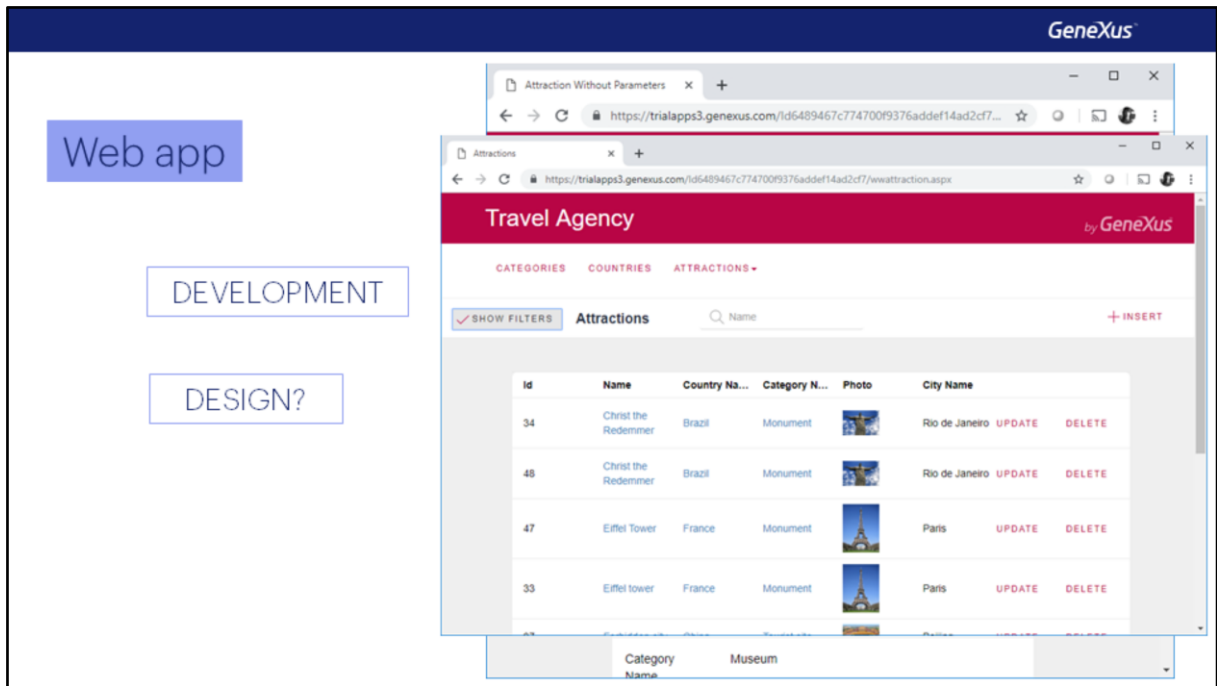


Design Systems

Introdução

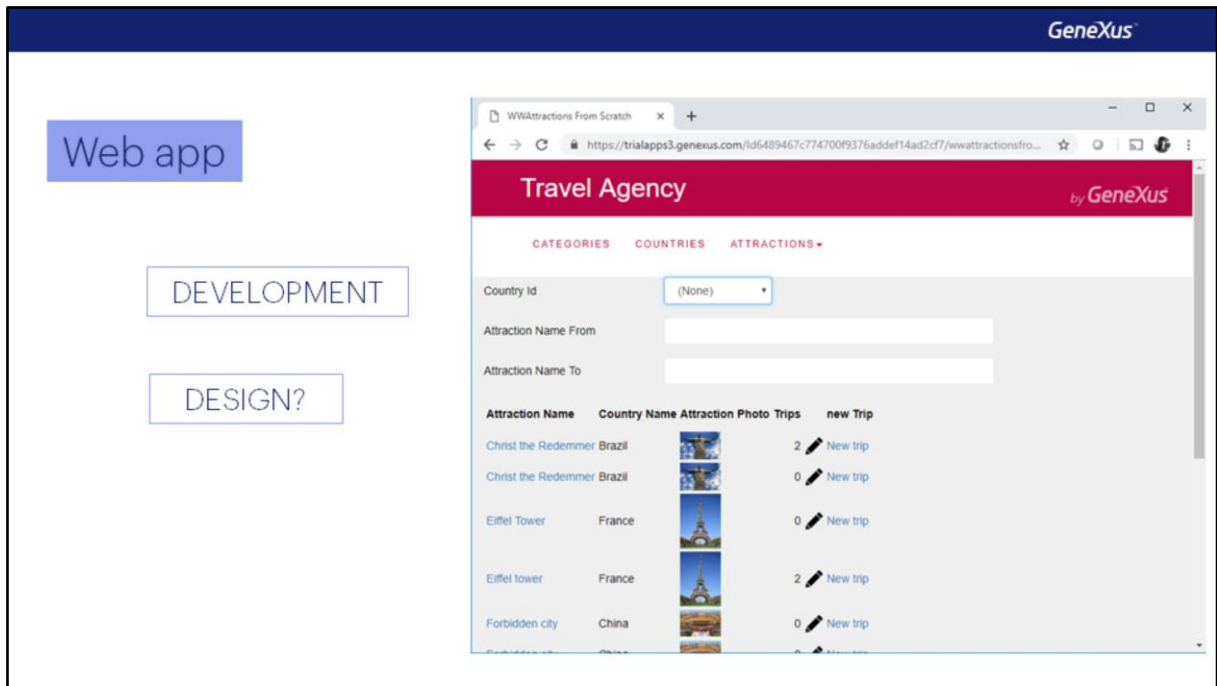
GeneXus 16



Até agora, preocupados em entender como desenvolver as funcionalidades básicas de uma aplicação web, praticamente não nos ocupamos com seu design.

Nos contentamos na maioria das vezes com as telas que GeneXus nos ofereceu (por exemplo, as das transações e também aquelas montadas pelo pattern Work With).

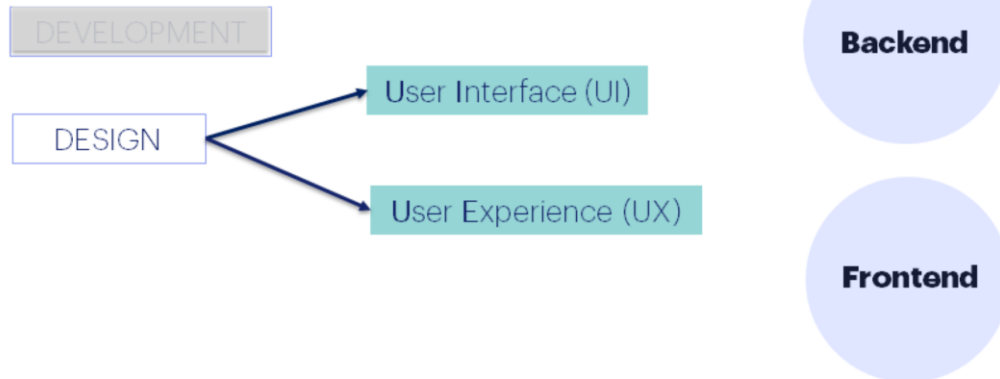
(Adicionamos mais atrações e mudamos as imagens para algumas de melhor qualidade, para podermos montar um frontend atraente, como veremos mais adiante).



Quando tivemos que projetar nossos próprios web panels, utilizamos os controles que inserimos no form com suas características predeterminadas, sem prestar atenção ao design. E, concordaremos, essas telas ficaram bastante pobres.

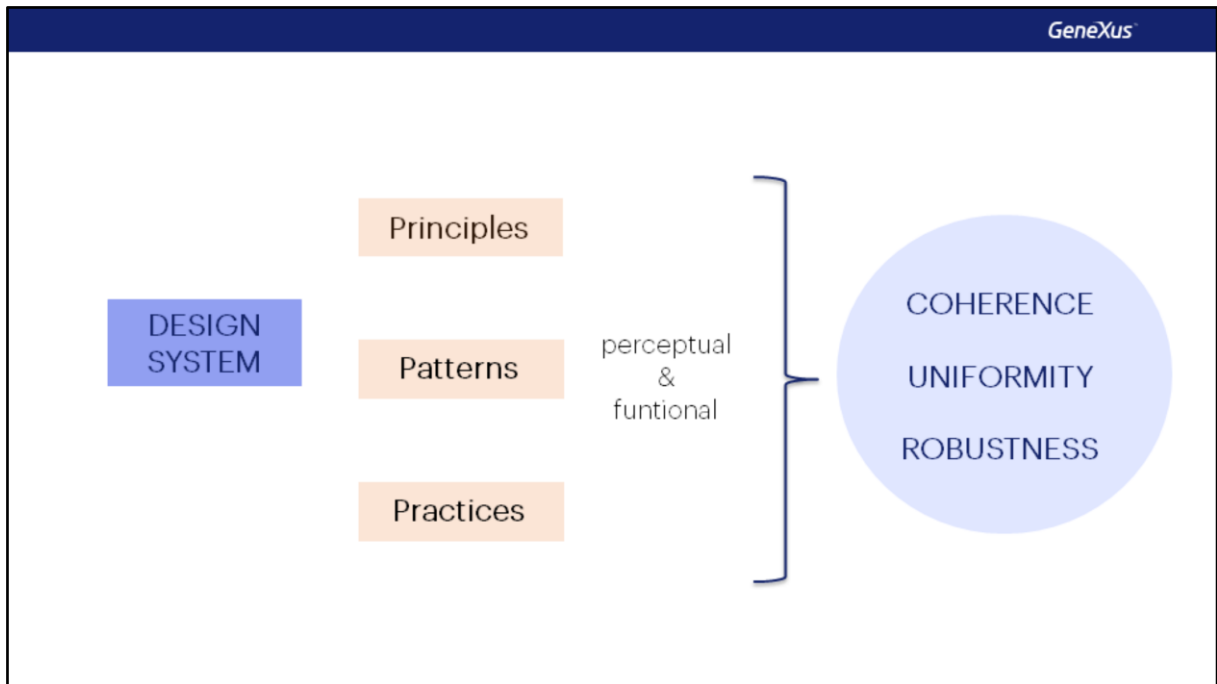
Também não nos preocupamos em seguir um critério unificado referente às formas de interação do usuário com a aplicação e das diferentes telas entre si, o que também é considerado parte do design da solução, ou seja, o design não cobre apenas a estética, mas também o fluxo de interações, sua clareza, sua coerência... E tudo isto considerando os diferentes tamanhos de tela e as diferentes plataformas (por exemplo, telefones Android, tablets iOS e outros). A aplicação deve parecer a mesma e uniforme em qualquer caso.

Web app



Por isso se fala não apenas da User Interface (UI), mas de forma mais ampla, de User Experience (UX) –experiência do usuário–.

Não nos importamos muito até agora porque estávamos olhando para a aplicação do ponto de vista do desenvolvimento de código. Até falamos que a maioria das telas com as quais trabalhamos correspondia mais ao backend da aplicação, que geralmente não tem requisitos de UI ou UX tão exigentes quanto o caso do frontend, ou seja, do produto que desejamos que nossos clientes (e não apenas nossa equipe) utilizem.



Hoje se fala de DESIGN SYSTEM para se referir ao conjunto de:

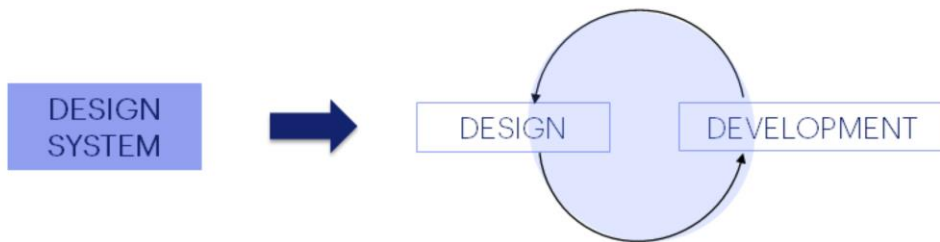
- princípios (que determinam o que é um bom design para a nossa indústria, por exemplo, um que forneça clareza em primeiro lugar, eficiência, como segundo ponto, consistência como um terceiro e, finalmente, que seja bonito),
- padrões (não nos referimos aqui aos patterns de GeneXus, mas a padrões de percepção - como a tipografia, as cores a serem utilizadas para diferentes partes, etc.- e funcionais - como a divisão em componentes que se encaixam como quebra-cabeças para formar as telas e dar a idéia, assim, de uma app orgânica, não desordenada)
- bem como práticas (por exemplo, com quais ferramentas desenvolvemos/projetamos, como fazemos, etc.)

Este conjunto de princípios, padrões e práticas visa a construção de um produto digital que tenha coerência, uniformidade e robustez.

Os Design systems não são universais. Embora compartilhem consensos, são definidos para cada produto digital ou família de produtos digitais e também dependem das ferramentas disponíveis em um determinado momento da indústria de software.

Perceba observando as aplicações que utilizamos diariamente (por exemplo, as de e-mail, as de mensagens ou aquelas de redes sociais) para identificar alguns de seus aspectos, que são os que tornam fácil e intuitivo interagir com elas, pois oferecem a mesma visualização e os mesmos tipos de interação, independentemente da plataforma e do tamanho da tela, o que nos permite reconhecê-las à primeira vista.

Queremos atrair os usuários de nossa app, que a queiram, por isso precisamos cada vez mais definir os DESIGN SYSTEMS.



Todos estes aspectos fazem com que as aplicações de nossos dias já não possam mais ser pensadas como produto do trabalho de desenvolvedores de software, mas de equipes que também envolvem (e fortemente) designers gráficos.

Design System em GeneXus?

Como GeneXus nos ajuda no uso de um Design System para nossa aplicação?

GeneXus™

The power of doing.

More videos
Documentation
Certifications

training.genexus.com
wiki.genexus.com
training.genexus.com/certifications