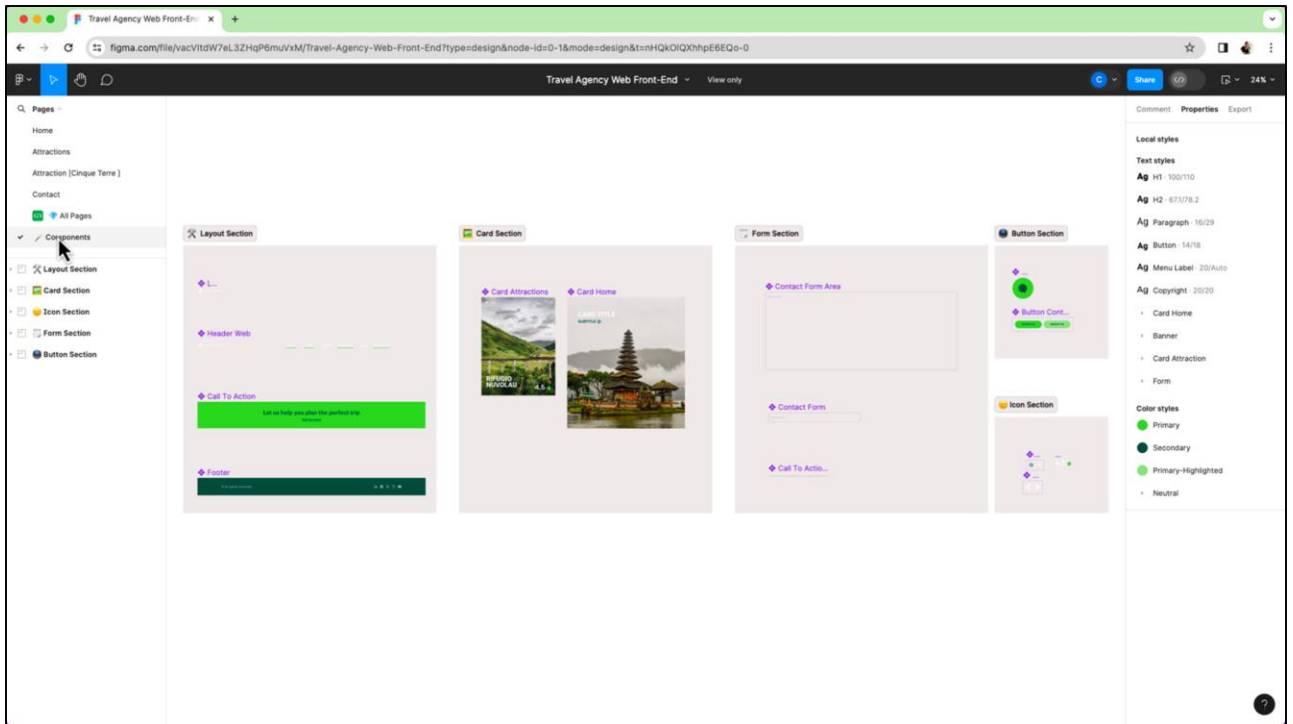
Además generé una quinta página donde coloqué estas páginas una al lado de la otra para, por un lado, verlas y analizarlas en su conjunto, y por otro para generar el diseño de interacción que no lo puedo realizar si tengo todas las pantallas en páginas separadas.



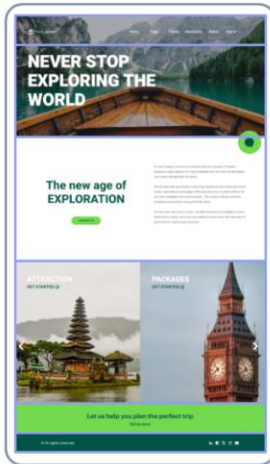
Una vez definido cómo se va a realizar la navegación entre pantallas podemos seleccionar la opción *“Preview”* y estaremos ejecutando un prototipo funcional.

Así, si en el menú elijo Attractions me lleva a esta página . Y si elijo una atracción de este carrusel, me lleva a la página que cuenta con la información que seleccioné.

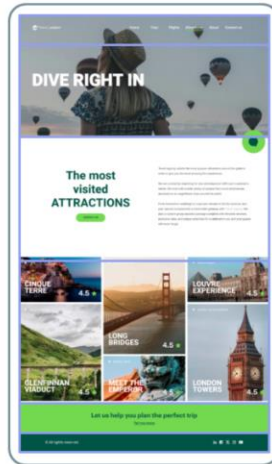
Por otro lado si presiono el botón de Contacto, me lleva al formulario de contacto que se encuentra en la última página.



Por último vemos esta página de componentes de la que hablaré más adelante.



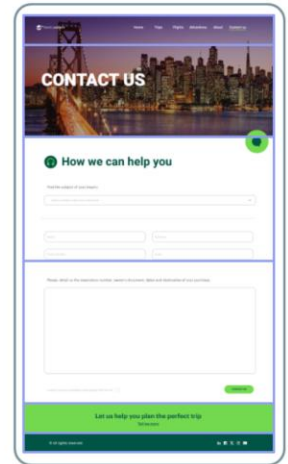
Home



Attractions

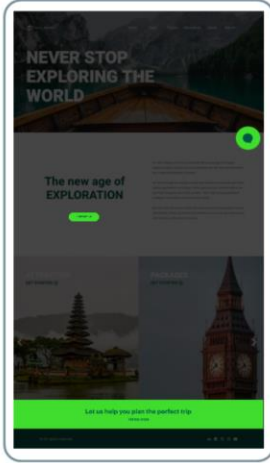


Attraction

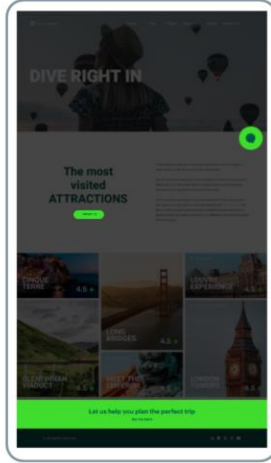


Contact

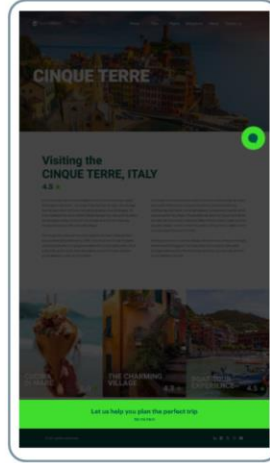
Si observamos una página al lado de la otra vemos a simple vista que el diseño está estructurado de determinada manera, haciendo uso del concepto de reutilización vemos que hay varios elementos que se repiten tales como: la estructura...



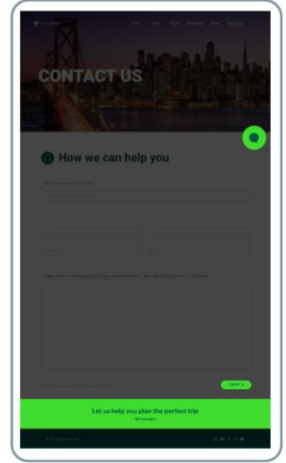
Home



Attractions



Attraction

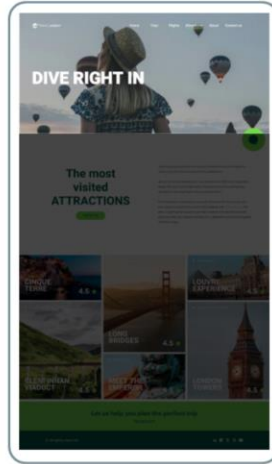


Contact

...la paleta de colores...



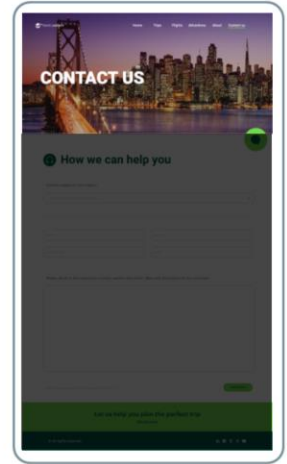
Home



Attractions

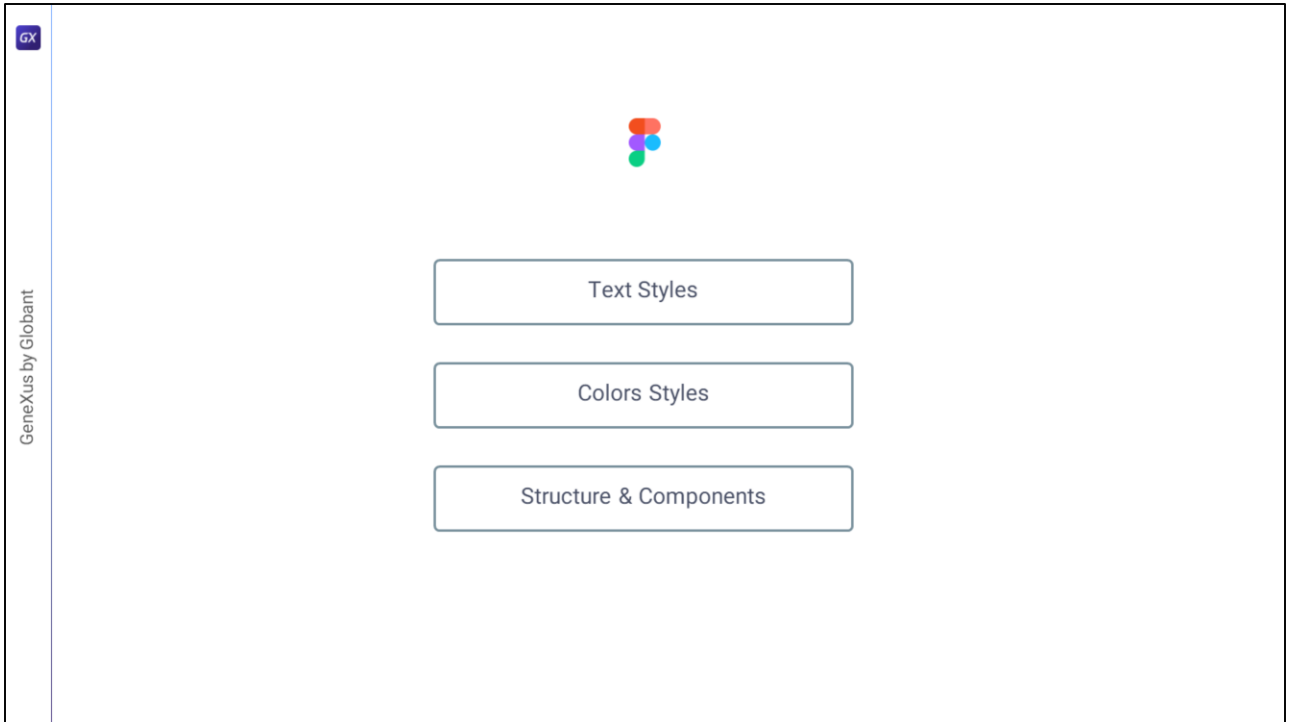


Attraction

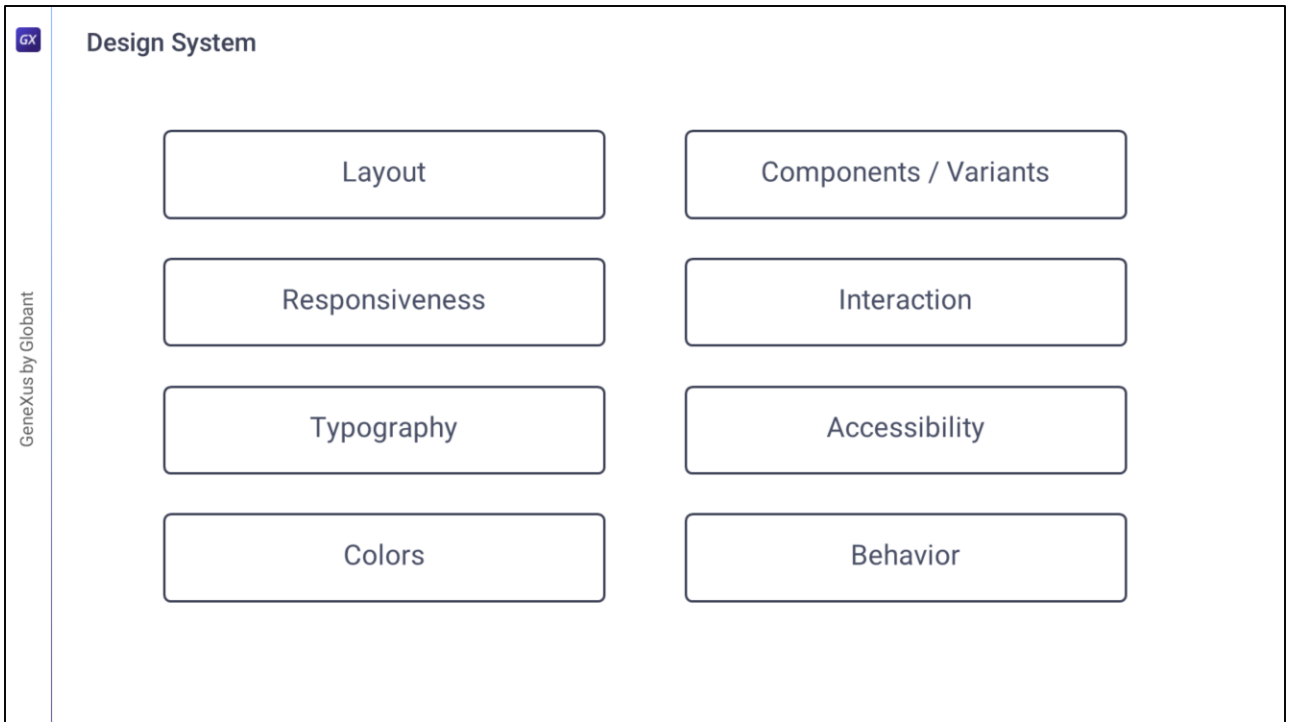


Contact

...y el estilo de los textos.



Muchas de estas decisiones quedarán plasmadas dentro de Figma con la utilización de varios recursos (como estilos de texto, estilo de color o componentes). Para otras aún no tenemos una solución (como las decisiones en cuanto a accesibilidad) y deberemos conversarlas con el frontender o hacérselas llegar en algún otro formato.



Cuando tenemos un cúmulo de lineamientos de diseño que abarca desde la apariencia visual hasta la interacción y comportamiento de la aplicación empezamos a hablar de un **sistema de diseño**.

Estos son algunos de los puntos que deberíamos contemplar al crear un Sistema de Diseño y que iremos viendo en el desarrollo de este curso.



Reading the design file | System

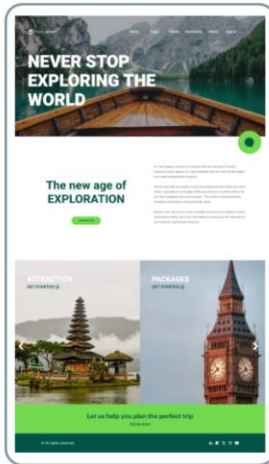
Structure & Components

Typography

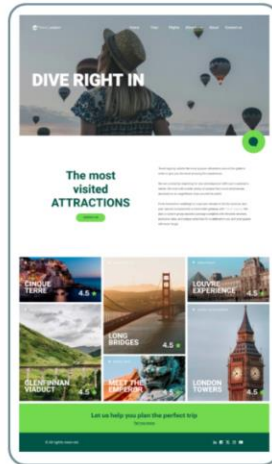
Colors

Variants [Buttons]

Empecemos por los más evidentes.



Home



Attractions



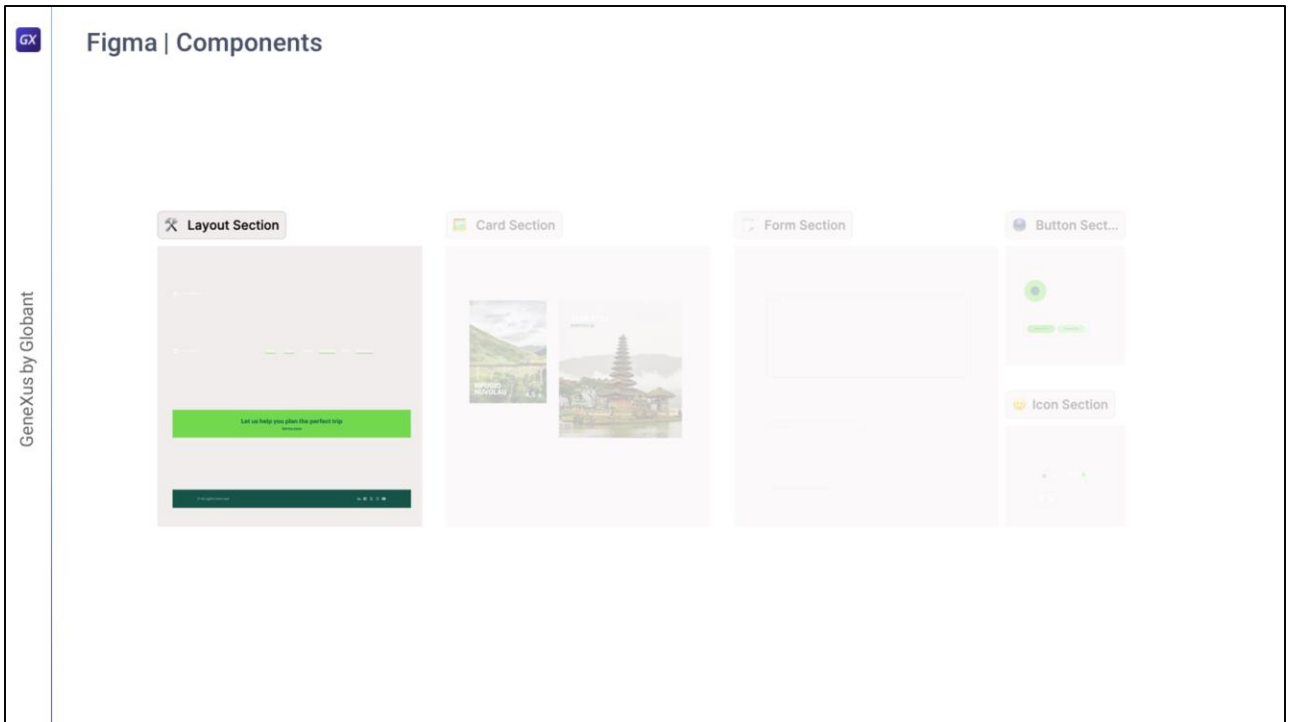
Attraction



Contact

Como ya mencionamos al ver las pantallas juntas nos damos cuenta de que hay una estructura que se repite.

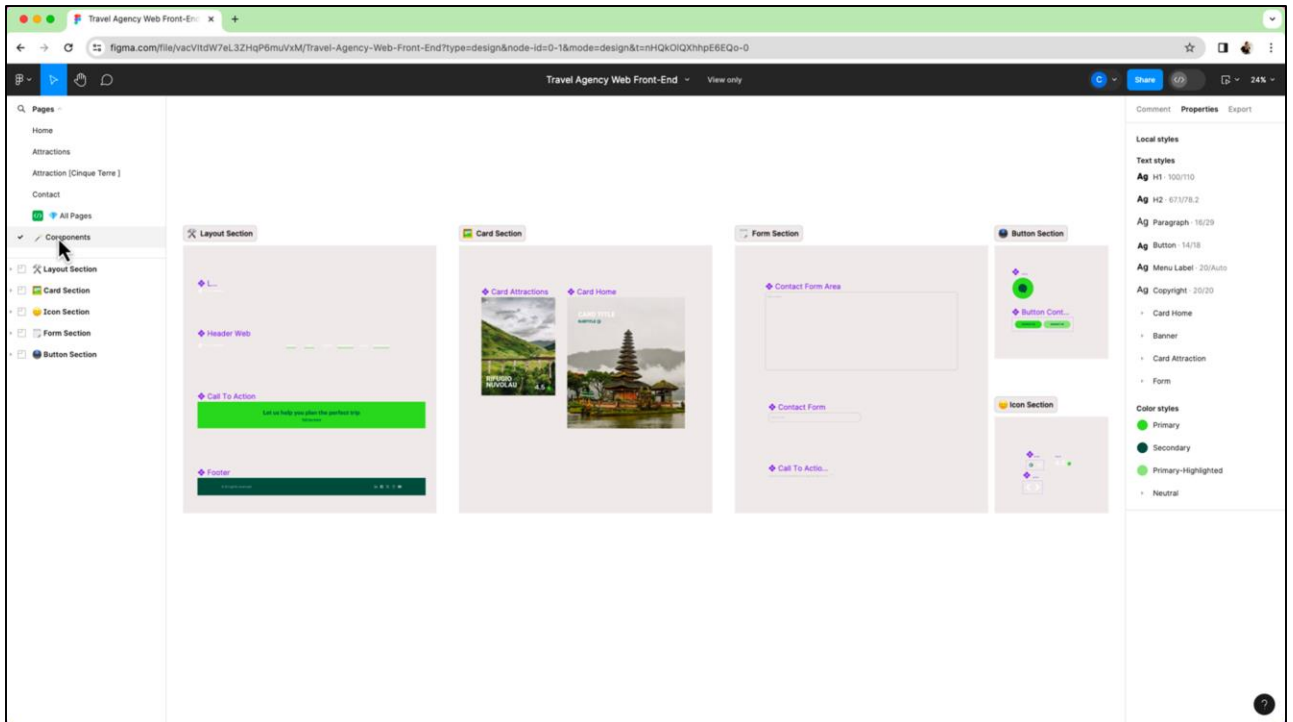
La parte superior compuesta por el "Hero", la navegación y el logo, y la parte inferior compuesta por el call to action y footer son iguales en las 4 pantallas.



Precisamente porque vamos a estar repitiendo en cada pantalla estos elementos, los vamos a componentizar. Como vemos acá, tengo los 4 componentes que nombraba.

Los componentes me permiten aislar todo aquel elemento o conjunto de elementos que se va a repetir a lo largo de varias pantallas para luego trabajar con sus instancias.

Esto al frontender le permite analizar qué elementos puede modelar como stencils o componentes GeneXus (o, si cuenta con algún recurso superior a lo que yo tengo en Figma).



Esta página llamada Componentes, decido crearla a fin de mantener la organización del archivo, allí genero todos los componentes "padre" que luego instancio en cada una de las pantallas.

No necesariamente tienen que estar en una página aparte, pero sí es una muy buena práctica.

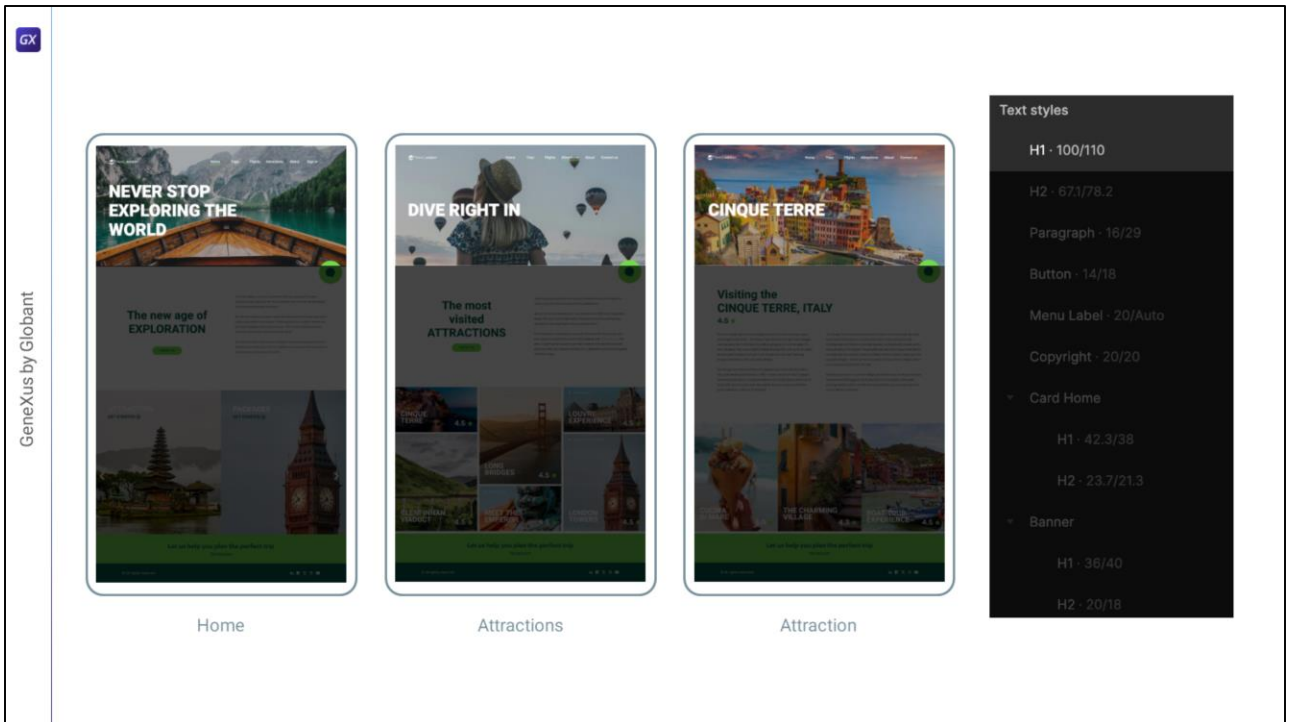
Structure & Components

Typography

Colors

Variants [Buttons]

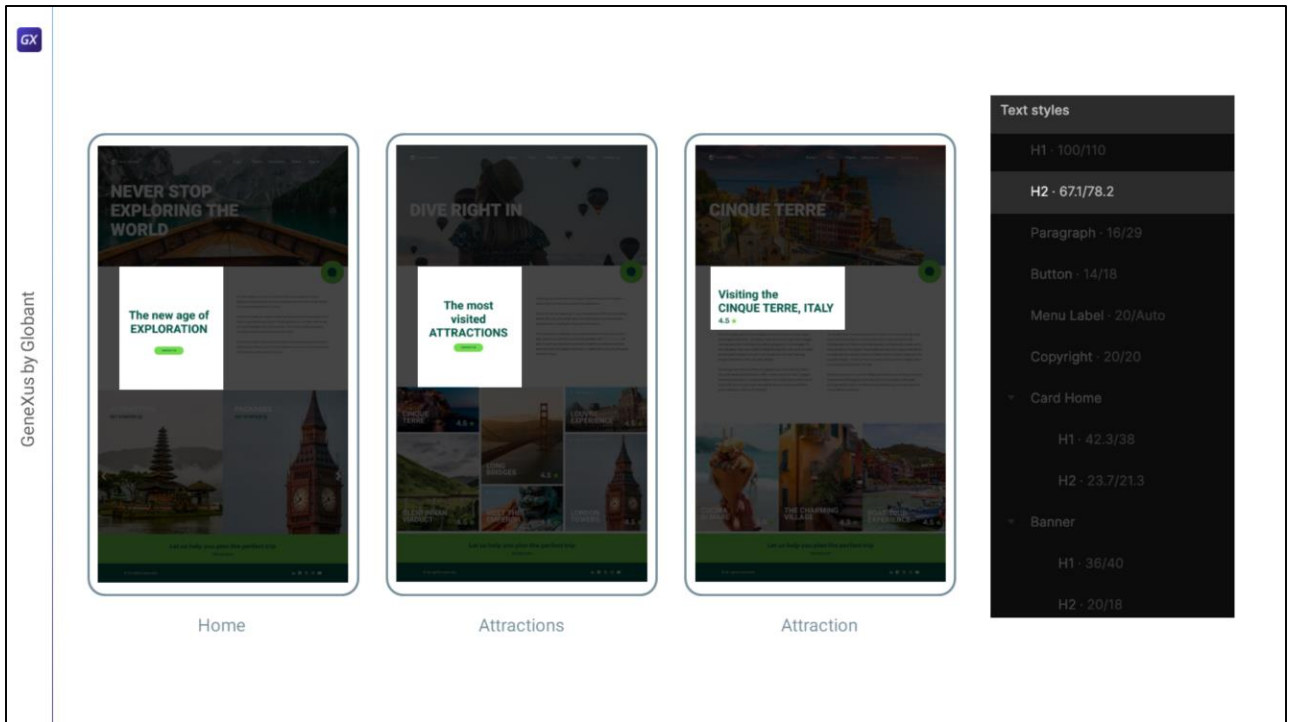
Sigamos por la tipografía.



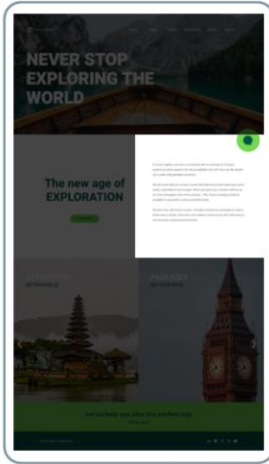
A simple vista podemos observar que todos los textos son iguales entre pantallas y que en cada una de ellas tenemos el mismo nivel de jerarquización.

Acá vemos que los encabezados de mayor tamaño los definí a través de un estilo de texto al que llamé H1.

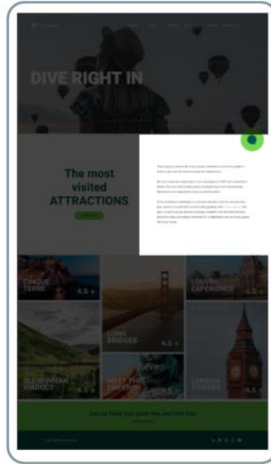
Un estilo es un conjunto de características (en este caso de propiedades de texto) que se pueden guardar bajo un nombre y reutilizarlo a lo largo de todo el diseño.



Además de generar estilos para los encabezados H1 se definieron los encabezados secundarios como un estilo H2.



Home



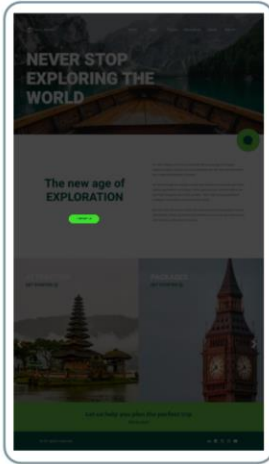
Attractions



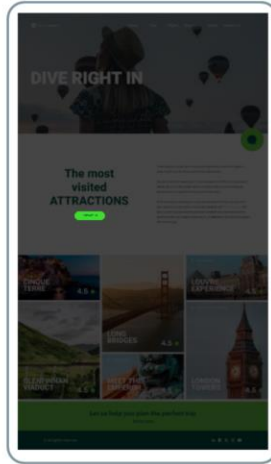
Attraction

Text styles	
H1	100/110
H2	67.1/78.2
Paragraph - 16/29	
Button - 14/18	
Menu Label - 20/Auto	
Copyright - 20/20	
Card Home	
H1	42.3/38
H2	23.7/21.3
Banner	
H1	36/40
H2	20/18

En el caso del texto plano fueron definidos bajo el estilo Paragraph.



Home



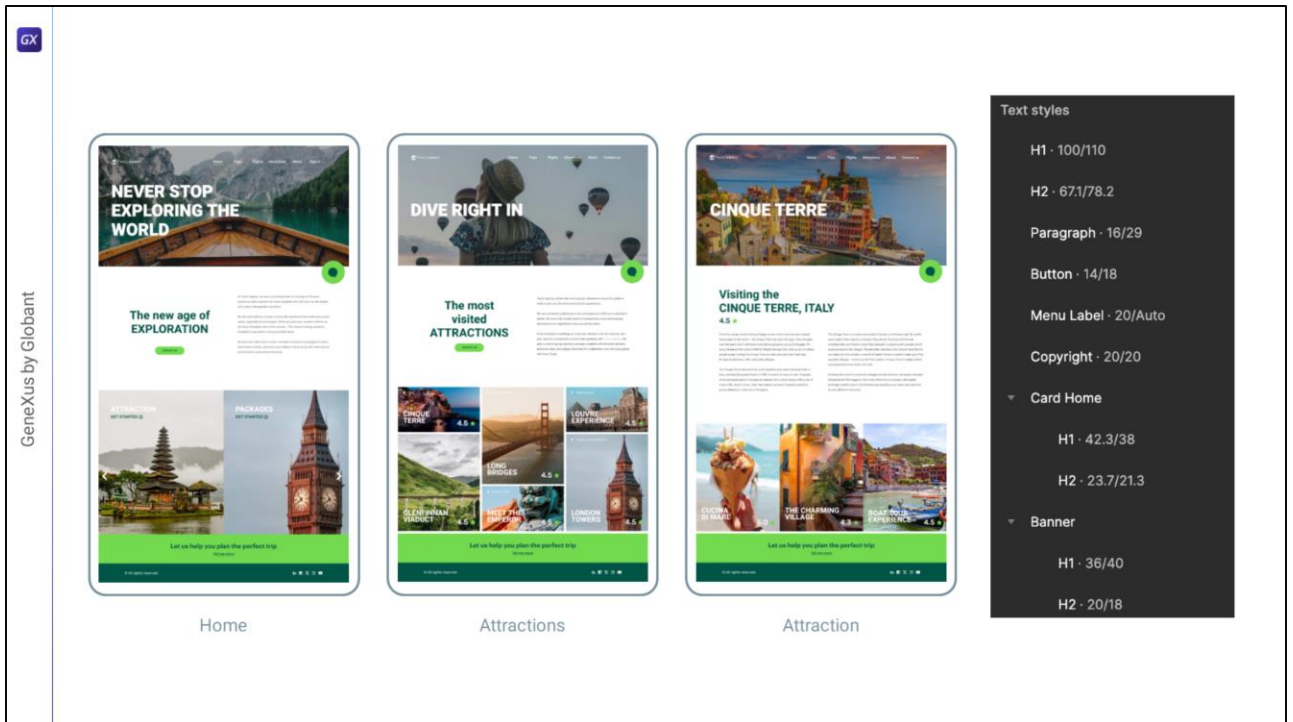
Attractions



Attraction

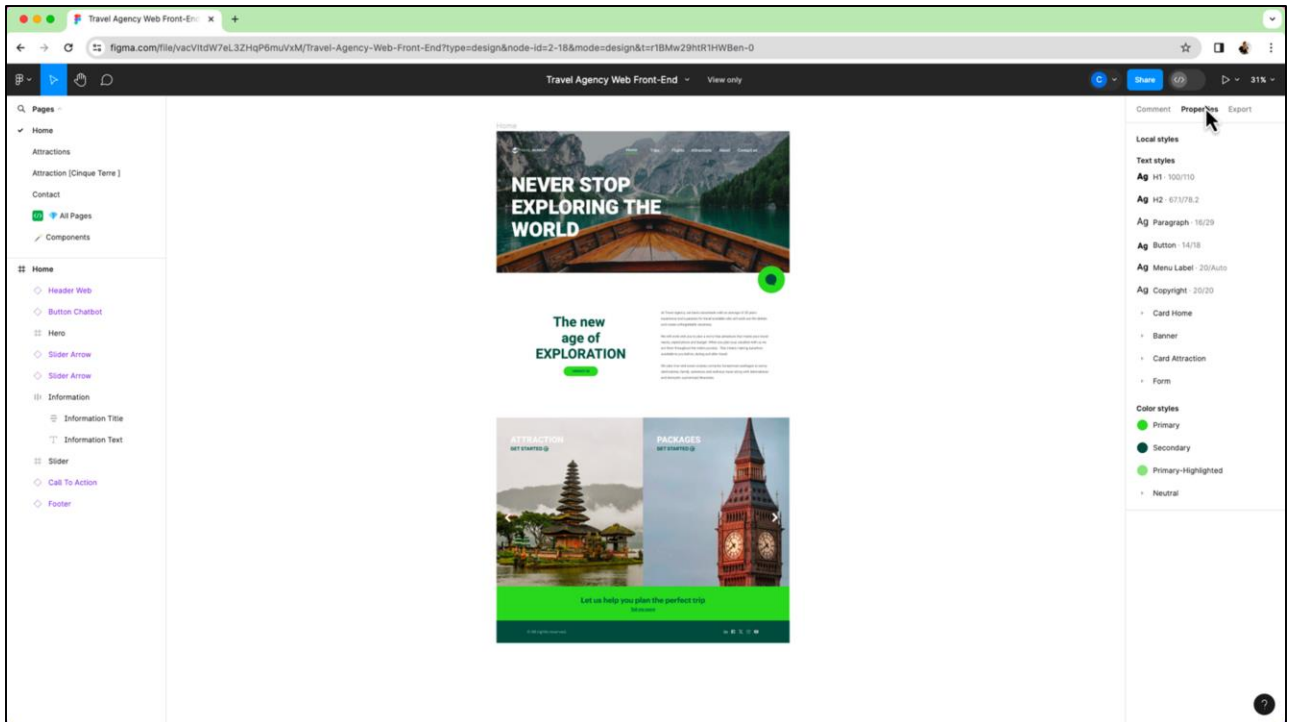
Text styles	
H1	100/110
H2	67.1/78.2
Paragraph	18/29
Button	14/18
Menu Label	20/Auto
Copyright	20/20
Card Home	
H1	42.3/38
H2	23.7/21.3
Banner	
H1	36/40
H2	20/18

Y por último el estilo Button para el texto que compone el botón.



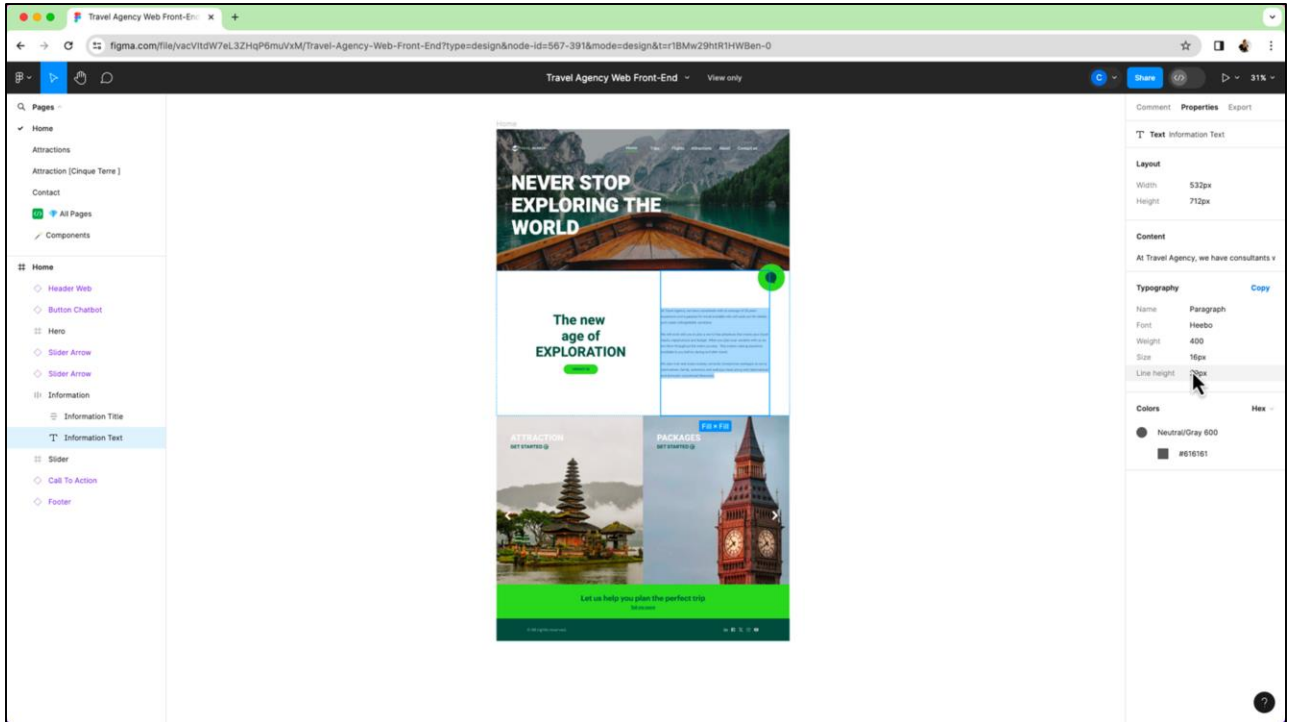
Yo, como diseñadora, soy quien define todos estos estilos pensando en el sistema que estoy modelando.

La utilización de estilos de texto organiza y optimiza el archivo y le permite al desarrollador frontend tener resueltas todas las decisiones de diseño que a tipografía en este caso se refiere (por ejemplo, cuál es la fuente utilizada, el estilo, el tamaño, el interletrado, el interlineado, etc).

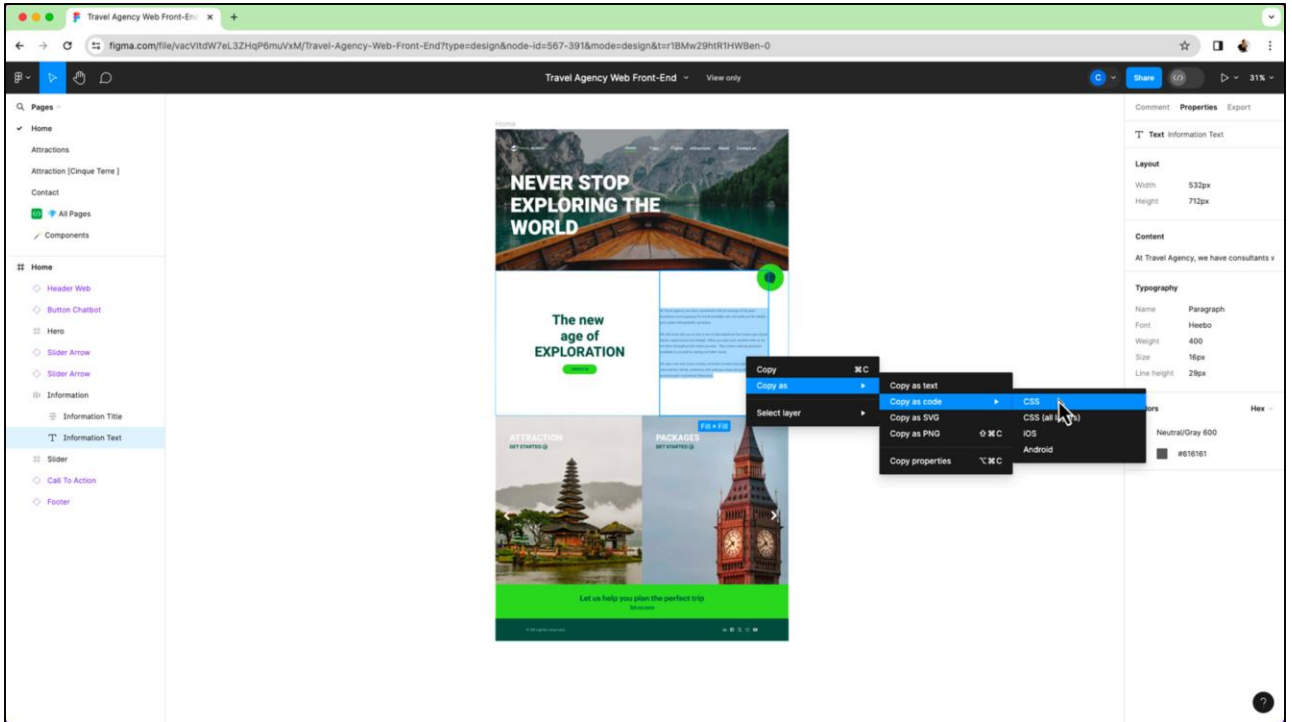


Si volvemos a Figma vemos en esta ventana de forma resumida un par de características del estilo: el primer valor refiere al tamaño de fuente y el segundo al interlineado.

Para poder ver este listado de estilos tenemos que estar fuera de todo frame, sin nada seleccionado y en la columna derecha de "propiedades" observamos todos los estilos del documento.



Sin embargo, si queremos acceder a más información sobre uno de estos estilos tenemos que seleccionarlo y en la misma columna se listan todas sus propiedades.



Otra característica de este programa es que le permite a el frontender tener una primera aproximación a los estilos CSS que puede llevarse directamente a GeneXus.

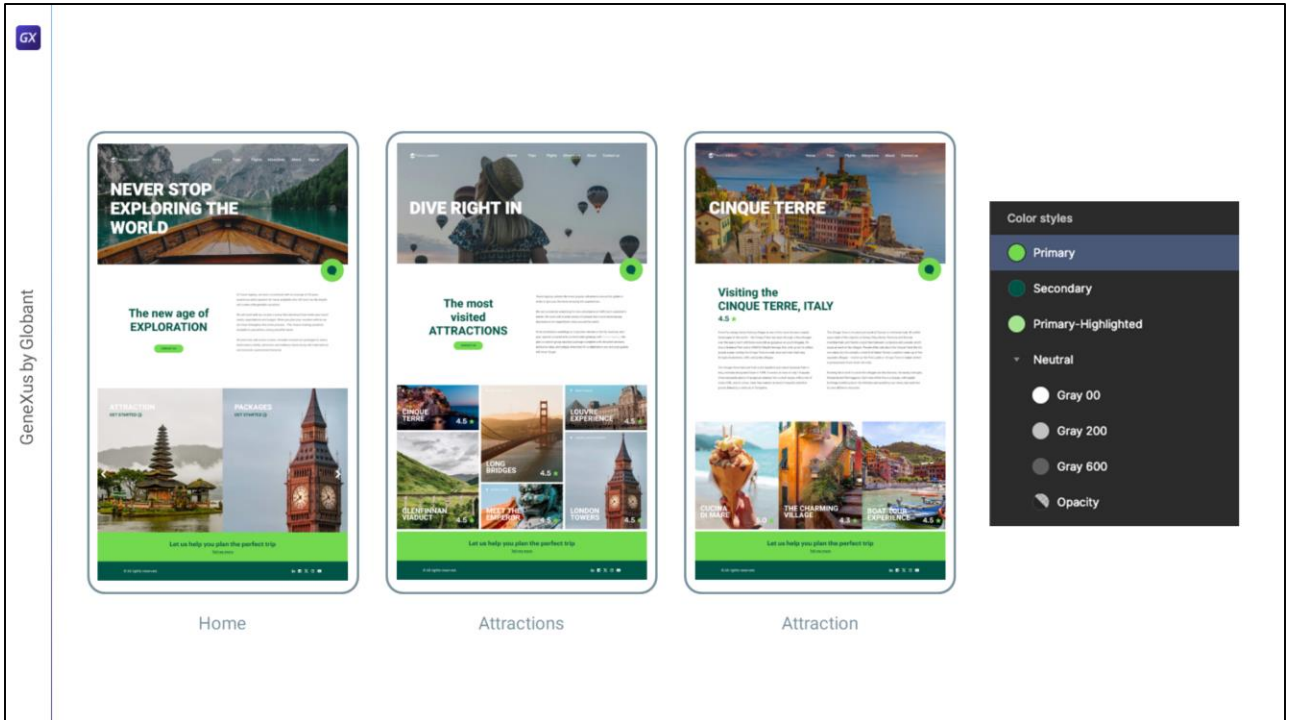
Structure & Components

Typography

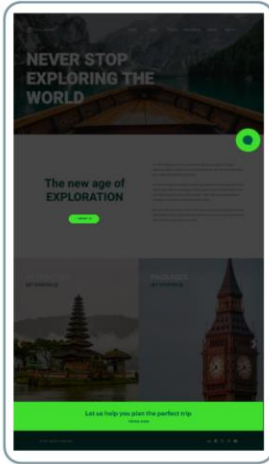
Colors

Variants [Buttons]

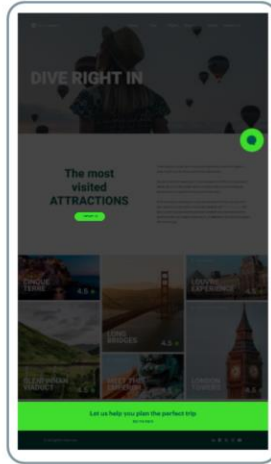
Pasemos ahora al análisis de lo colores.



El caso de los colores es similar al anterior, no solo a simple vista podemos ver que se utilizan de determinada manera (y ese uso es igual en todas las pantallas) sino que podemos generar estilos de color con nombres que nos ayuden a crear jerarquías.



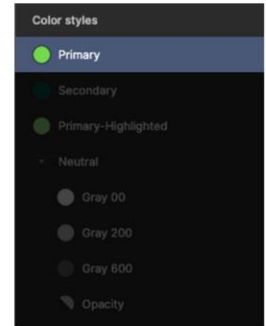
Home



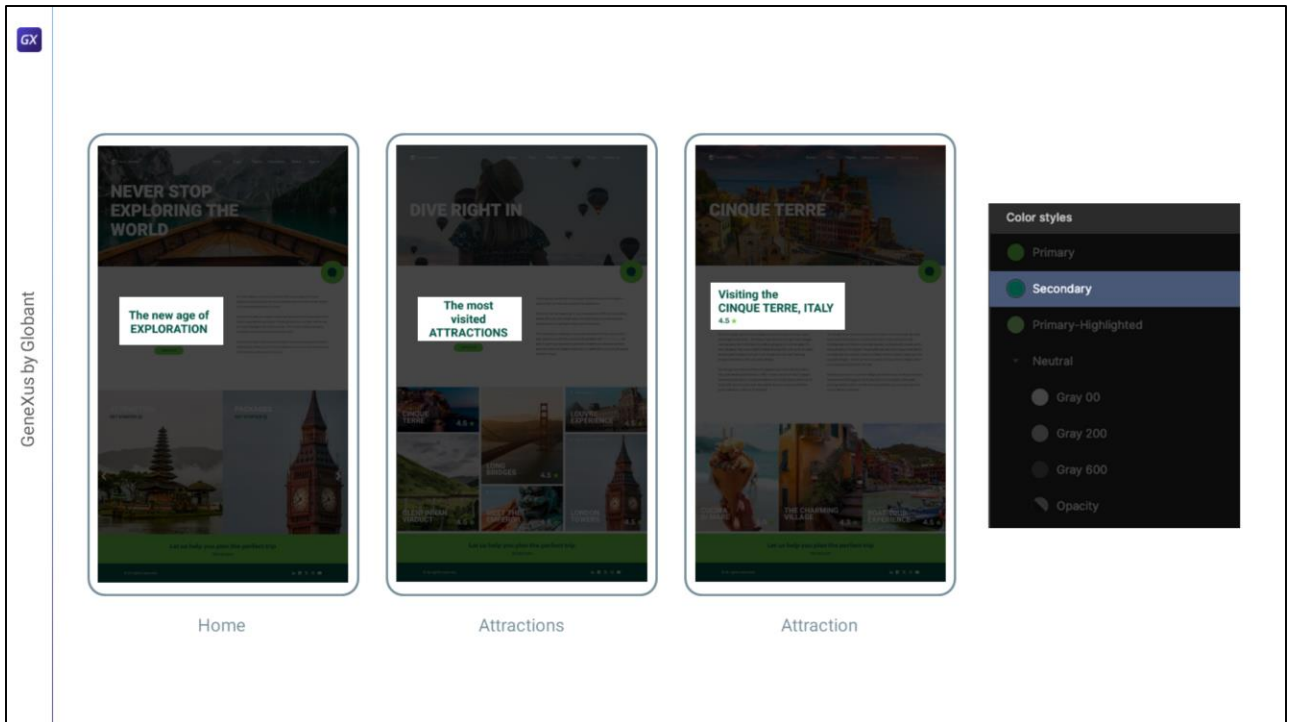
Attractions



Attraction

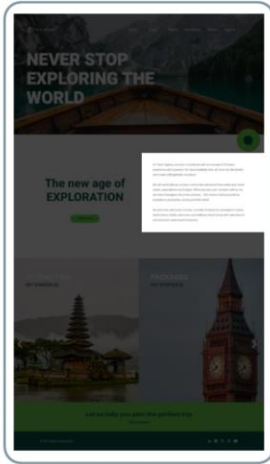


Como Primary...

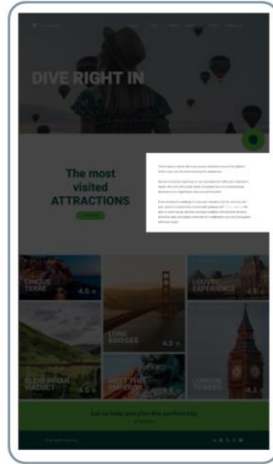


...y Secondary en el caso de los verdes.

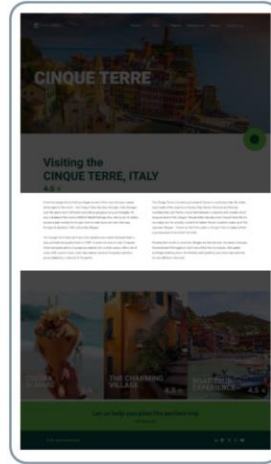
Estos nombres son un estándar, una forma de organizar de forma semántica los colores a utilizar en el Sistema.



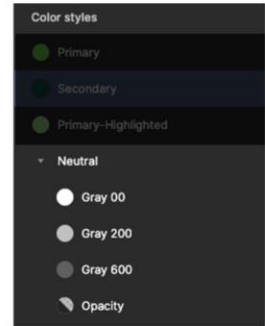
Home



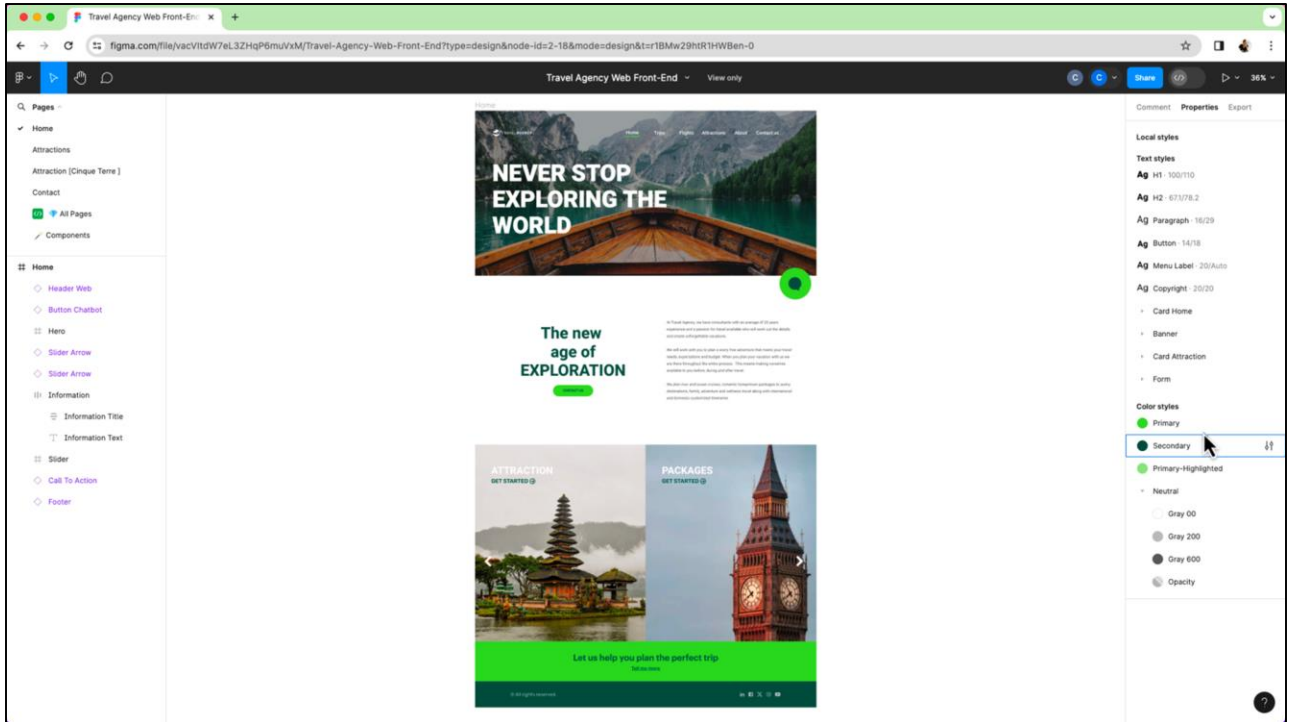
Attractions



Attraction



Ampliamos la paleta inicial de verde con una gama de grises definida para el resto de los elementos.



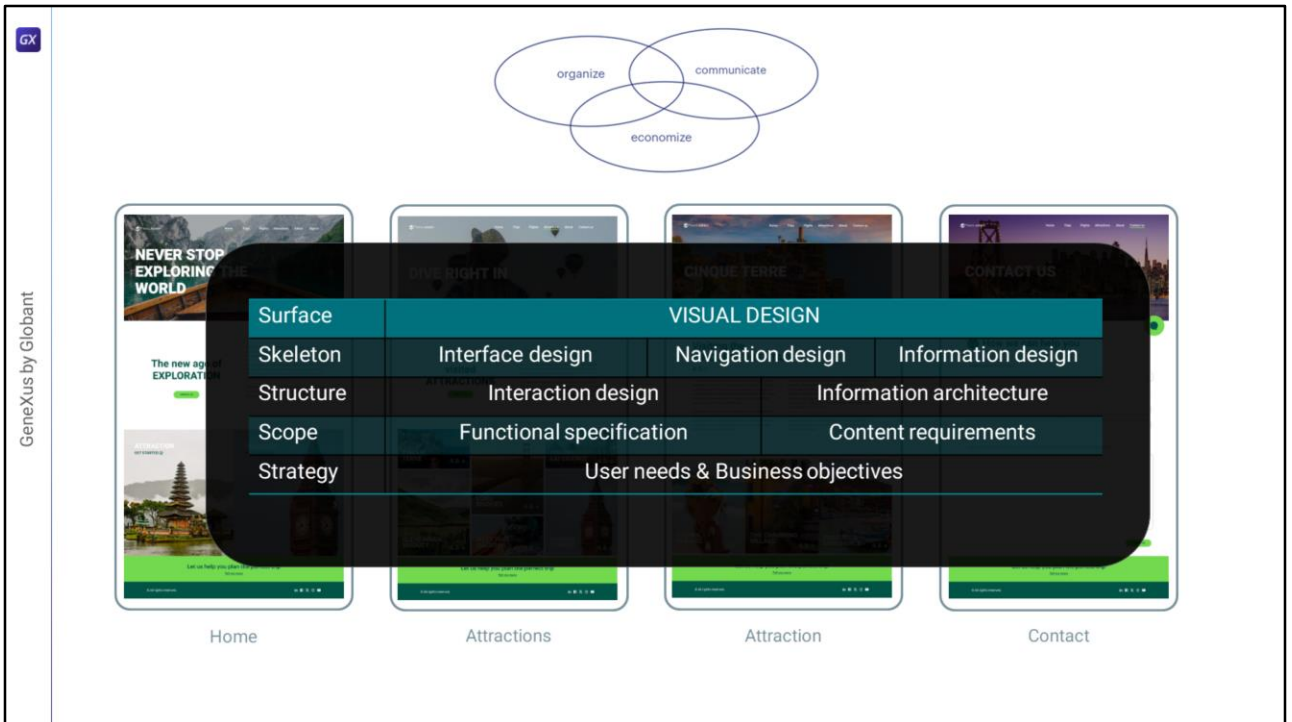
Es fundamental que estos estilos estén nombrados semánticamente respecto a la función que cumplirán, pero del modo más abstracto posible, para que justamente den cuenta de esa función.

En el curso iremos complejizando esto a medida que avancemos.

Repetition & Abstraction

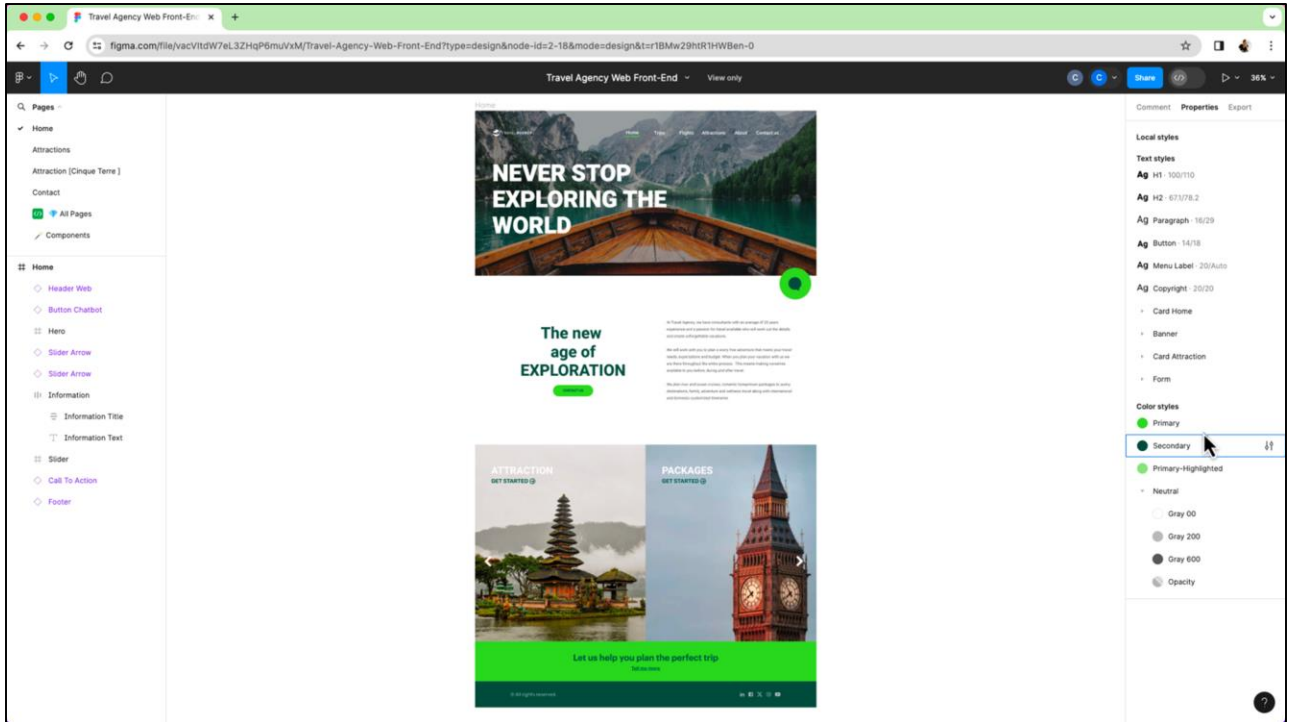


A lo largo de todo este proceso que fuimos analizando, lo que buscamos es la abstracción para expresar el sistema de forma concisa, identificando repeticiones para luego reutilizarlas en varios lugares. Este principio nos será muy útil en el diseño y también a la hora de desarrollar.



Y si bien no es el objetivo de este curso ahondar en las etapas previas al diseño de interfaz, es fundamental aclarar que todas estas decisiones que fuimos tomando a nivel diseño y todos los recursos que utilizamos para organizar y sistematizar estas decisiones parten de un profundo análisis de la experiencia de usuario como vimos en el video de introducción, y es esa experiencia de usuario la responsable de estructurar conceptualmente la aplicación como un todo.

Esta etapa de análisis y sistematización es propia del diseñador y es la que conduce a este producto en Figma que les estuve mostrando, que incluye tanto el diseño de interfaz, como la navegación y la arquitectura de la información. En estas primeras pantallas además de todo lo que mencionamos hablamos de nociones importantes de un buen diseño y en las proximas clases veremos la importancia de conceptos como márgenes, padding, alineaciones y espaciados, entre otras cosas.



Pero no nos adelantemos, pasemos ahora a situar lo que estuvimos viendo en Figma pero del lado de GeneXus. Para eso los dejo con Ceci en el próximo video.

GX

GeneXus by Globant

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com