

 04

Origens do design system

Apesar de ser muito referenciado hoje em dia, o Design System deu nome a um processo que vem sendo desenvolvido há muitos anos.

Em 1968, o engenheiro de software Douglas McIlroy propôs um desenvolvimento baseado em componentes. Essa ideia propunha acelerar o potencial de programação, uma vez que agora passamos a ter códigos reutilizáveis.

Da mesma forma, criamos guias como o guia visual e o de conteúdo para definir os padrões que queremos propagar para nossos times.

Mas, com a crescente interdisciplinaridade de times dentro de empresas e mesmo a quebra de barreiras entre times do mesmo departamento, a realidade trouxe uma nova necessidade. Alinhar a comunicação é tema essencial para desenrolar os produtos de forma mais consistente.

Além disso, quando pensamos na agilidade com que as coisas acontecem atualmente, pensamos também na necessidade de conseguir desenrolar todos os impedimentos o mais rápido possível e que evite ao máximo o retrabalho.

Outra questão importante é pensar como implementar isso com o time. Assim como disse Lori Kaplan da Atlassian:

“Não foi difícil fazê-los seguir os guias, mas sim fazê-los concordarem com os guias.”

Assim como toda mudança, precisamos avaliar bem como introduzir isso na realidade do time, para que de fato enxerguem valor nessa nova mudança e como contribuir para perpetuá-la.

A verdade é que existem muitas compreensões diferentes do que é o design system até hoje, inclusive, temos um [podcast do Hipster.tech falando sobre design systems \(<https://hipsters.tech/design-systems-hipsters-170/>\)](#), com comentários muito pertinentes sobre o tema.

O mais importante é entendermos a motivação para que essa documentação tenha surgido.