

# Design System

Introdução

**GeneXus**<sup>™</sup>

## Web app

DESIGN

DEVELOPMENT

Id	Name	Country Name	Category Name	Photo	City Name		
4	Christ the Redeemer	Brazil	Monument		Rio de Janeiro	UPDATE	DELETE
6	Colosseum	Italy	Monument		Rome	UPDATE	DELETE
3	Eiffel Tower	France	Monument		Paris	UPDATE	DELETE
8	Forbidden city	China	Tourist Site		Beijing	UPDATE	DELETE
1	Louvre Museum	France	Museum		Paris	UPDATE	DELETE
5	Hofburg Museum	Austria	Museum		Vienna	UPDATE	DELETE
7	Battersea Bridge	Italy	Tourist Site		Verona	UPDATE	DELETE
2	The Great Wall	China	Tourist Site		Beijing	UPDATE	DELETE

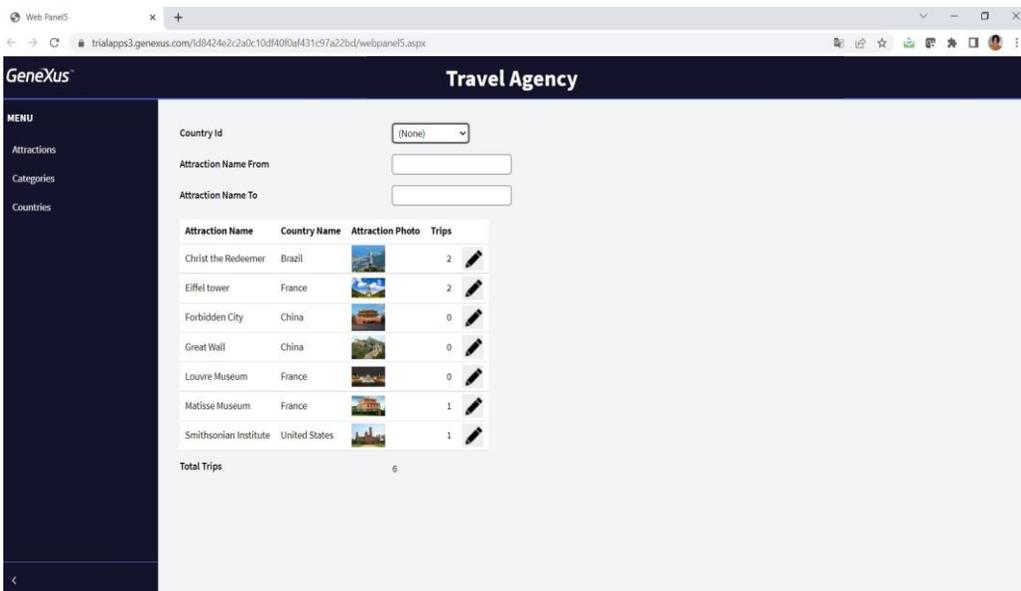
Até agora, preocupados em entender como desenvolver as funcionalidades básicas de uma aplicação web, praticamente não nos ocupamos com seu design.

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 para a aplicação Customer-facing, como veremos mais adiante).

Fizemos uma personalização, que foi relativa à página mestra, e é a que nos permitiu modificar o que se via nesta barra superior.

## Web app



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

## Web app

GeneXus Travel Agency

**Attractions** INSERT

Id	Name	Country Name	Category Name	Photo	City Name		
4	Christ the Redeemer	Brazil	Monument		Rio de Janeiro	UPDATE	DELETE
6	Colosseum	Italy	Monument		Rome	UPDATE	DELETE
3	Eiffel Tower	France	Monument		Paris	UPDATE	DELETE
8	Forbidden City	China	Tourist Site		Beijing	UPDATE	DELETE
1	Louvre Museum	France	Museum		Paris	UPDATE	DELETE
5	Naples Museum	France	Museum		Nice	UPDATE	DELETE
7	Stalls Bridge	Italy	Tourist Site		Venice	UPDATE	DELETE
2	The Great Wall	China	Tourist Site		Beijing	UPDATE	DELETE

Travel Agency

Country Id

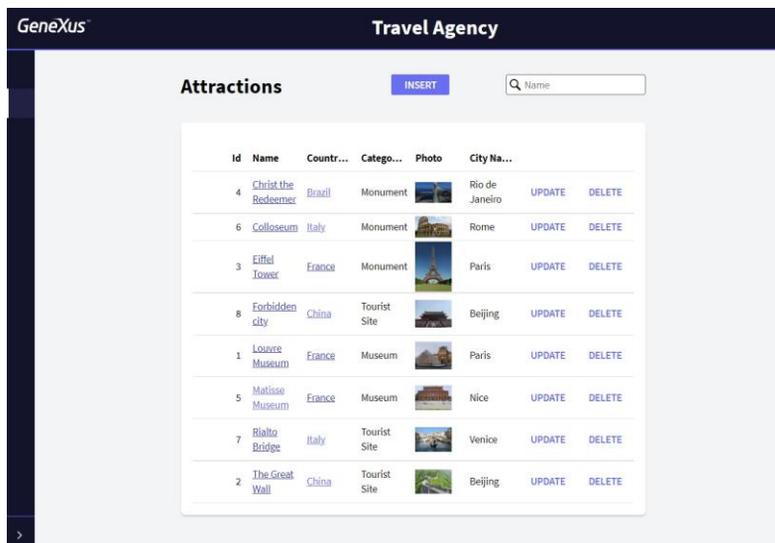
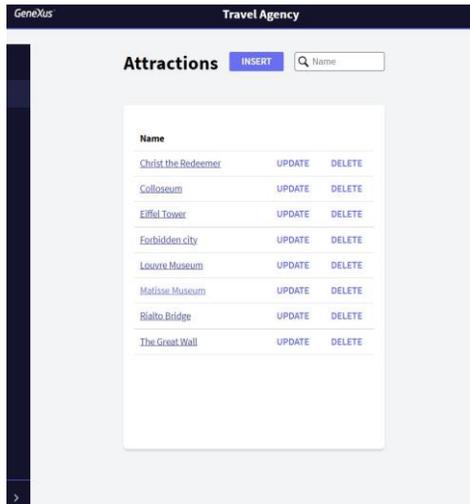
Attraction Name From

Attraction Name To

Attraction Name	Country Name	Attraction Photo	Trips	
Christ the Redeemer	Brazil		2	
Eiffel tower	France		2	
Forbidden City	China		0	
Great Wall	China		0	
Louvre Museum	France		0	
Matisse Museum	France		1	
Smithsonian Institute	United States		1	
<b>Total Trips</b>			<b>6</b>	

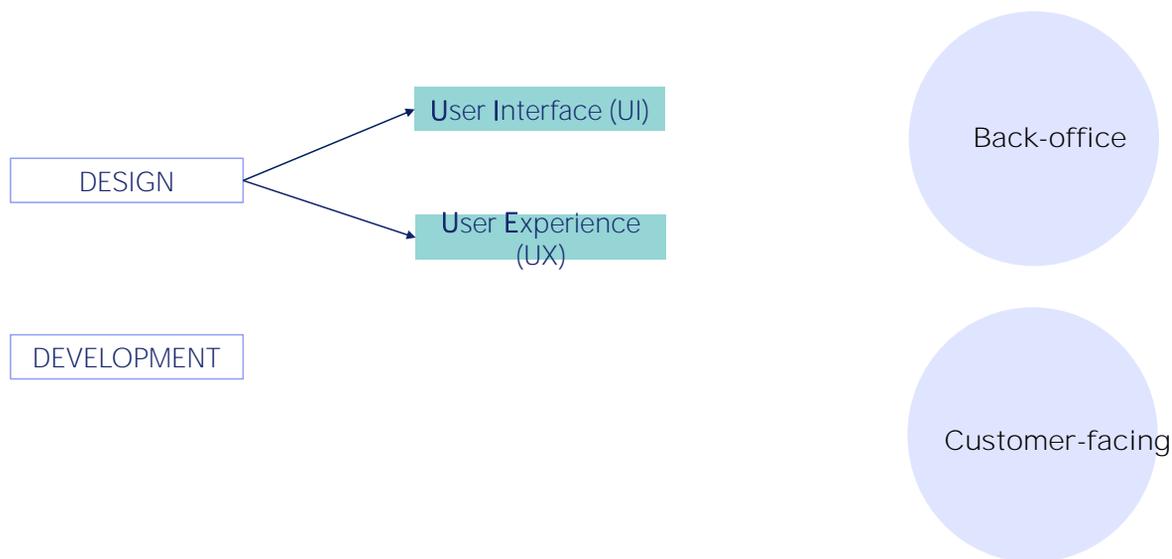
Apenas começamos a nos preocupar em seguir um critério unificado referente às formas de interação do usuário com a aplicação e das diferentes telas entre si, quando modificamos as classes deste controle. Isto também é considerado parte do design da solução, ou seja, o design não cobre apenas a estética, mas também o fluxo de interações, sua clareza, sua coerência...

## Web app



E tudo isto considerando os diferentes tamanhos de tela e as diferentes plataformas (por exemplo, telefones Android, tablets Apple e outros). A aplicação deve parecer a mesma e uniforme em qualquer tela.

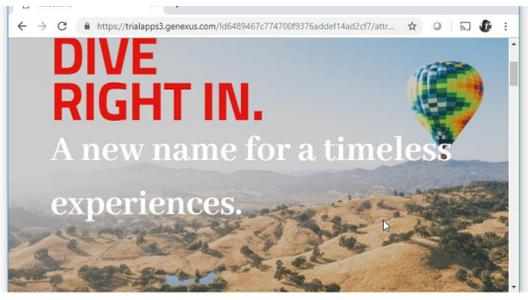
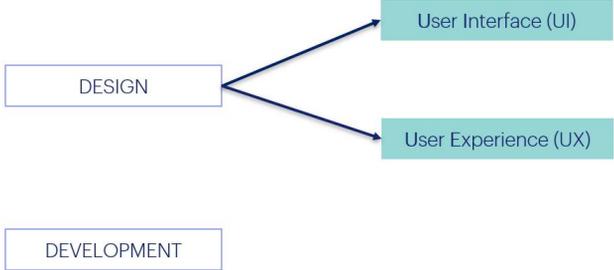
## Web app



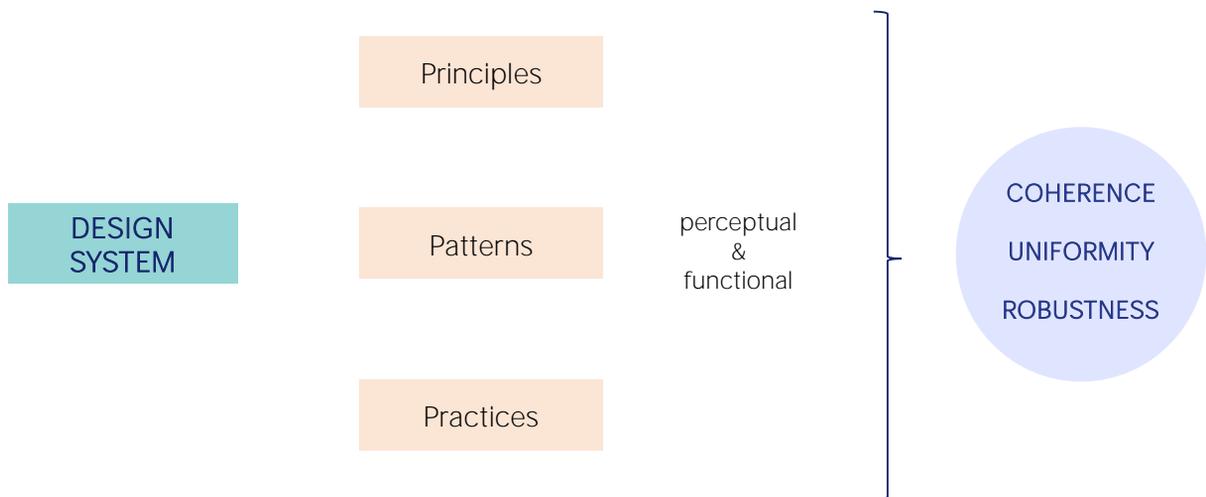
Por isso se fala não apenas da User Interface (UI), mas de forma mais ampla, de User Experience (UX) –experiência do usuário–.

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 Back-office da aplicação, que geralmente não tem requisitos de UI ou UX tão exigentes quanto o caso do Customer-facing, ou seja, do produto que desejamos que nossos clientes (e não apenas nossa equipe) utilizem.

# Web app



Porém, a cada dia mais os usuários de back-office exigem, também, que sua User Experience seja de qualidade.



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.

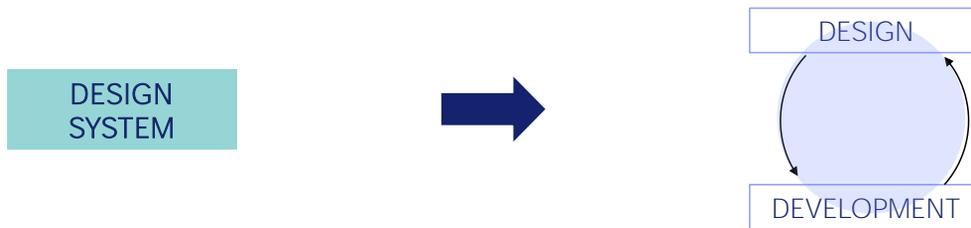
Os Design systems não são universais. Embora compartilhem consensos, são definidos para cada produto digital ou família de produtos digitais.

## Ejemplos...



Perceba observando as aplicações que utilizamos diariamente 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 exclusivo de desenvolvedores de software, mas de equipes que também envolvem (e fortemente) designers gráficos.

## Design System in GeneXus?

---

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

*GeneXus*<sup>TM</sup>

[training.genexus.com](http://training.genexus.com)  
[wiki.genexus.com](http://wiki.genexus.com)