

# Progettazione di interfacce

6a. User Interface Design: **Design System**





# UID: Il Design System

## Cosa si apprende in questa lezione?

- Riassunto User Interface Design
- Cos'è e a che cosa serve il Design System
- Esempi di Design System



# UID: II Design System

## Bibliografia

- Alla Kholmatova, Design Systems, 2021

# UID: Il Design System

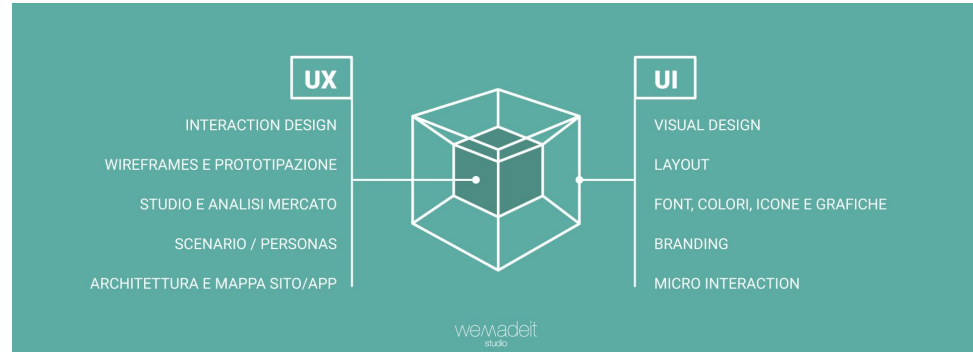
## Reminder: cos'è lo User Interface Design?

Mentre l'user experience si occupa di come interagisce l'utente con l'interfaccia, l'user interface design è legata al concetto di disegno dell'interfaccia.

L'UI design, in pratica, si occupa di disegnare l'interfaccia utente grafica (GUI) per consentire agli utenti di interagire con gli elementi digitali attraverso un visual che rispetti le regole dell'usabilità e dell'accessibilità.

Lo UID (User Interface Designer) procede seguendo il lavoro dello UxD - User Experience Designer e si occupa di:

- colori
- icone
- tipografia
- spazi, spazi bianchi
- griglie
- simmetrie, proporzioni e gerarchie
- allineamenti
- animazioni



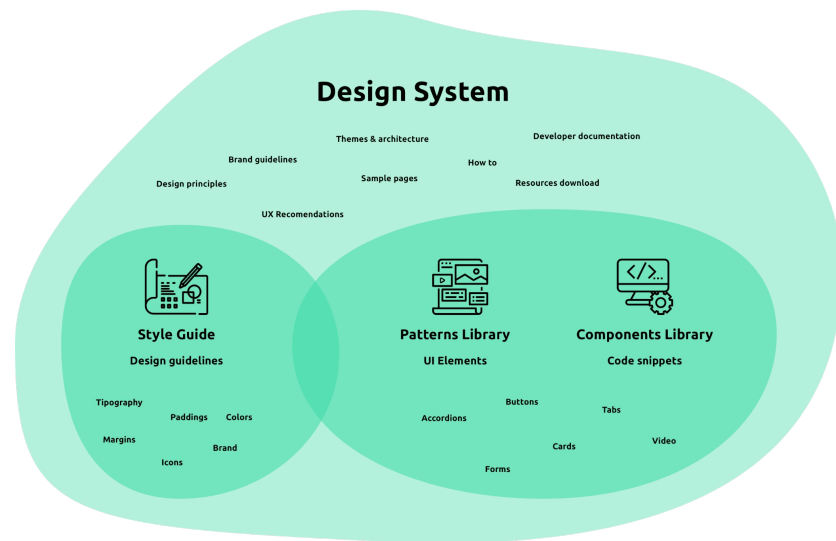
# UID: Il Design System

## Introduzione al Design System

“Un Design System è un sistema che raggruppa tutti gli elementi che permetteranno ai team di progettare, realizzare e sviluppare un prodotto.

Non è un componente finale da scaricare, ma un insieme di componenti coerenti fra loro.

Non è una libreria di elementi, non è una guida di stile o una libreria di pattern... o quantomeno, è anche una guida di stile e una libreria di pattern!

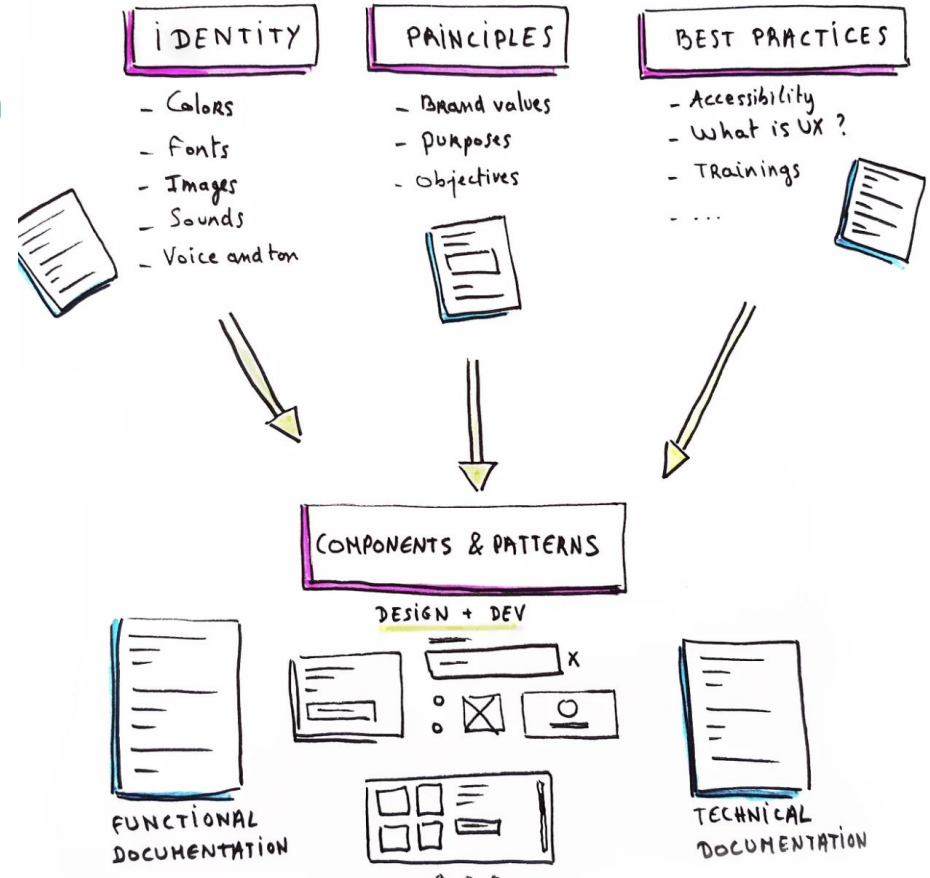


# UID: Il Design System

## Introduzione al Design System

In un design system ci sono gli strumenti per designer e sviluppatori, modelli, componenti, linee guida sulla tipografia, i colori, le icone, le navigation bar, le linee di demarcazione..

Ma anche alcuni elementi astratti come i valori del marchio, modi di lavorare condivisi, mentalità, credenze condivise...



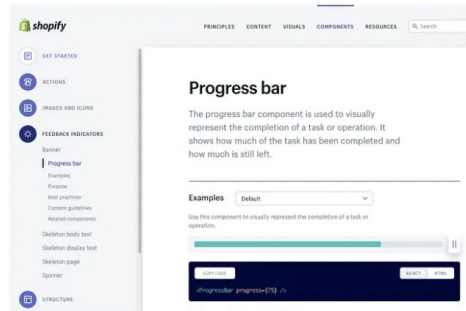
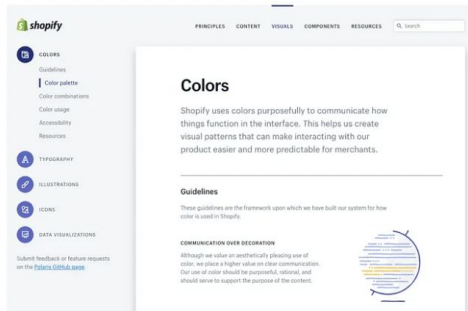
# UID: Il Design System

## Guida di stile e pattern library

La guida di stile e la libreria di modelli sono alcuni dei componenti del design system

Una **Guida di stile** si concentrerà sugli stili grafici (colori, caratteri, icone..) e sul loro utilizzo (esempio come usare il logo, quali colori, quali font..)

Una **Pattern Library** integrerà i componenti funzionali e il loro utilizzo da usare sul proprio design



La maggior parte dei system design contiene entrambi (come Shopify in foto) con una scheda "Visual" per la sua Guida di stile e una scheda "Componenti" per la sua libreria di modelli.

<https://polaris.shopify.com/>



# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

Il design system nasce anche per colmare il divario tra stampa e digitale attorno a un linguaggio condiviso per il digitale.

Il Design System è il diretto discendente delle linee guida grafiche ma è più maturo e più integrato nel flusso di lavoro dei team. Ora disponiamo anche degli strumenti che ci consentono di costruire e condividere sistemi di componenti in modo universale (pensiamo al material design di Google).

### Cosa c'è dentro?

Lo scopo fondamentale di un Design System è quello di facilitare il lavoro dei team. Quindi la prima domanda che dobbiamo porci non è "Cosa devo inserire nel mio Design System?" ma "Chi lo userà e come?".



# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 1: Propositi e valori condivisi

**Dove stiamo andando? Perché? E come?**

Il Design System deve aiutare a costruire una visione e ad assicurarsi che tutti guardino nella stessa direzione.

Quanto ai valori, sono come grandi ideali che guideranno le nostre scelte, secondo gli obiettivi del brand. Dobbiamo assicurarci che ciò che stiamo progettando non differisca da questi valori chiave.



Posters the ASH team created for their core values

# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 1: Propositi e valori condivisi

#### Creare una moodboard

La moodboard, usata nel design system, è una **raccolta** di immagini, oggetti e colori (anche con palette) utili a ricreare **un'atmosfera**, **un'associazione di idee** il più coerente possibile con i valori che si vogliono trasmettere.

Tramite questo strumento designer e cliente possono valutare il “mood” del progetto, i punti di forza e debolezza (ad esempio sui colori, sullo stile, sulla tipografia..) prima ancora di entrare in fase di disegno.



# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 2. I principi di progettazione

I principi di progettazione sono le frasi guida che aiutano i team a raggiungere lo scopo del prodotto grazie al design.

Aiuteranno i team a prendere decisioni di progettazione significative.

Esempio di *Medium.com*. Uno dei loro principi di progettazione è "Direzione sulla scelta". Grazie a questo principio, invece di progettare un normale editor di testo con scelte illimitate di colori e caratteri, hanno optato per un'interfaccia più semplice. Ciò consente all'autore di concentrarsi sul contenuto del suo articolo piuttosto che sul suo aspetto visivo.



Direction over choice



share these [components](#) and make s  
works with the same raw material, w

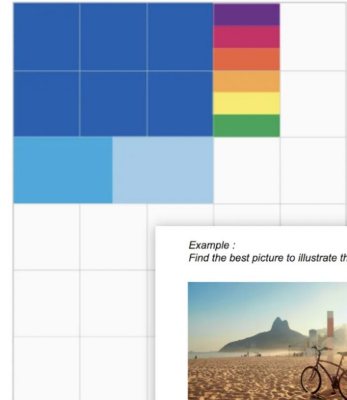
# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?



### 3. Brand identity e linguaggio

Dobbiamo comunque andare oltre per usare questo alfabeto. Questi elementi di marca avranno bisogno di alcune regole che saranno, in un certo senso, la grammatica e la coniugazione del Sistema.

Nel nostro Design System, è materializzato da linee guida, cose da fare e da non fare e "buoni esempi" di utilizzo (cosa fare e non fare).



*Example :*  
Find the best picture to illustrate the headline "Looking for travel inspirations?"

|  |  |
|--|--|
|   |                   |
| <b>Relevance:</b><br>Yes, the picture shows a recognisable destination <input checked="" type="checkbox"/>                         | Yes, the picture shows a recognisable destination <input checked="" type="checkbox"/>                |
| <b>Story:</b><br>Yes, we can imagine someone who parked his bike to enjoy an early quiet swim. <input checked="" type="checkbox"/> | No, it just looks like another aerial picture of Manhattan. <input type="checkbox"/>                 |
| <b>Style:</b><br>Yes, the picture is clean, authentic and vibrant. <input checked="" type="checkbox"/>                             | Yes, the quality of the picture is clean, authentic and vibrant. <input checked="" type="checkbox"/> |

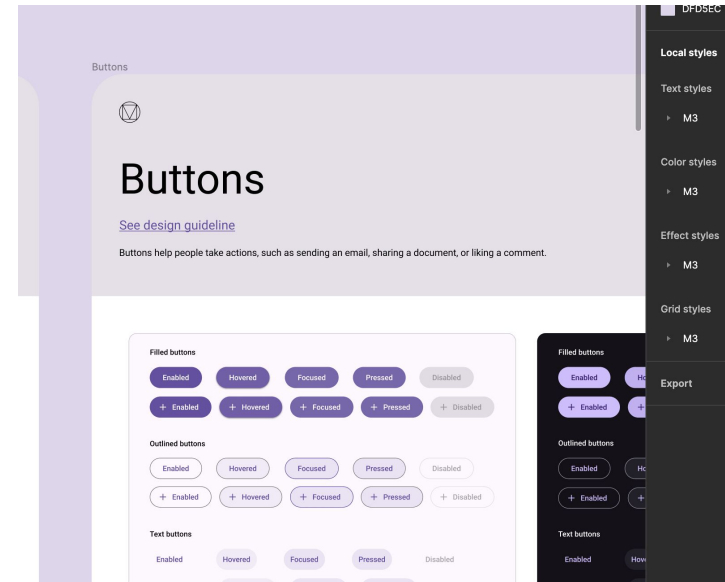
# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 4. Componenti e Patterns (modelli)

Componenti e modelli sono al centro del sistema. Tutti gli elementi menzionati in precedenza ci aiuteranno a crearli e a fornire un'esperienza coerente.

**I componenti sono come i blocchi LEGO.** Vengono utilizzati dai designer (su Figma, Sketch, XD..) e direttamente nel codice dagli sviluppatori. Il loro comportamento funzionale deve essere specificato.



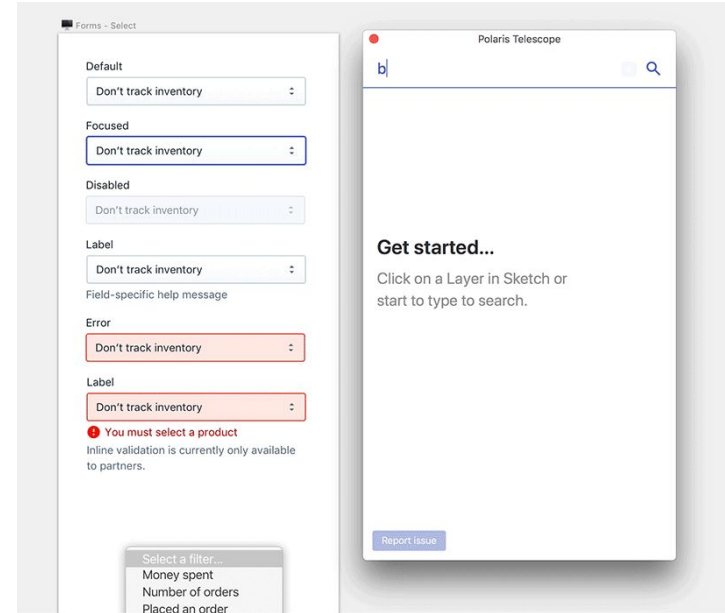
# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 4. Componenti e Patterns (modelli)

Quanto più integrato sarà il sistema con i flussi di lavoro di progettisti e sviluppatori, tanto più efficace sarà.

Un ottimo esempio di questa integrazione è il plug-in **Sketch (programma di disegno e prototipazione)** del **Design System Polaris** che visualizza i componenti e la documentazione del sistema direttamente in Sketch (ma esiste anche per altri tools), in modo che i progettisti abbiano tutto ciò di cui hanno bisogno durante la fase di ideazione:



# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 4. Componenti e Patterns (modelli)

Per quanto riguarda i **modelli**, rappresentano le istruzioni per la costruzione. Permettono di utilizzare i componenti in modo logico e coerente, in tutti i prodotti, in tutto il mondo!

Un **componente** sarà specificato con la documentazione tecnica e funzionale, mentre un **modello** darà consigli su come usarlo:

The image compares two documentation styles for a UI element: an accordion. On the left is the 'Yahoo Design Pattern', which is a detailed document with sections like 'What Problem Does This Solve?', 'When to Use This Pattern', 'What the Solution?', 'RECOMMENDATIONS', 'OPTIONS', 'Why Use This Pattern?', 'Special Cases', and 'Accessibility'. It includes a small screenshot of the accordion. On the right is the 'Bootstrap Component', which is more concise, showing the 'Accordion example' with a code snippet and a 'Usage' section. A large blue arrow points from the Bootstrap component towards the Yahoo design pattern, indicating that the component provides the information needed to use the pattern.

Title, example, and introduction

Code

Material to inform design decisions

Options to use based on how it's built

# UID: Il Design System

## Quale design system?

Esiste un tipo di Design System per ogni team o prodotto. Bisogna farsi delle domande:

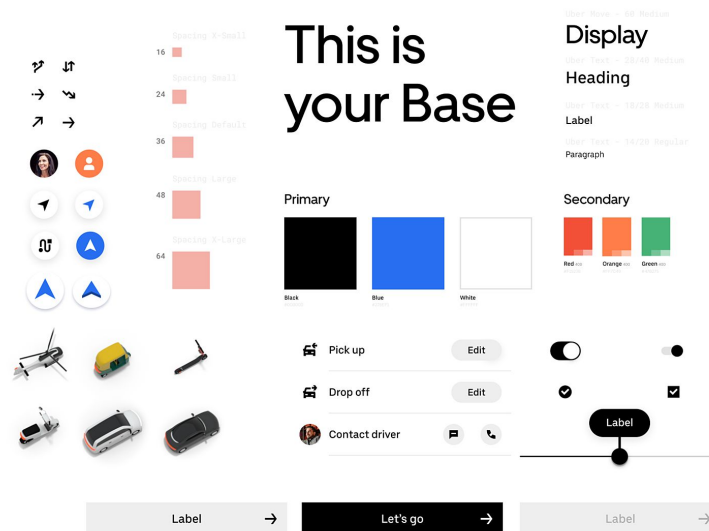
Quante persone useranno questo sistema?

Qual è il loro profilo e sono abbastanza maturi sull'argomento?

Quanti prodotti dobbiamo allineare? Su quante piattaforme? Quante tecnologie diverse (Angular, React, altre...)?

Quale grado di coerenza vogliamo tra i nostri prodotti?

Tutte queste risposte ci aiuteranno a definire il tipo di Design System più appropriato.



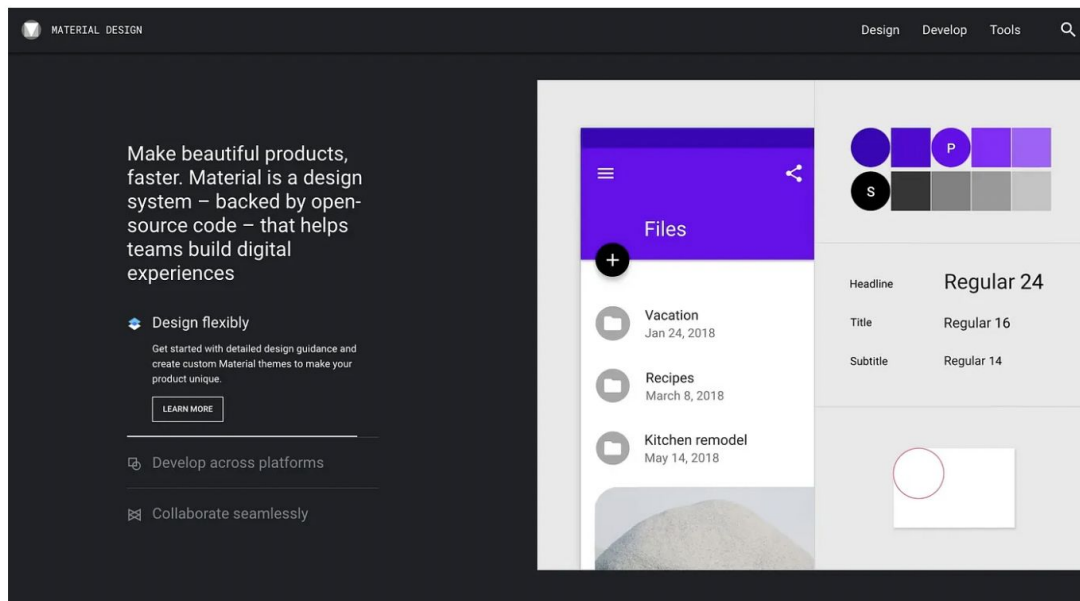


# UID: Il Design System

## Esempi di Design System

**Material Design** di Google per la sua semplicità di navigazione e gli strumenti per designer e sviluppatori.

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



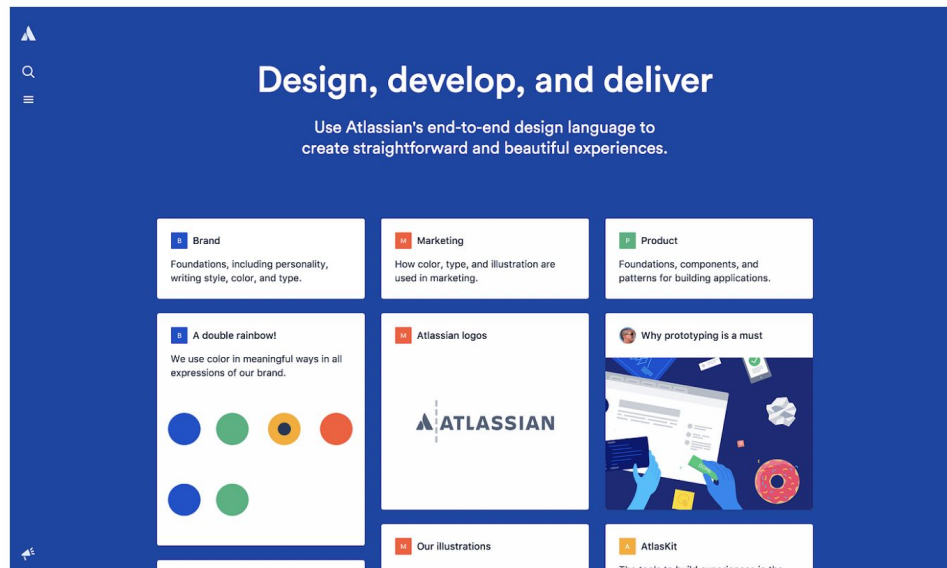
Material Design System

# UID: Il Design System

## Esempi di Design System

**Atlassian** per la sua completezza

<https://www.atlassian.com/>



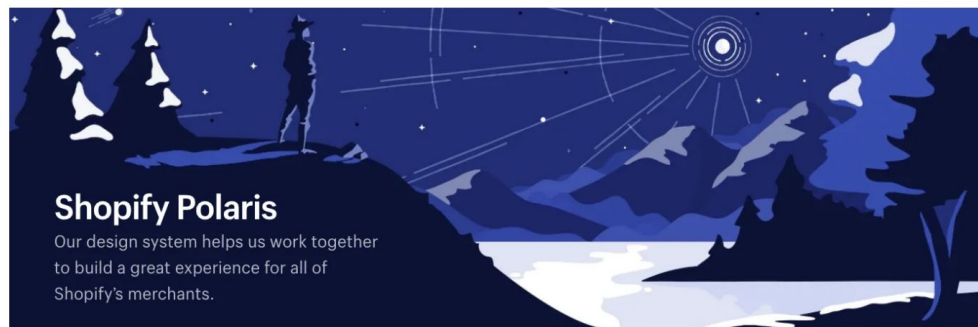
[Atlassian Design System](#)

# UID: Il Design System

## Esempi di Design System

**Polaris di Shopify**, grazie alla sua integrazione nel flusso di lavoro del progettista e dello sviluppatore

<https://polaris.shopify.com/>



### Be principled

Explore what we care about most when we build new features and products.

[Find out more](#)



### Write it

Learn how to use language to design a more thoughtful product experience.

[Get writing](#)



### Get visual

Find out how we approach the visual elements of our interface with purpose.

[Take a look](#)



### Build something

Use components as building blocks as you develop new products and features.

[Start creating](#)

[Polaris by Shopify](#)

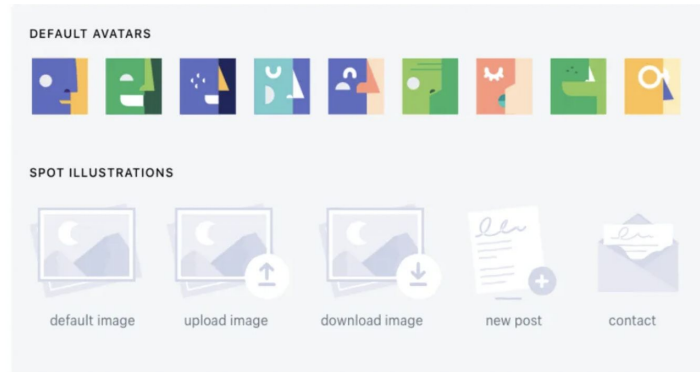
# UID: Il Design System

## Cosa c'è nel Design System?

### 3. Brand identity e linguaggio

L'identità dovrebbe essere definita in linea con la strategia e gli obiettivi del marchio:

- Colori
- Font
- Spazi
- Forme
- Icone
- Illustrazioni
- Fotografie
- Animazioni
- Voce e tono
- Suoni





# UI - Design System

**Fine!**

