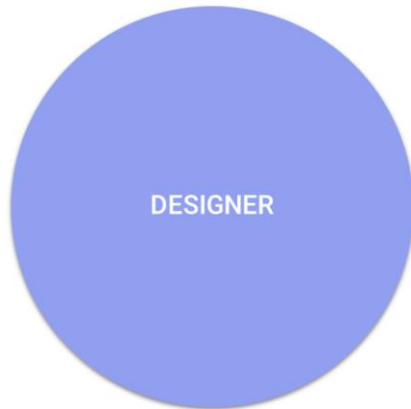


# Design, Design System and Design Tool



Cecilia Passalacqua

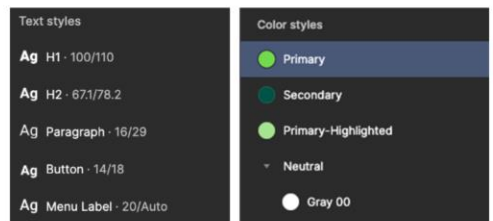


Fundamentals of Design  
Design System  
Figma tool and resources

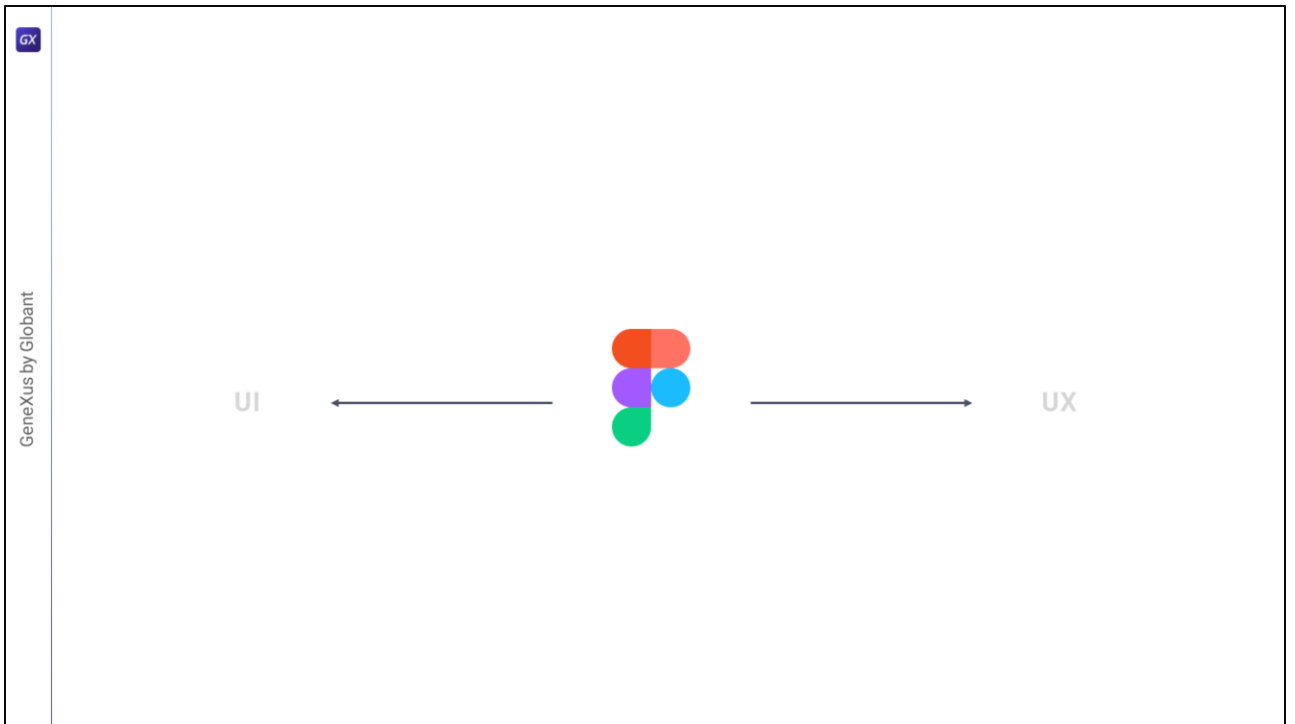
## VISUAL DESIGN



## DESIGN SYSTEM



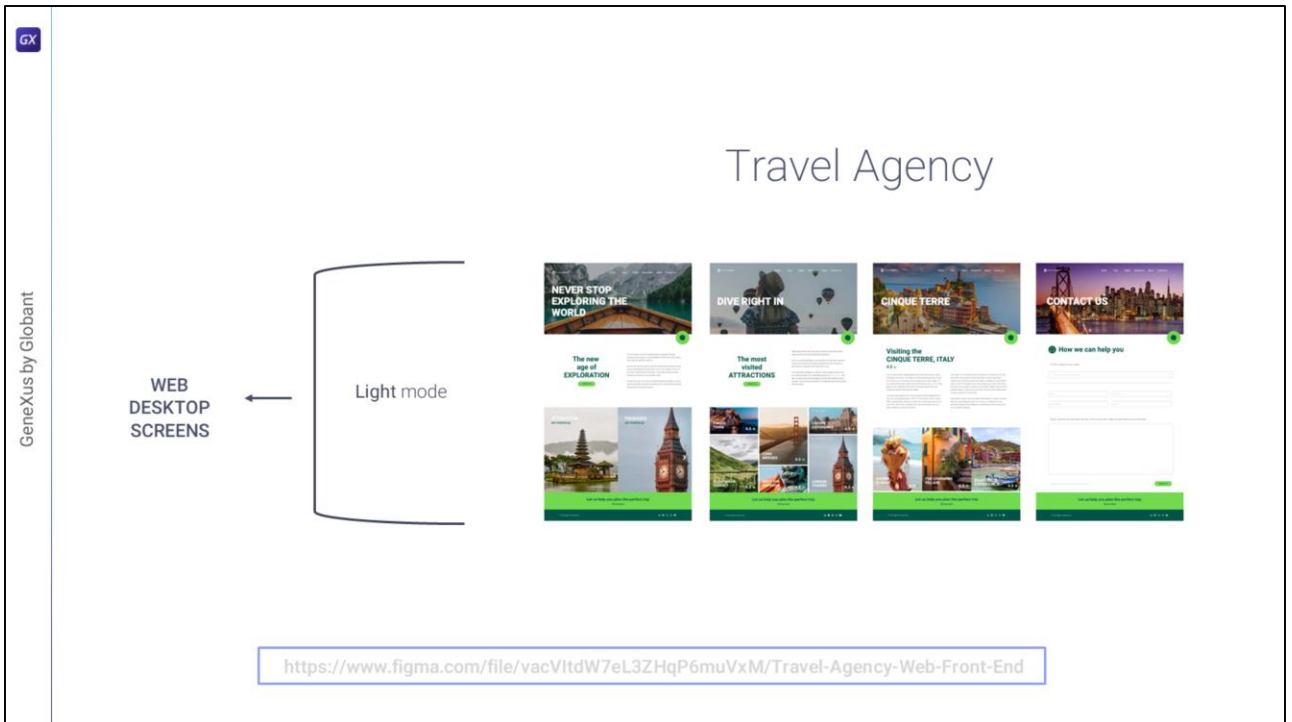
A seguir, vamos nomear alguns elementos de design fundamentais que nos permitirão, por um lado, gerar o design visual da nossa aplicação e, por outro, gerar um sistema de design que vai simplificar o processo de desenvolvimento e vai gerar uma melhor experiência de usuário.



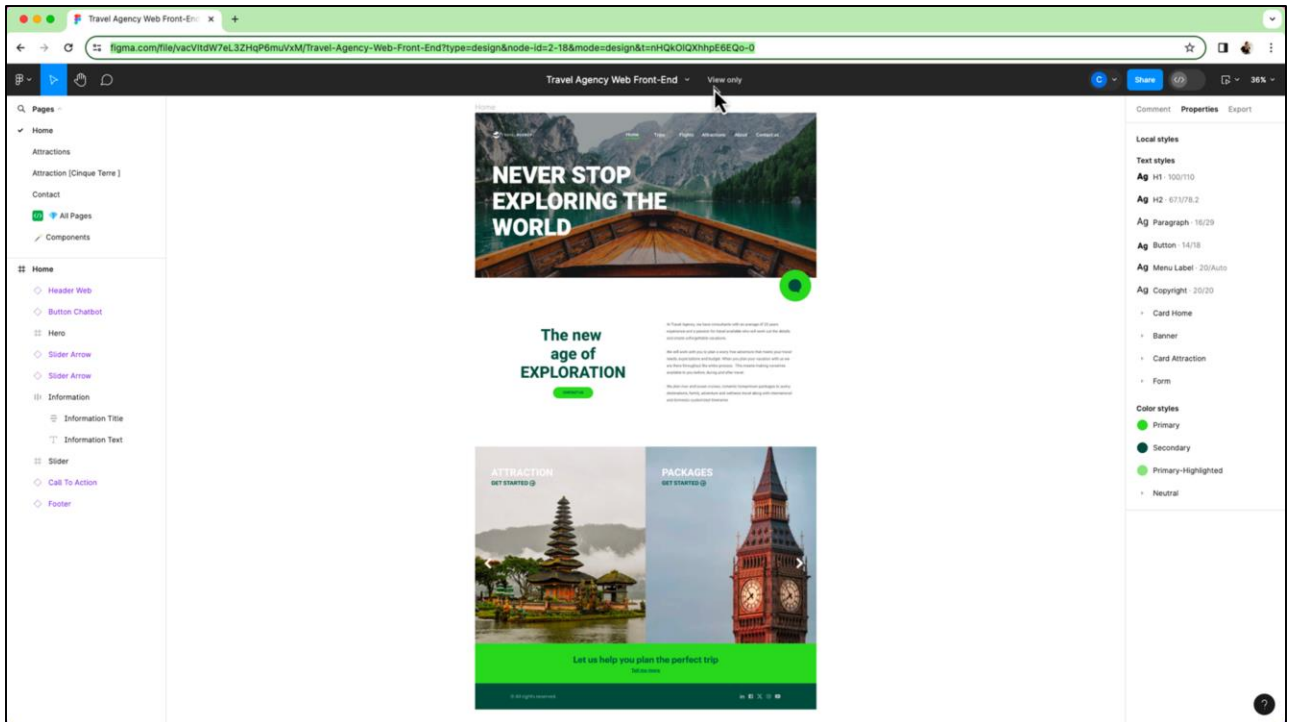
No meu caso, escolho Figma. Esta é uma ferramenta de design colaborativo online específica para a criação de produtos digitais.

É utilizada tanto para a criação de interfaces de usuário como para o design de experiência de usuário.

Permite aos designers trabalharem em projetos de forma simultânea, facilitando a colaboração em tempo real.



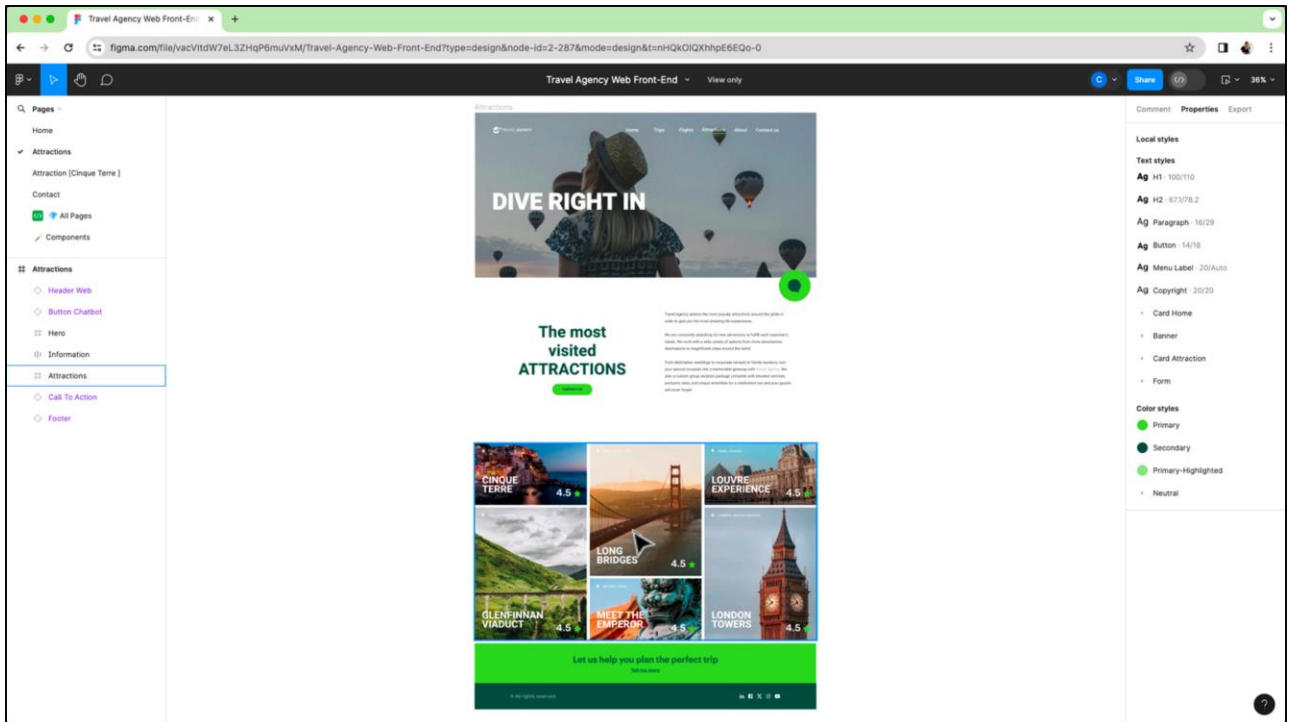
Uma vez terminadas as primeiras telas de minha aplicação, que serão para tamanho desktop para uma aplicação web, compartilho com Ceci, no seu papel de frontend developer, um link de acesso ao arquivo que inicialmente só terá permissões de visualização e não de edição.



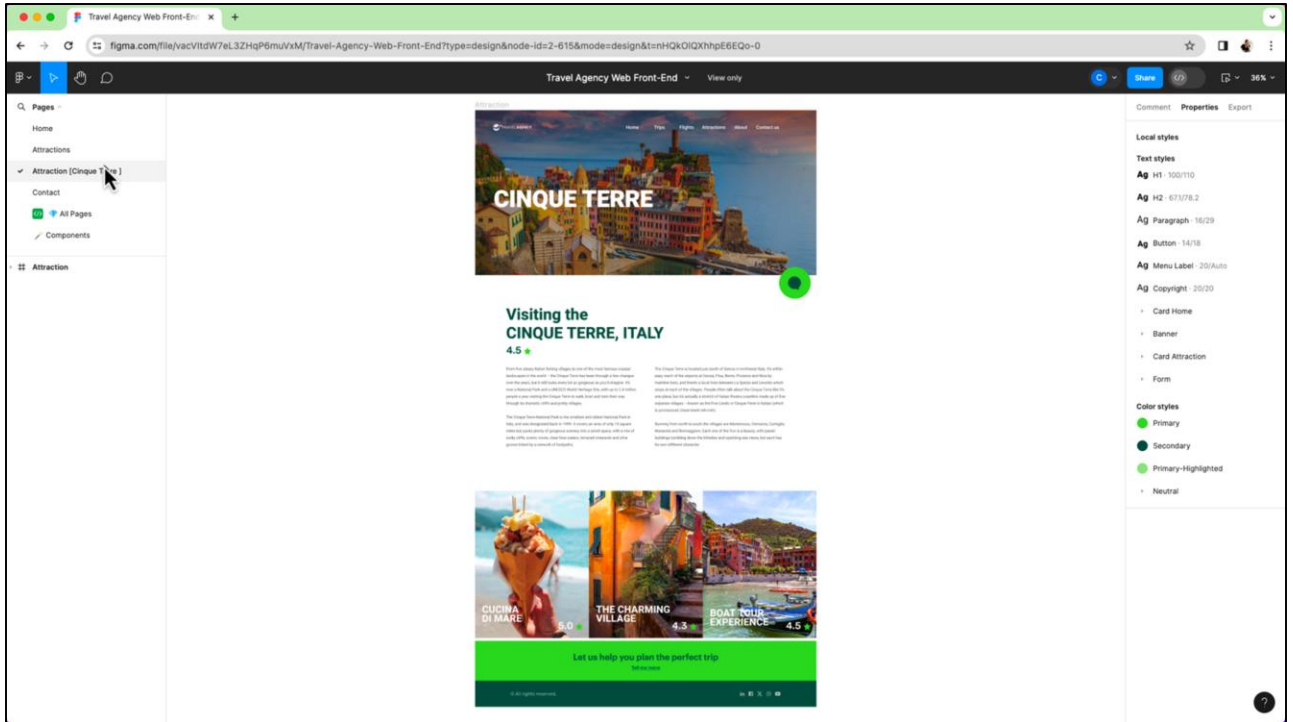
Aqui estou entrando, para mostrar a vocês, esse modo de visualização, que não será o modo no qual eu, como designer, estarei trabalhando.

No arquivo estamos vendo as páginas iniciais que criei para este Projeto.

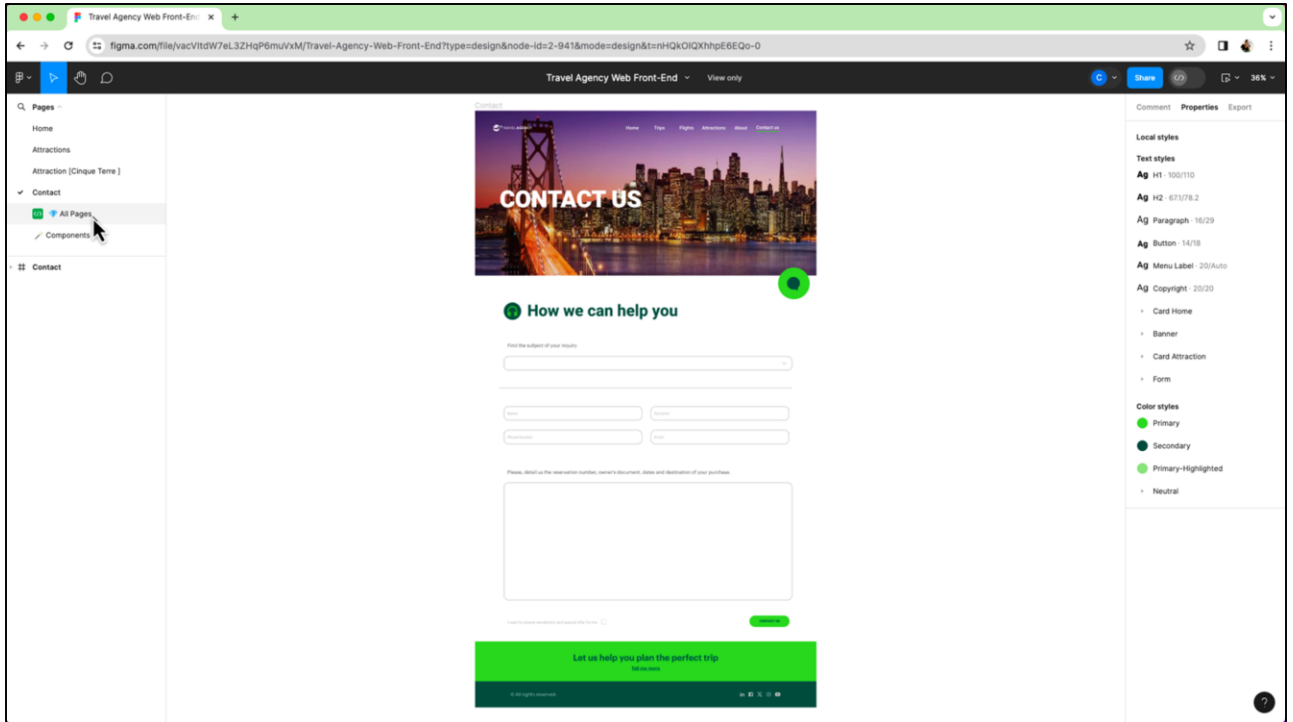
A primeira é a página Home com informação geral...



A segunda é a página Attractions que mostra as atrações turísticas de acordo com a sua classificação. Como vimos na introdução, essa informação sairá da base de dados.

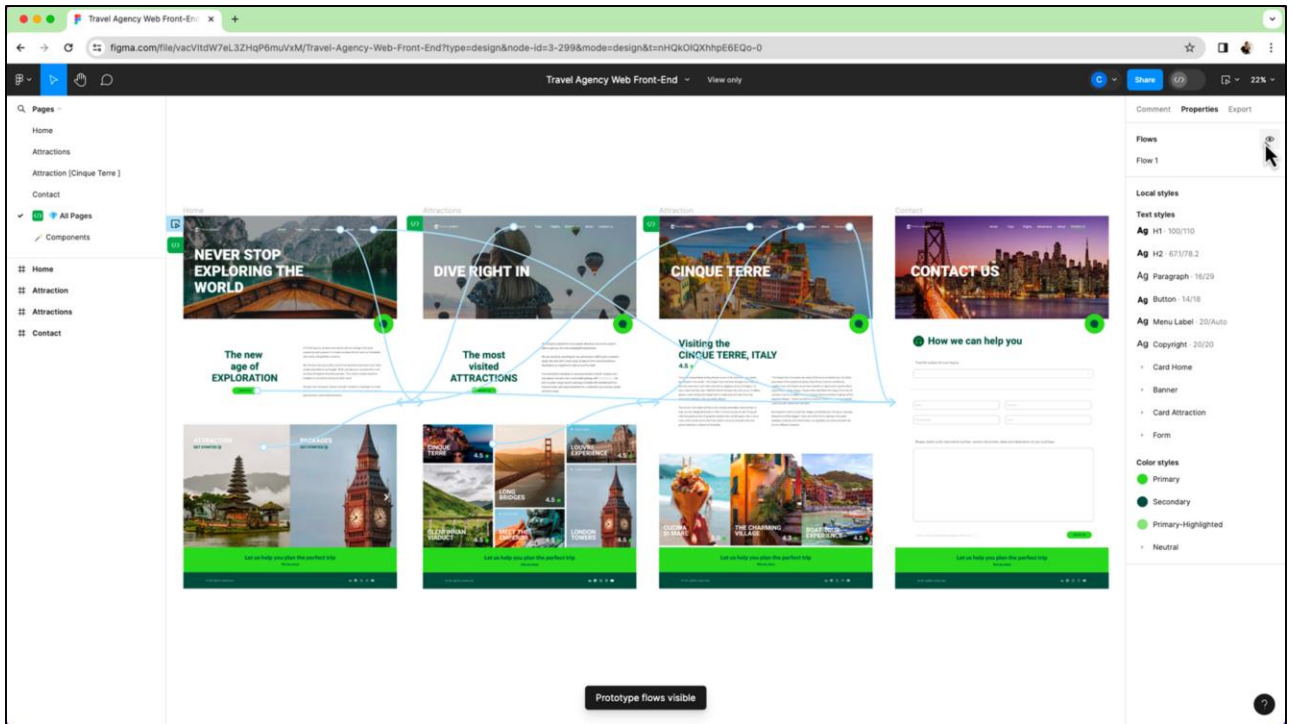


Em terceiro lugar, está a página com a informação de uma das atrações.

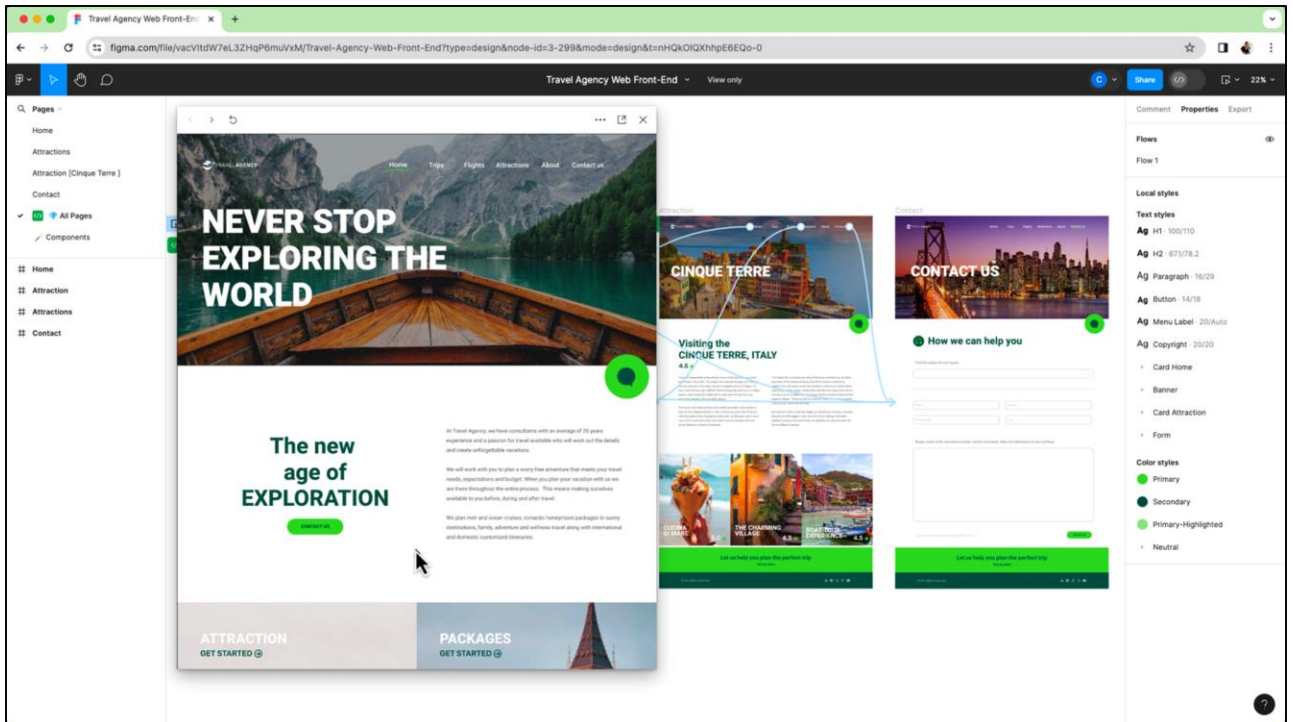


Depois vemos uma página de contato.





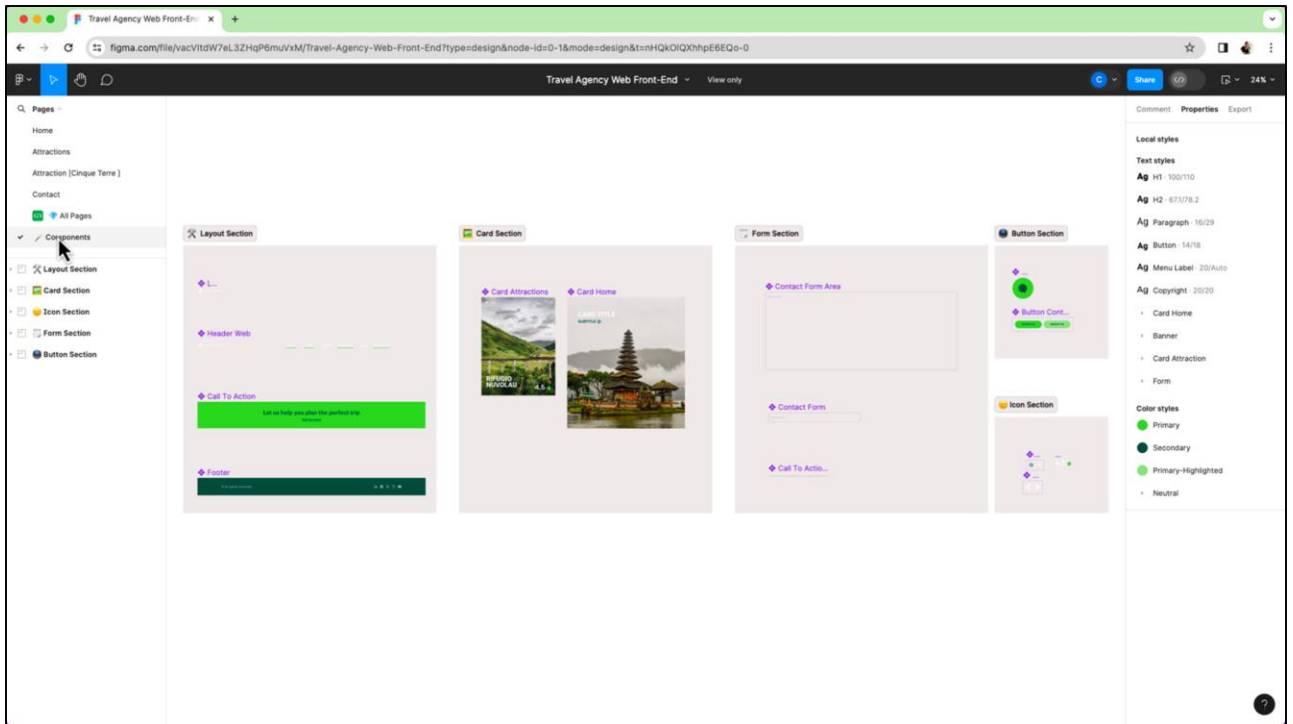
Além disso, gerei uma quinta página onde coloquei essas páginas uma ao lado da outra para, por um lado, vê-las e analisá-las em seu conjunto, e por outro para gerar o design de interação que não posso realizar se tenho todas as telas em páginas separadas.



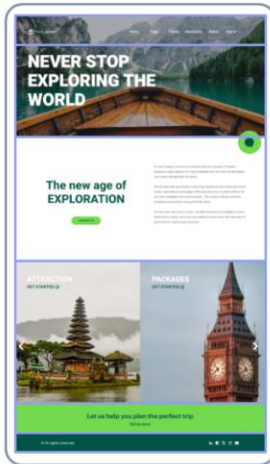
Uma vez definido como será realizada a navegação entre telas, podemos selecionar a opção "Preview" e estaremos executando um protótipo funcional.

Assim, se no menu eu escolho Attractions, leva-me a esta página. E se eu escolher uma atração deste carrossel, leva-me à página que tem a informação que seleccionei.

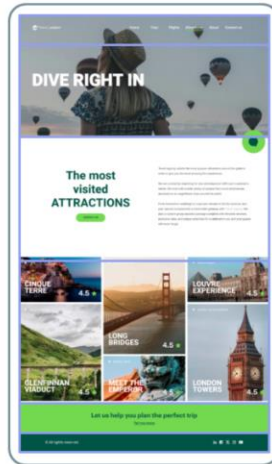
Por outro lado, se eu pressionar o botão de Contato, leva-me ao formulário de contato que está na última página.



Por último, vemos esta página de componentes sobre a qual falarei mais adiante.



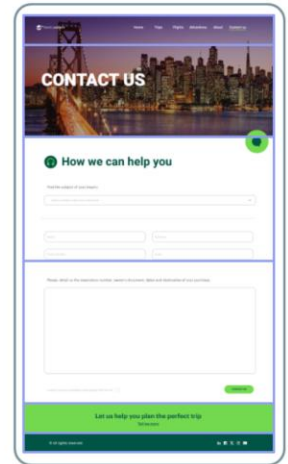
Home



Attractions

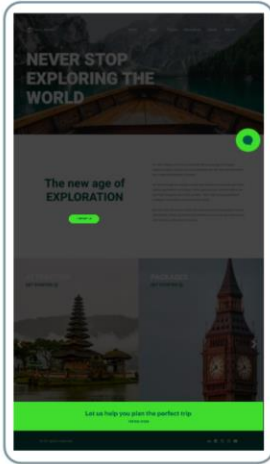


Attraction

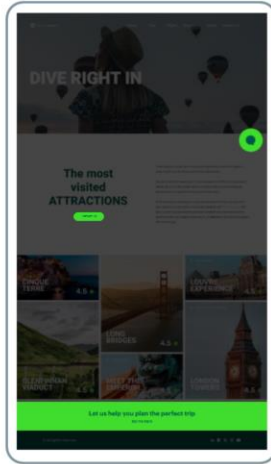


Contact

Se observarmos uma página ao lado da outra, vemos à primeira vista que o design está estruturado de uma determinada maneira, fazendo uso do conceito de reutilização, vemos que há vários elementos que se repetem, tais como: a estrutura...



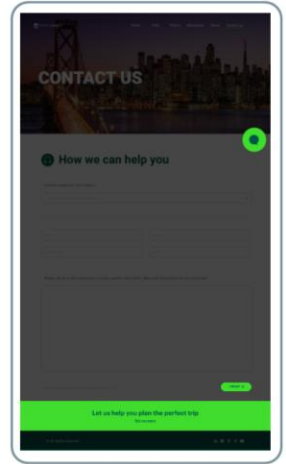
Home



Attractions

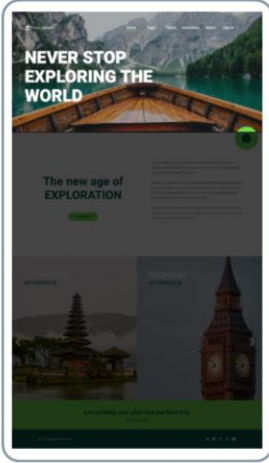


Attraction

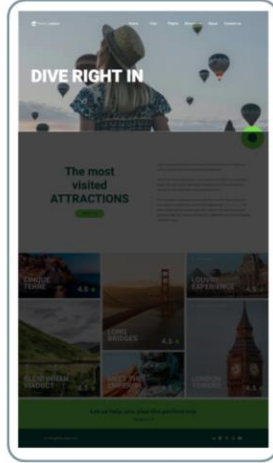


Contact

...a paleta de cores...



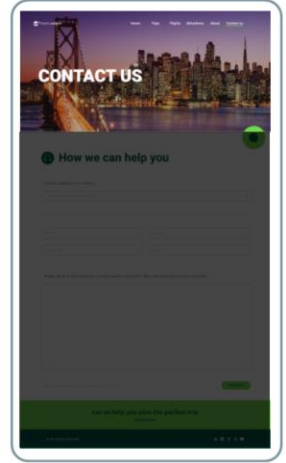
Home



Attractions

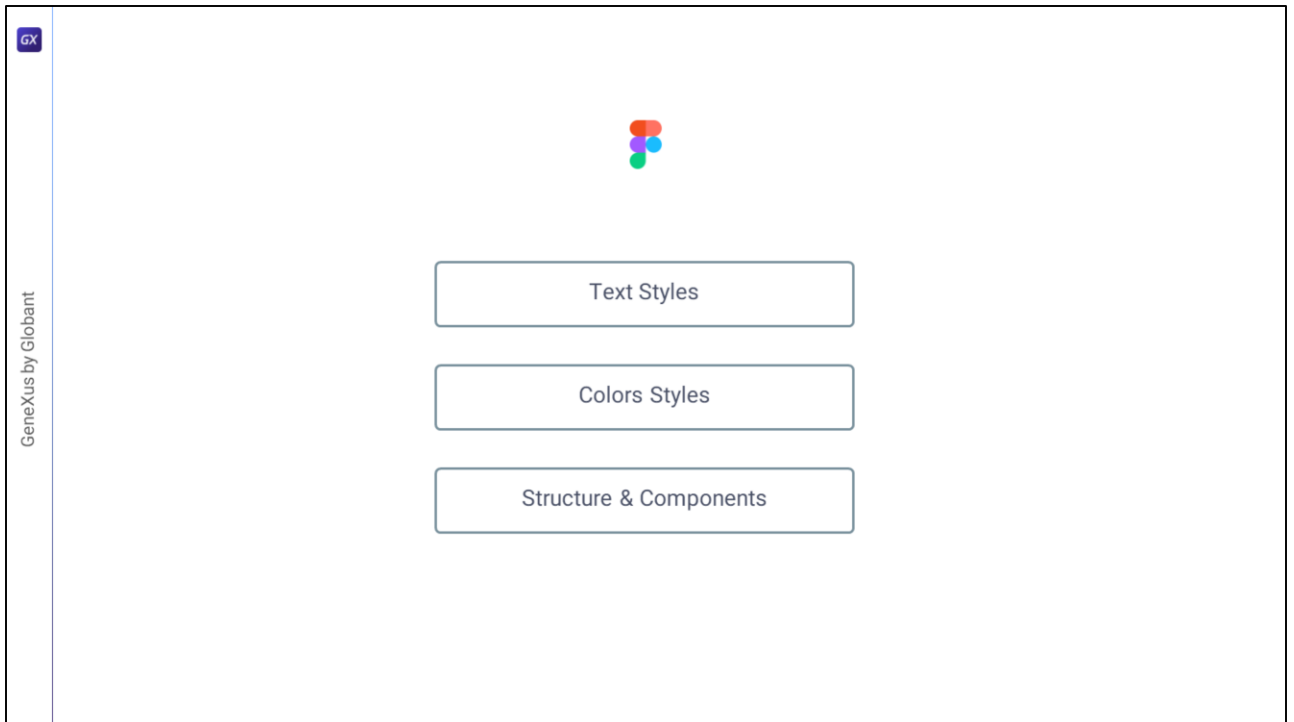


Attraction

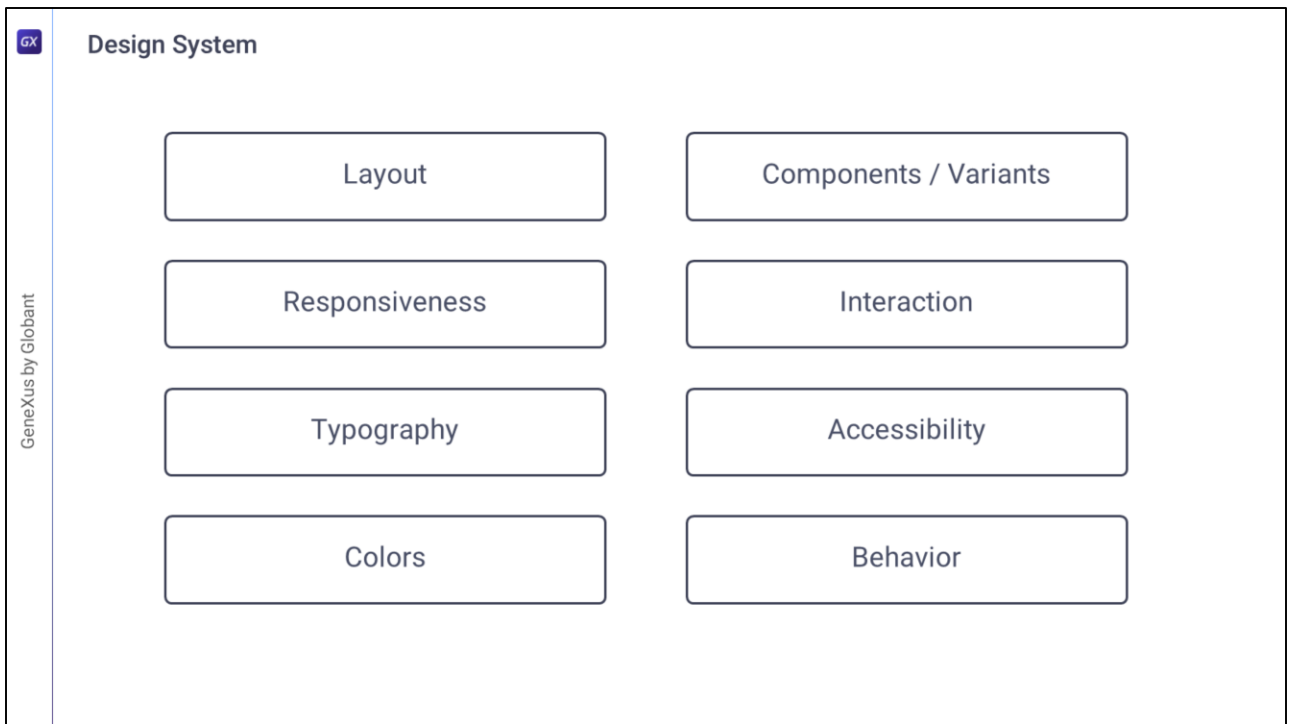


Contact

...e o estilo dos textos.



Muitas dessas decisões serão refletidas dentro de Figma com a utilização de vários recursos (como estilos de texto, estilo de cor ou componentes). Para outras, ainda não temos uma solução (como as decisões sobre acessibilidade) e teremos que discuti-las com o frontender ou enviá-las em algum outro formato.



Quando temos um conjunto de diretrizes de design que abrange desde a aparência visual até a interação e comportamento da aplicação, começamos a falar de um **sistema de design**.

Estes são alguns dos pontos que devemos considerar ao criar um Sistema de Design e que iremos ver no desenvolvimento deste curso.





## Reading the design file | System

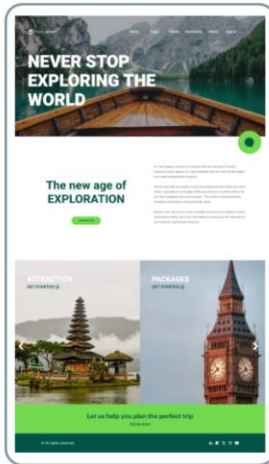
Structure & Components

Typography

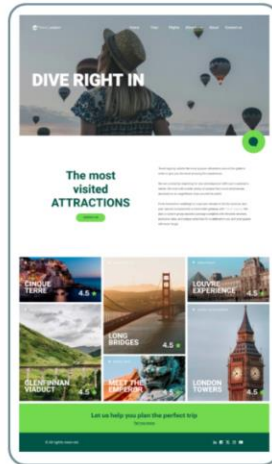
Colors

Variants [Buttons]

Comecemos pelos mais evidentes.



Home



Attractions



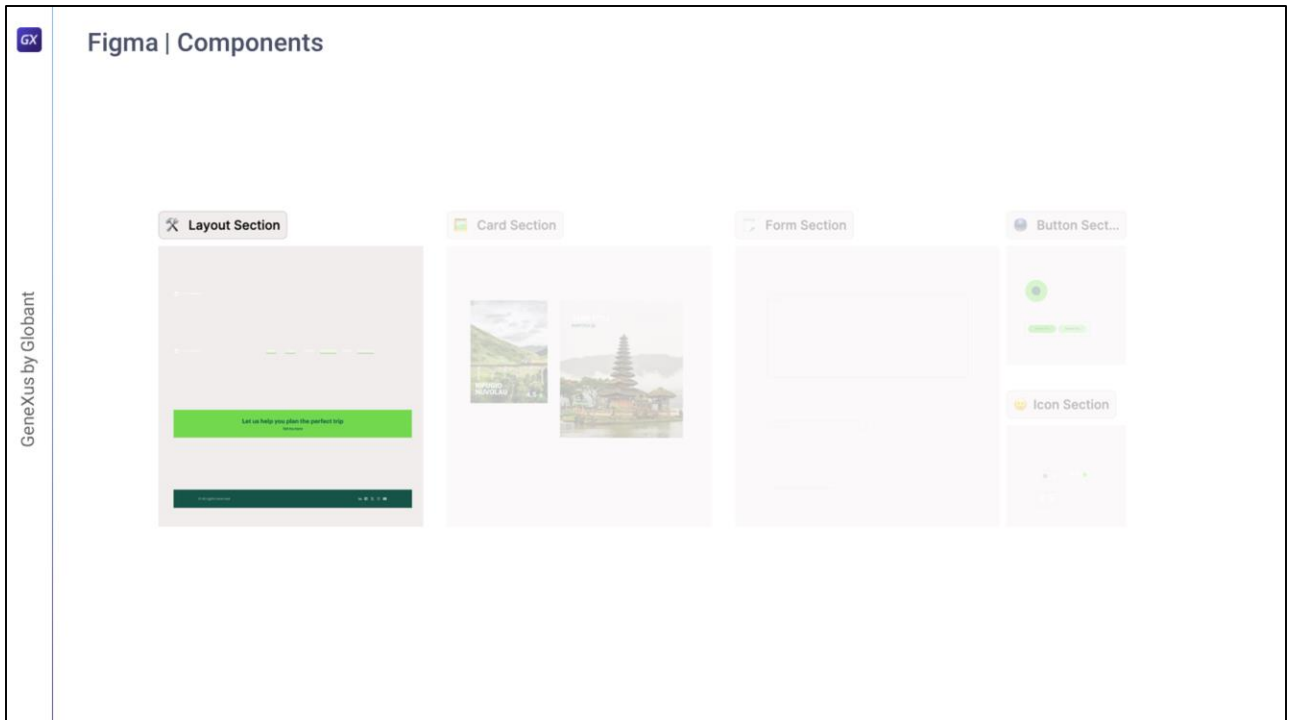
Attraction



Contact

Como já mencionamos ao ver as telas juntas, percebemos que há uma estrutura que se repete.

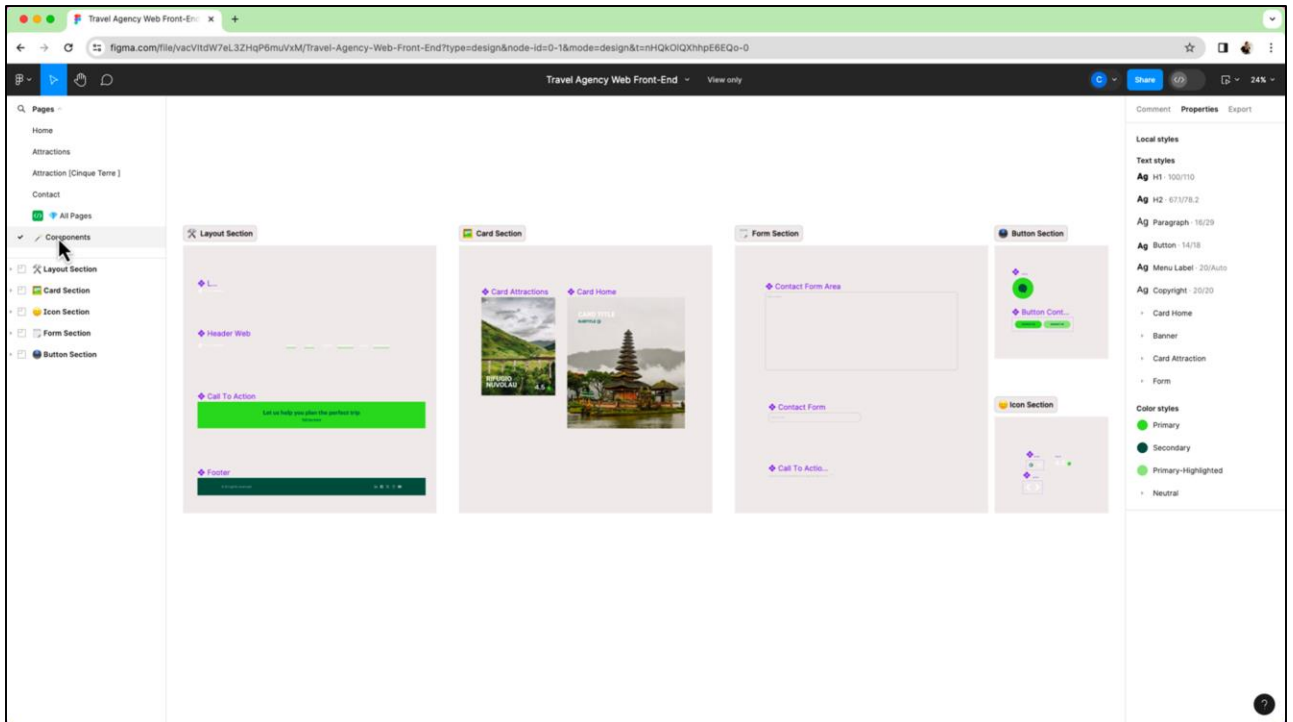
A parte superior composta pelo "Hero", a navegação e o logo, e a parte inferior composta pelo call to action e footer são iguais nas 4 telas.



Precisamente porque estaremos repetindo em cada tela estes elementos, vamos componentizá-los. Como vemos aqui, tenho os 4 componentes que mencionava.

Os componentes me permitem isolar todo aquele elemento ou conjunto de elementos que será repetido em várias telas para depois trabalhar com suas instâncias.

Isso permite ao frontender analisar quais elementos pode modelar como stencils ou como componentes GeneXus (ou, se tem algum recurso superior ao que eu tenho em Figma).



Esta página chamada Componentes, decidi criar com o objetivo de manter a organização do arquivo, ali gero todos os componentes “pai” que depois instancio em cada uma das telas.

Não necessariamente precisam estar em uma página separada, mas é uma prática muito boa.

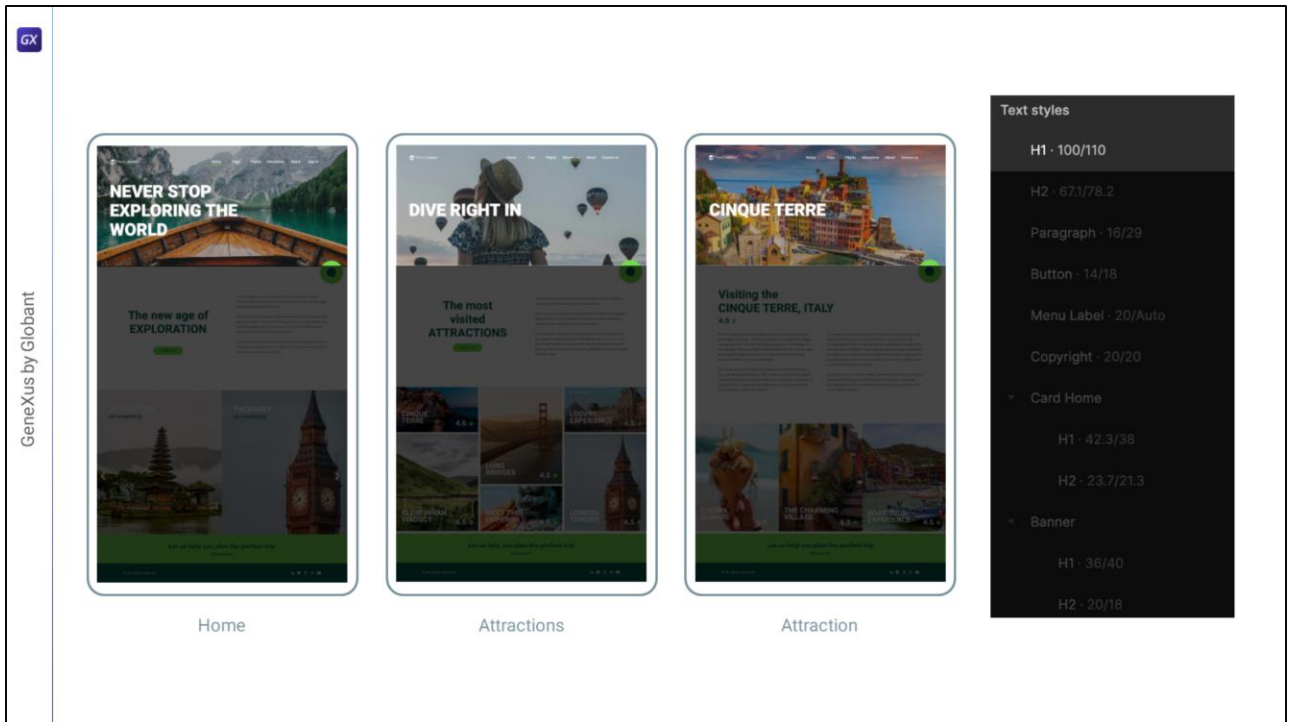
Structure & Components

**Typography**

Colors

Variants [Buttons]

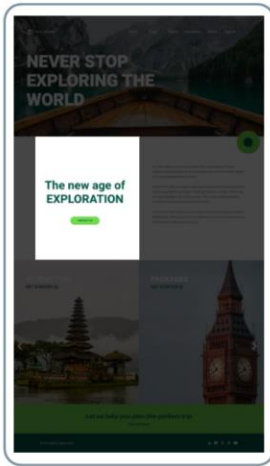
Continuemos pela tipografia.



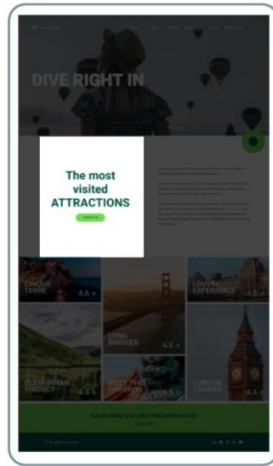
À primeira vista, podemos observar que todos os textos são iguais entre as telas e que em cada uma delas temos o mesmo nível de hierarquização.

Aqui vemos que os cabeçalhos de maior tamanho defini através de um estilo de texto que chamei de H1.

Um estilo é um conjunto de características (neste caso, de propriedades de texto) que podem ser guardadas sob um nome e reutilizá-lo ao longo de todo o design.



Home



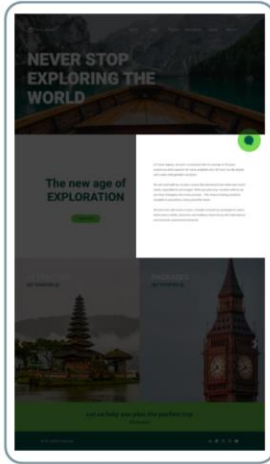
Attractions



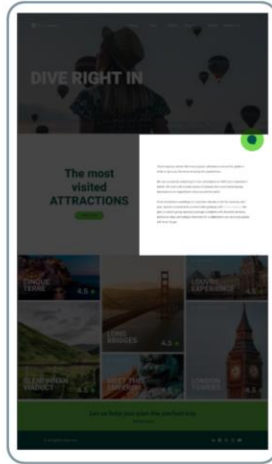
Attraction

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

Além de gerar estilos para os cabeçalhos H1, foram definidos os cabeçalhos secundários como um estilo H2.



Home



Attractions

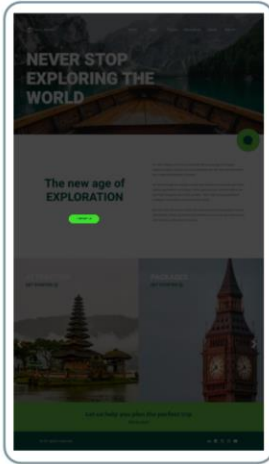


Attraction

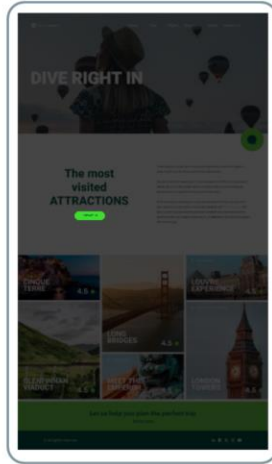
Text styles	
H1	100/110
H2	67.1/78.2
Paragraph - 16/29	
Button - 14/18	
Menu Label - 20/Auto	
Copyright - 20/20	
Card Home	
H1	42.3/38
H2	23.7/21.3
Banner	
H1	36/40
H2	20/18

No caso do texto simples, foram definidos sob o estilo Paragraph.





Home



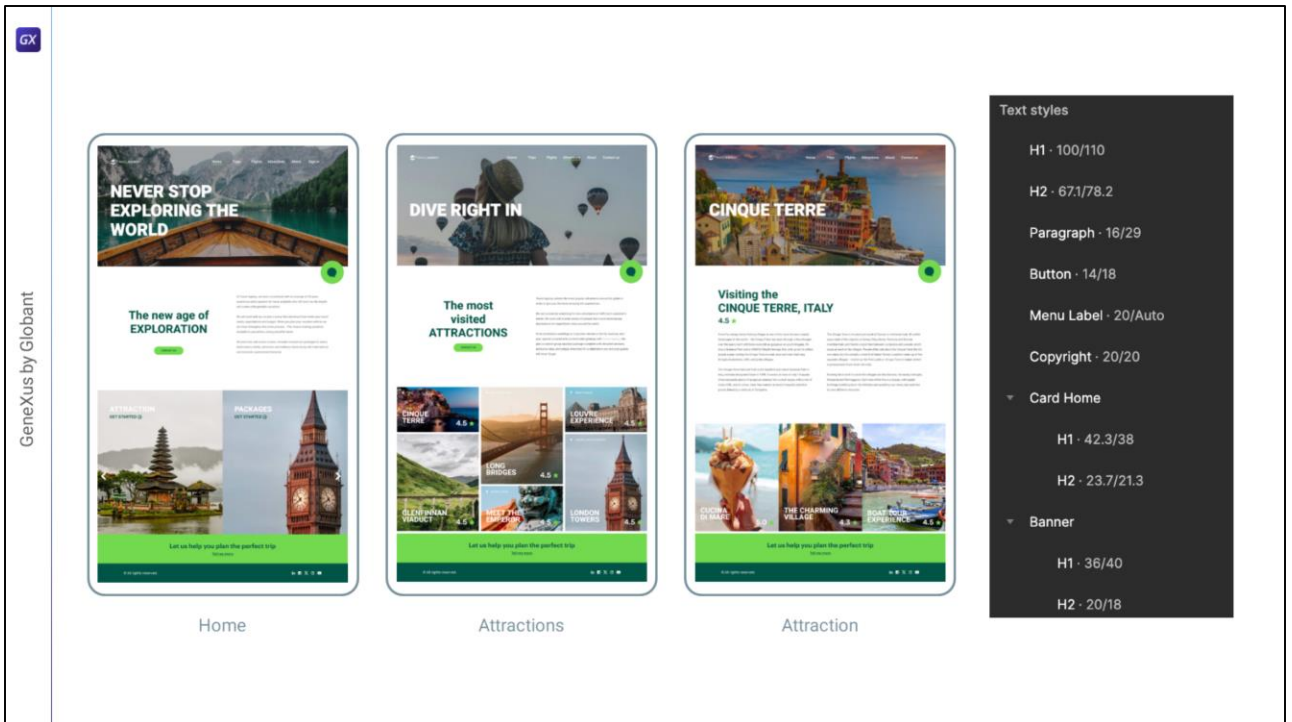
Attractions



Attraction

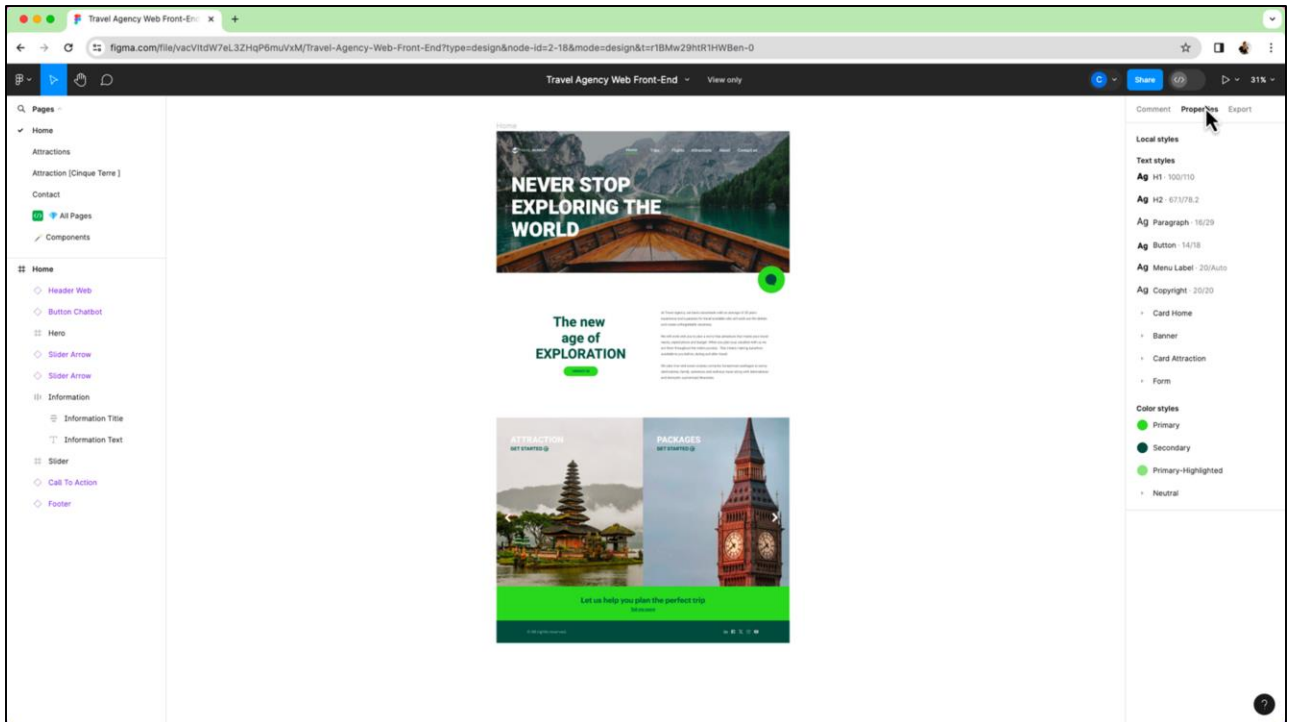
Text styles
H1 - 100/110
H2 - 67.1/78.2
Paragraph - 18/29
<b>Button - 14/18</b>
Menu Label - 20/Auto
Copyright - 20/20
Card Home
H1 - 42.3/38
H2 - 23.7/21.3
Banner
H1 - 36/40
H2 - 20/18

E por último o estilo Button para o texto que compõe o botão.



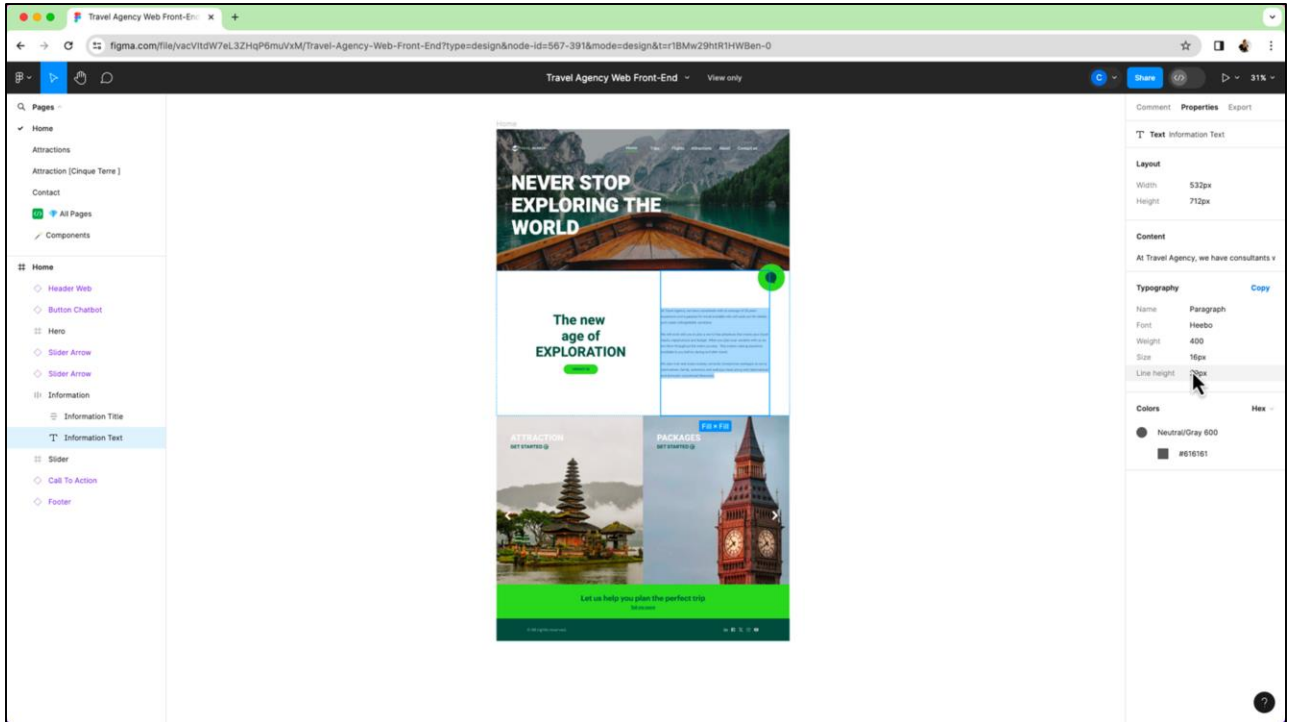
Eu, como designer, sou quem define todos esses estilos pensando no sistema que estou modelando.

A utilização de estilos de texto organiza e otimiza o arquivo e permite ao desenvolvedor frontend ter resolvidas todas as decisões de design que a tipografia neste caso se refere (por exemplo, qual é a fonte utilizada, o estilo, o tamanho, o espaçamento entre caracteres, o espaçamento entre linhas, etc).

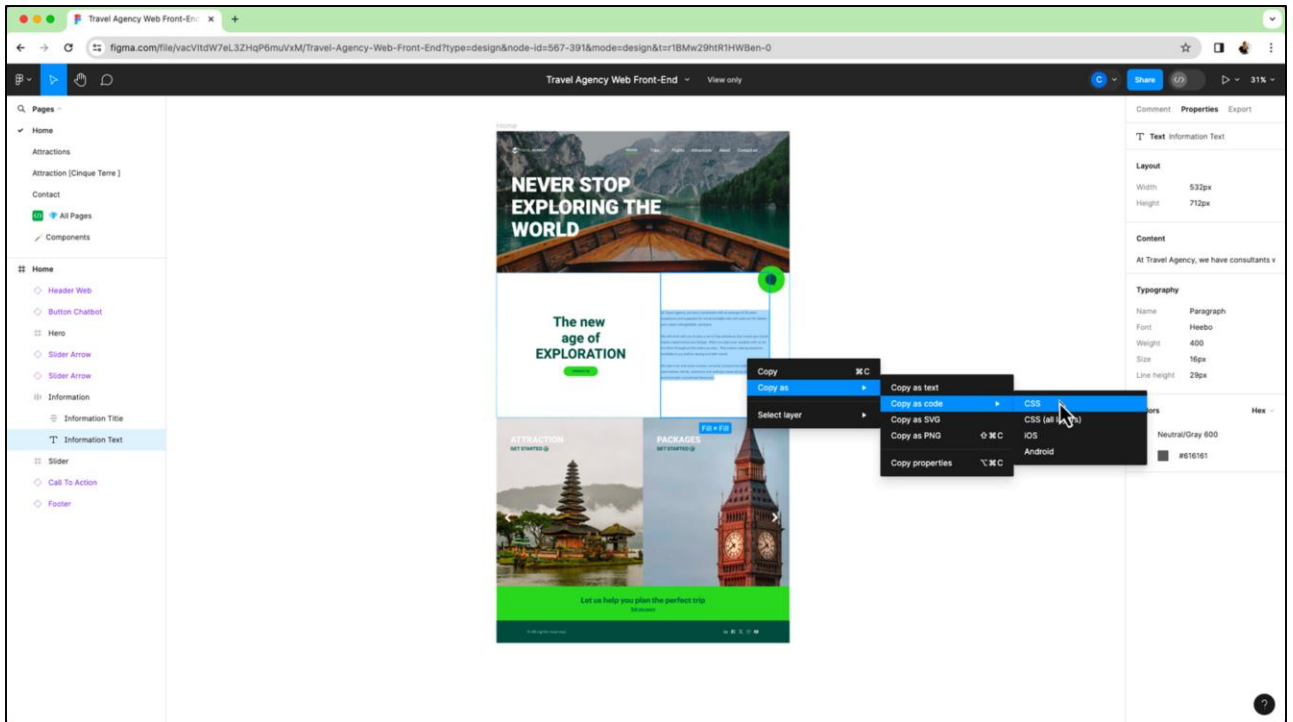


Se voltarmos ao Figma, vemos nesta janela de forma resumida algumas características do estilo: o primeiro valor refere-se ao tamanho de fonte e o segundo ao espaçamento entre linhas.

Para poder ver esta lista de estilos, temos que estar fora de todos os frames, sem nada selecionado e na coluna da direita que diz "propriedades", observamos todos os estilos do documento.



No entanto, se quisermos acessar mais informações sobre um desses estilos, temos que selecioná-lo e na mesma coluna são listadas todas as suas propriedades.



Outra característica deste programa é que permite ao frontender ter uma primeira aproximação aos estilos CSS que pode ser levado diretamente para GeneXus.

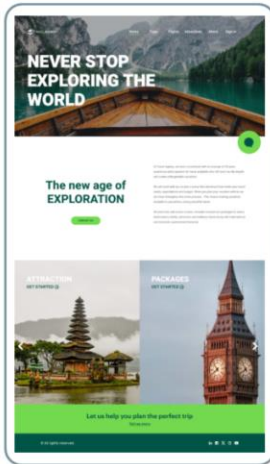
Structure & Components

Typography

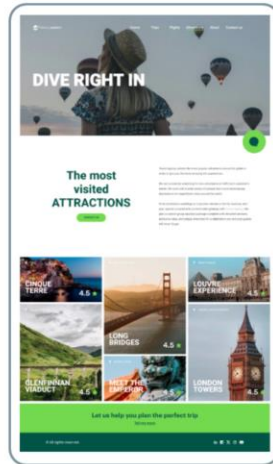
Colors

Variants [Buttons]

Vamos agora para a análise das cores.



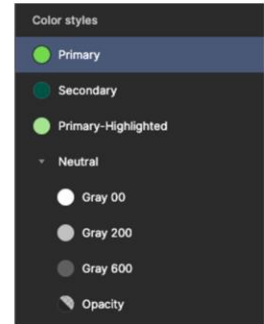
Home



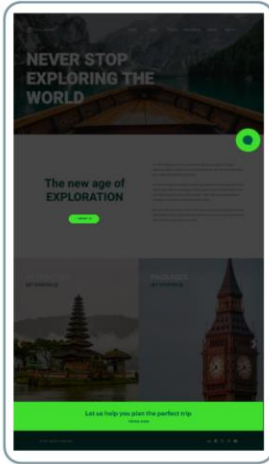
Attractions



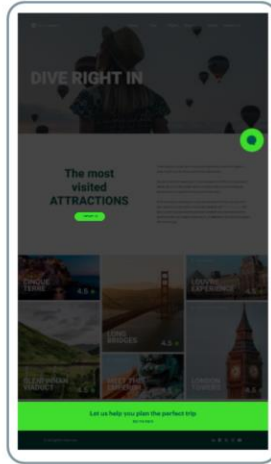
Attraction



O caso das cores é semelhante ao anterior, não só podemos ver à primeira vista que são utilizadas de determinada maneira (e que esse uso é igual em todas as telas), mas também podemos gerar estilos de cor com nomes que nos ajudem a criar hierarquias.



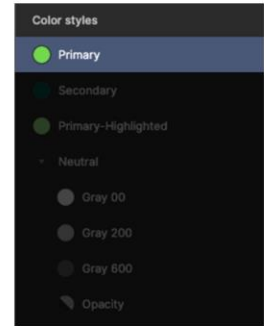
Home



Attractions

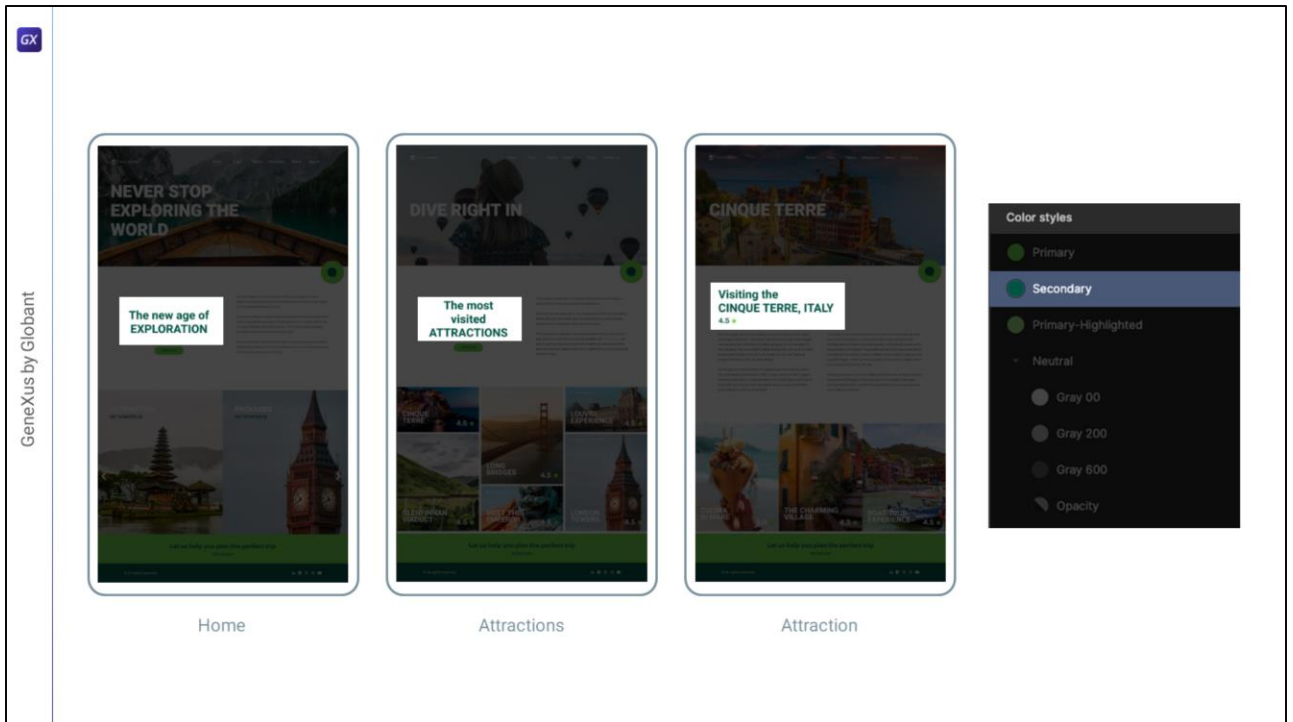


Attraction



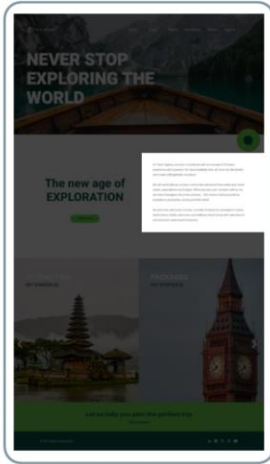
Como Primary...



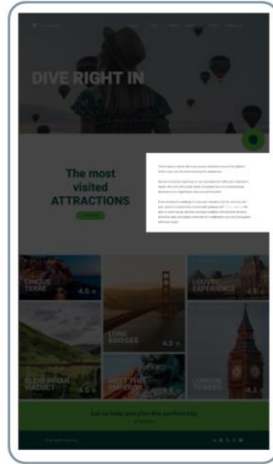


...e Secondary no caso dos verdes.

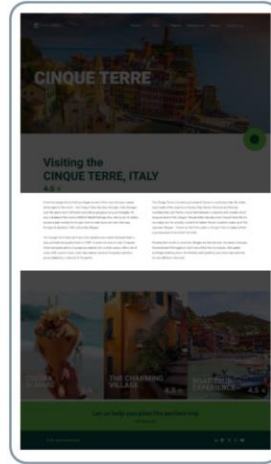
Esses nomes são um padrão, uma maneira de organizar de forma semântica as cores a serem utilizadas no Sistema.



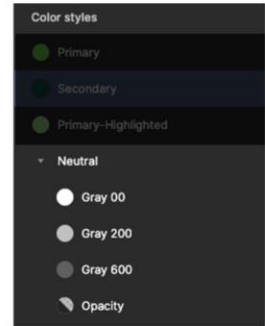
Home



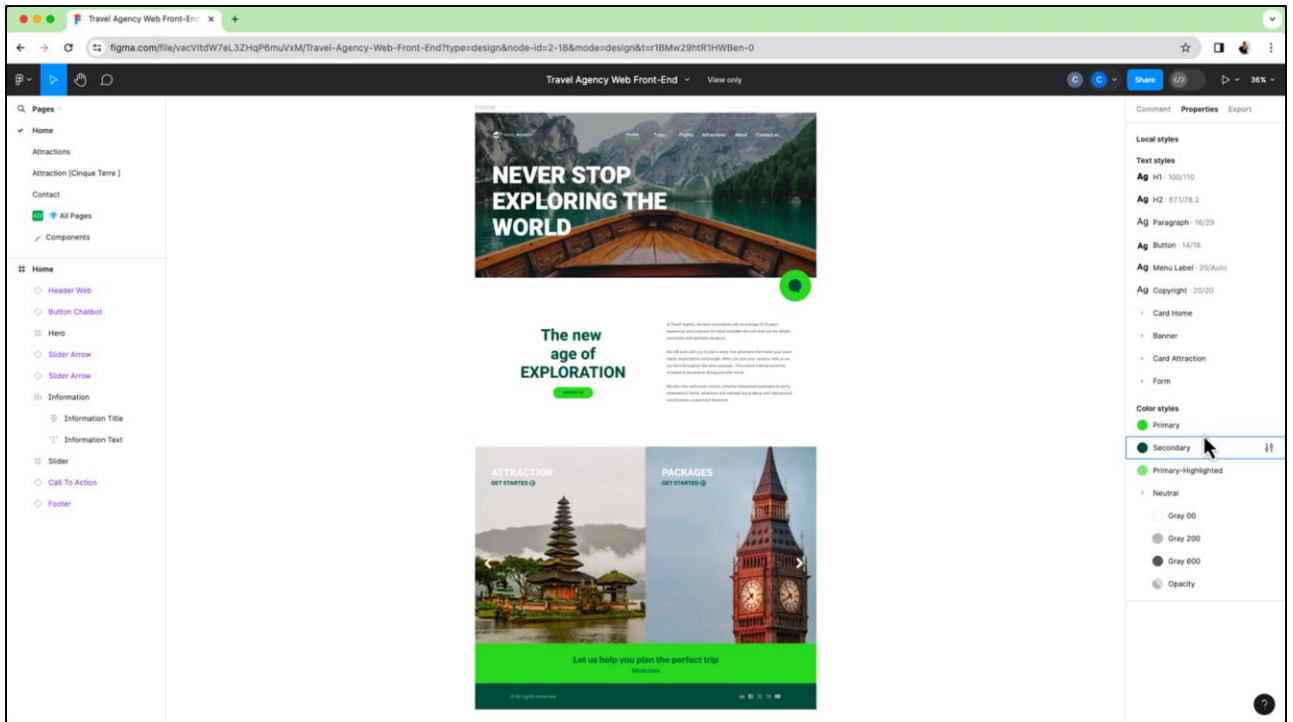
Attractions



Attraction



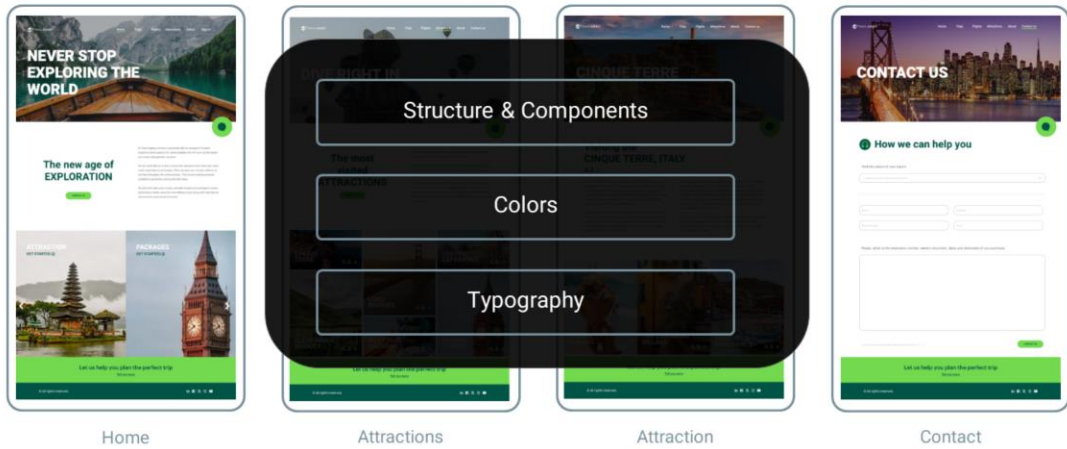
Ampliamos a paleta inicial de verde com uma gama de cinzas definida para o resto dos elementos.



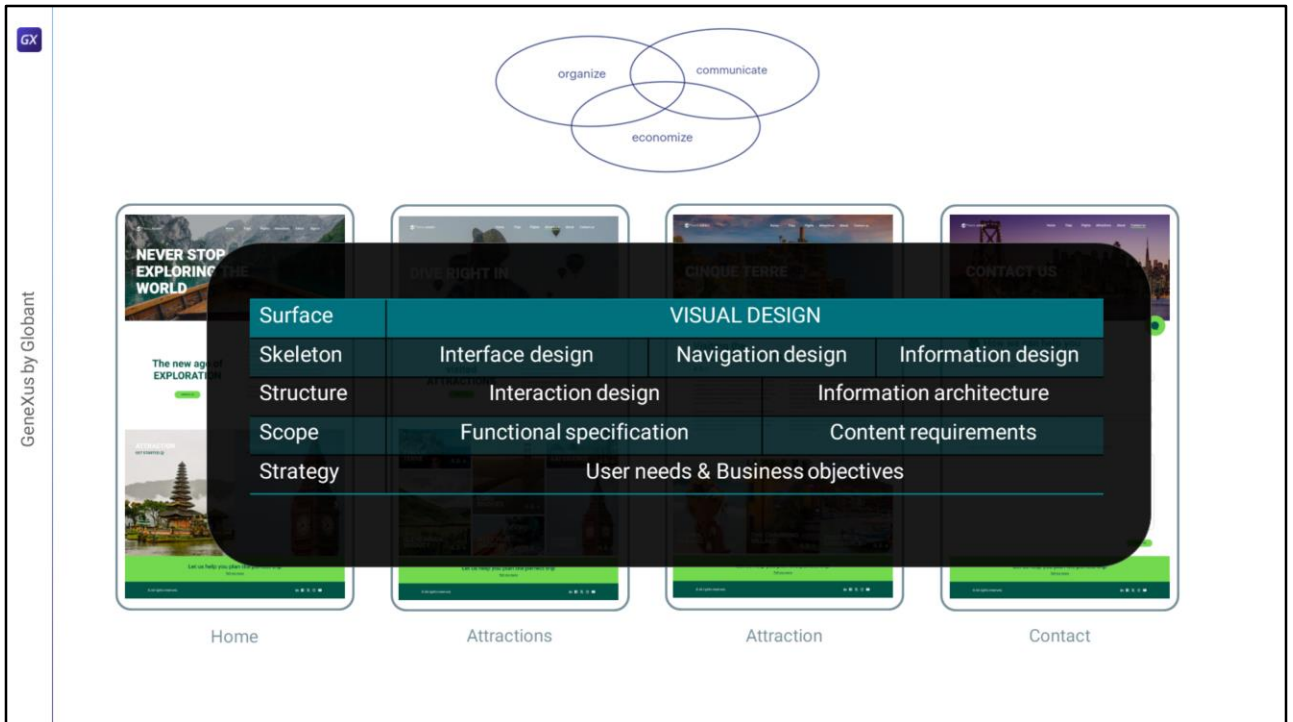
É fundamental que esses estilos sejam nomeados semanticamente em relação à função que desempenharão, mas do modo mais abstrato possível, para que justamente deem conta dessa função.

No curso, iremos tornando isto complexo à medida que avançamos.

## Repetition & Abstraction

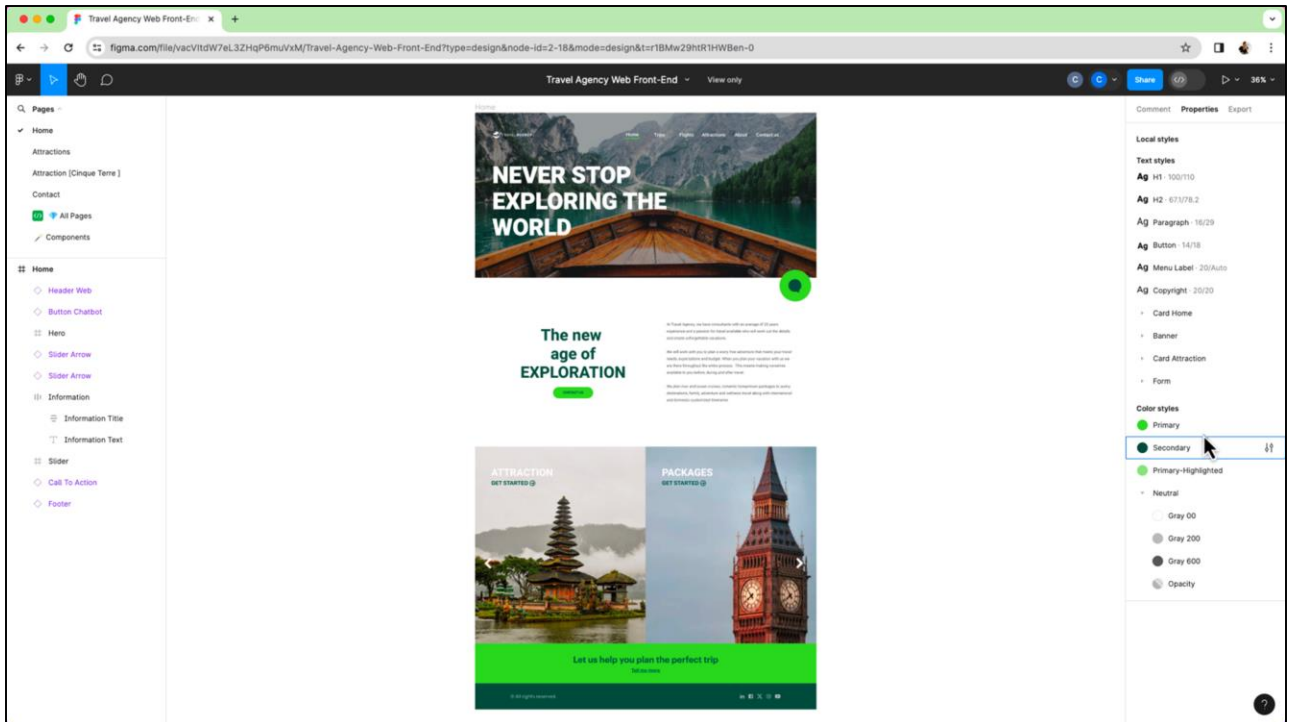


Ao longo de todo esse processo que analisamos, o que buscamos é a abstração para expressar o sistema de forma concisa, identificando repetições para depois reutilizá-las em vários lugares. Este princípio será muito útil no design e também na hora de desenvolver.



E embora não seja o objetivo deste curso aprofundar nas etapas anteriores ao design de interface, é fundamental esclarecer que todas essas decisões que tomamos no nível do design e todos os recursos que utilizamos para organizar e sistematizar essas decisões partem de uma profunda análise da experiência de usuário, como vimos no vídeo de introdução, e é essa experiência de usuário que é a responsável por estruturar conceitualmente a aplicação como um todo.

Esta etapa de análise e sistematização é própria do designer e é a que conduz a este produto em Figma que estive mostrando, que inclui tanto o design de interface, como a navegação e a arquitetura da informação. Nestas primeiras telas, além de tudo o que mencionamos, falamos sobre noções importantes de um bom design e nas próximas aulas veremos a importância de conceitos como margens, padding, alinhamentos e espaçamentos, entre outras coisas.



Mas não nos adiantemos, passemos a localizar o que estivemos vendo em Figma, mas do lado de GeneXus. Para isso, deixo vocês com Ceci no próximo vídeo.

GX

GeneXus by Globant

**GeneXus**<sup>™</sup>  
by Globant

[training.genexus.com](https://training.genexus.com)