

# # About me

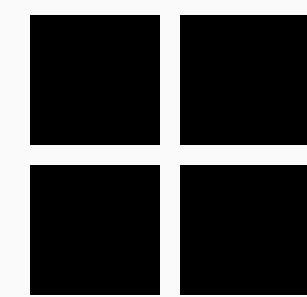
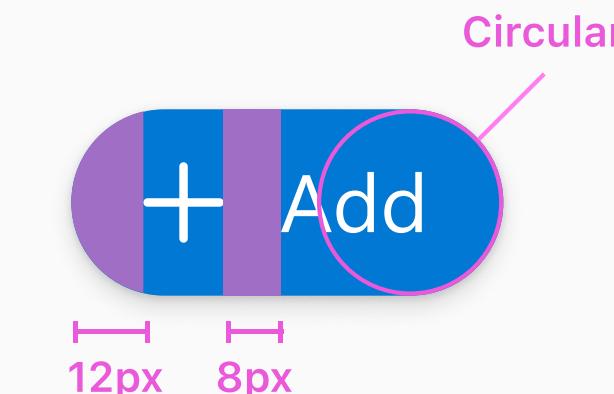
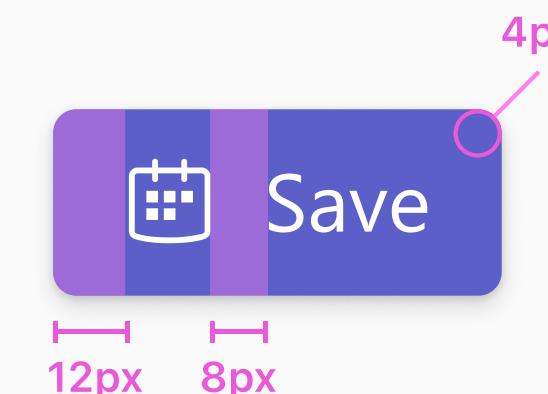
Designer at Microsoft

## Olá!

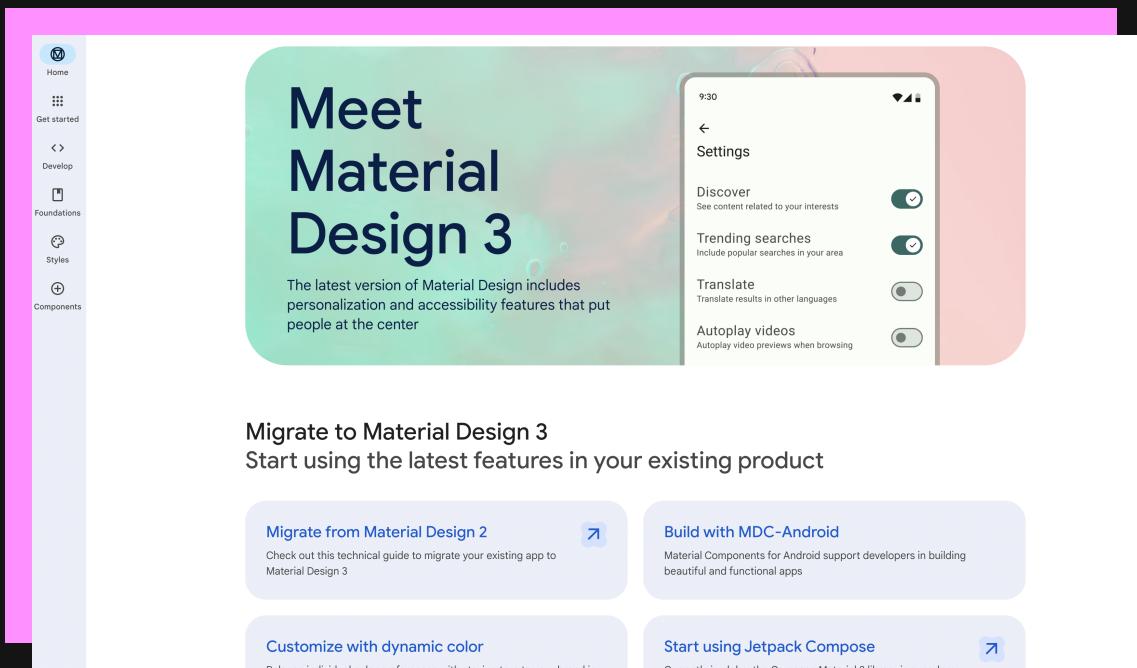
**Eu sou João Carvalho**

Product Designer   Vancouver, Canadá

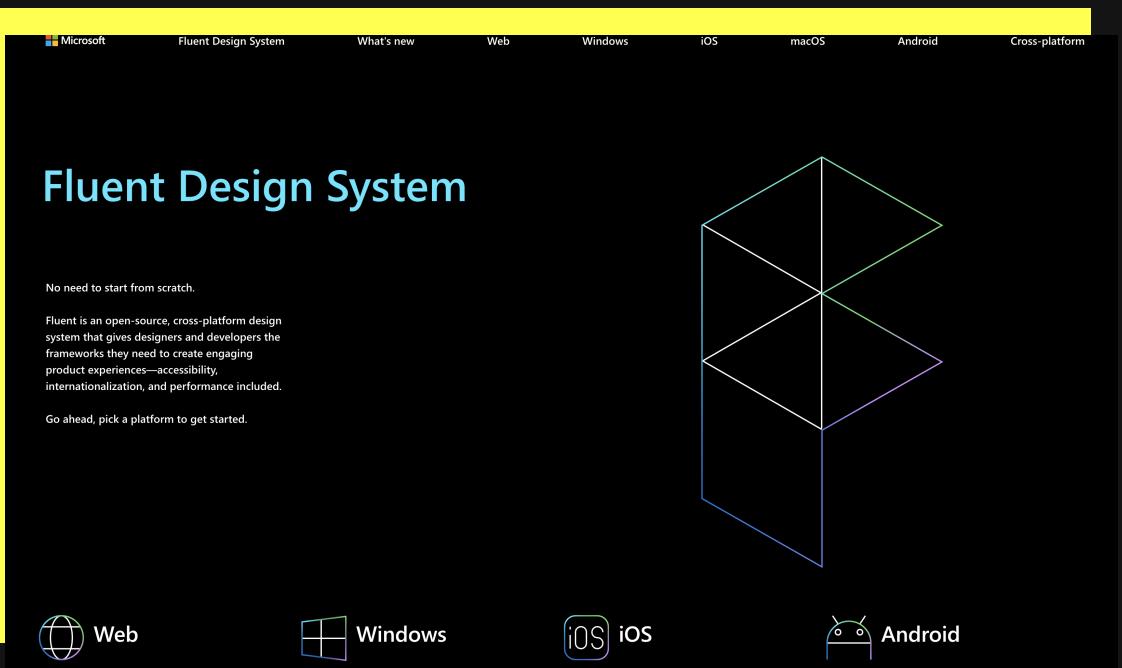
Sou apaixonado por Design Systems e Design. Sempre considero o impacto de cada escolha de design no envolvimento e na experiência do usuário; Atualmente sou product designer na Microsoft.



# Exemplos de Design Systems



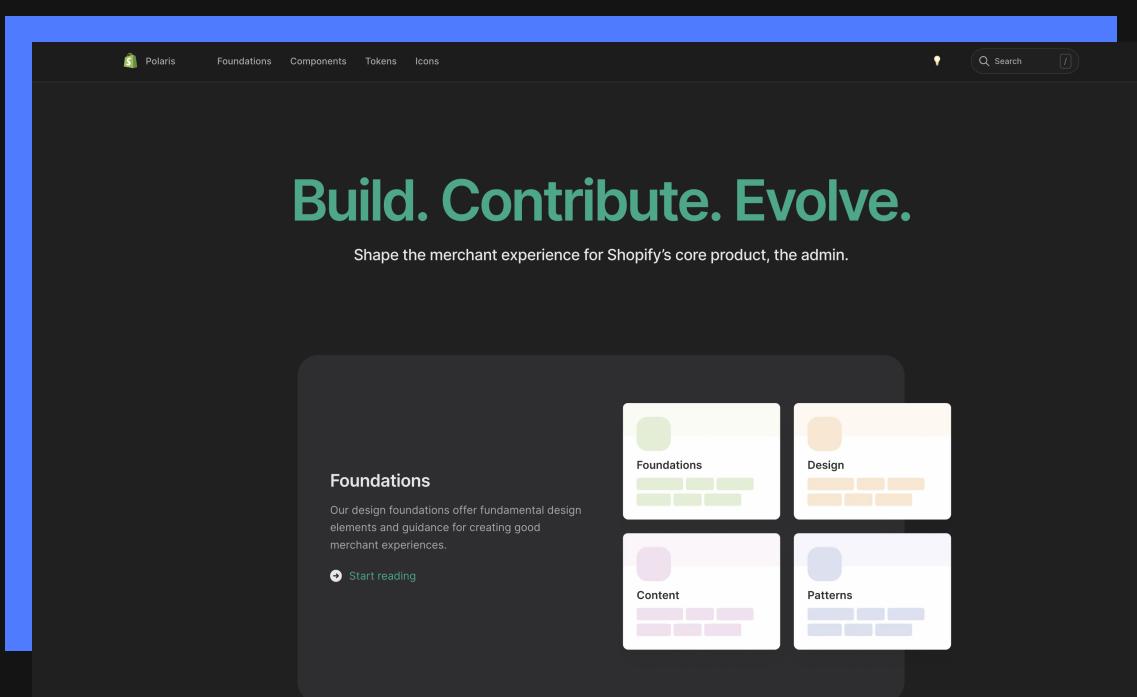
<https://material.io/design>



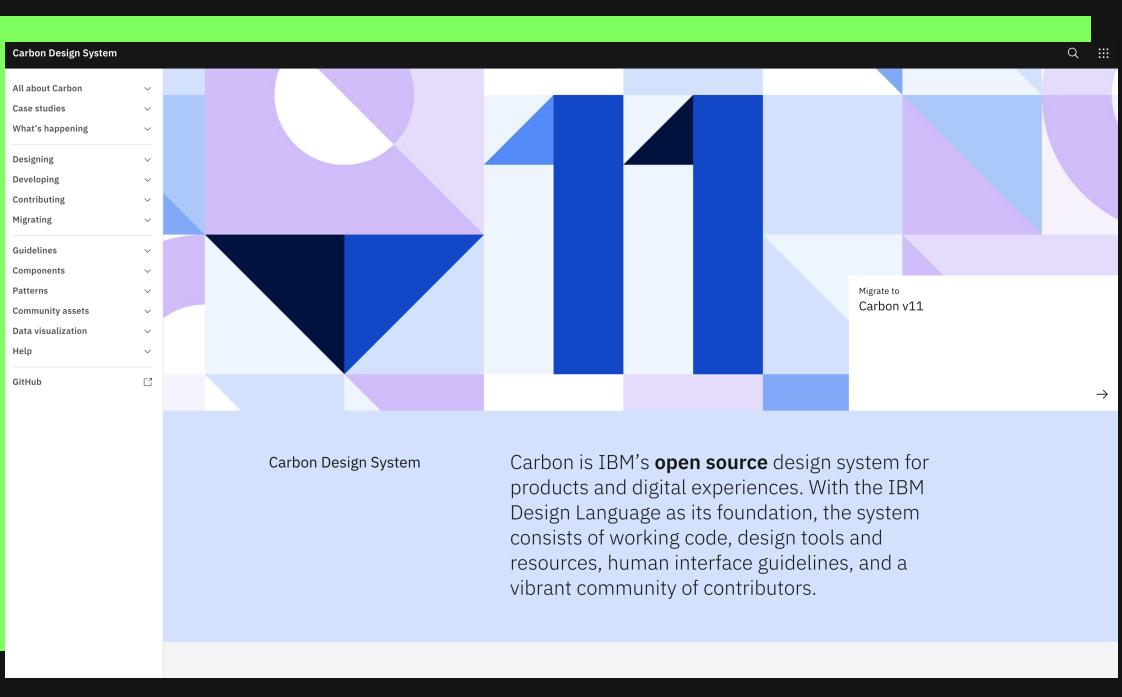
<https://www.microsoft.com/design/fluent/>



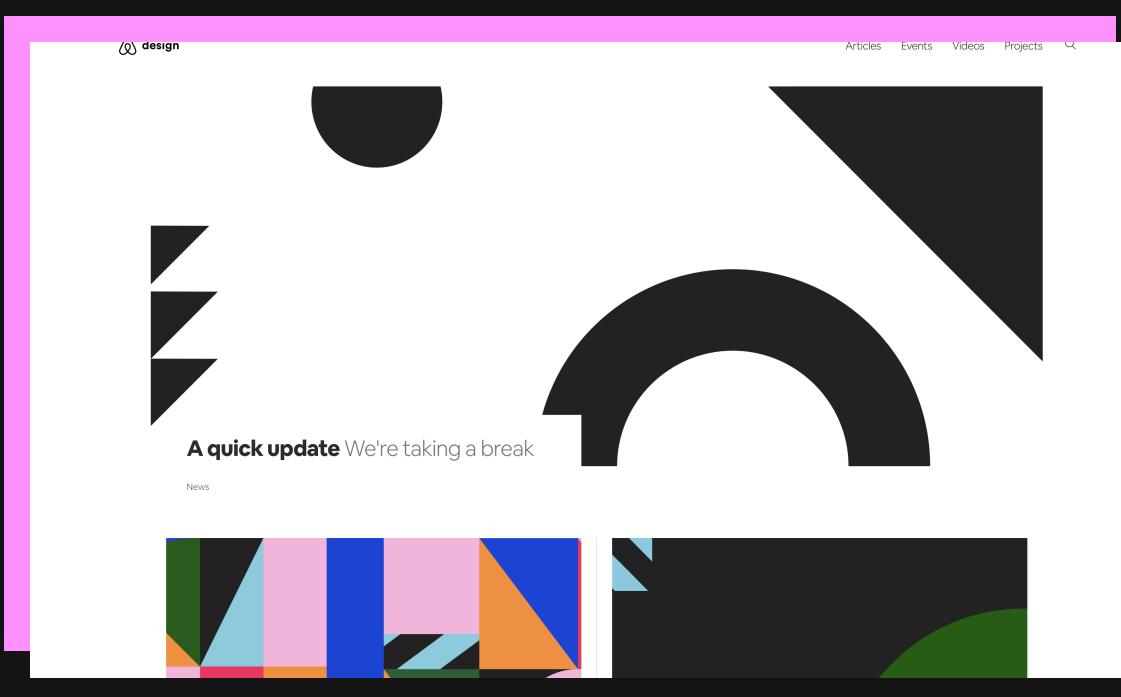
<https://mailchimp.com/en-ca/design/>



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



<https://carbondesignsystem.com/>

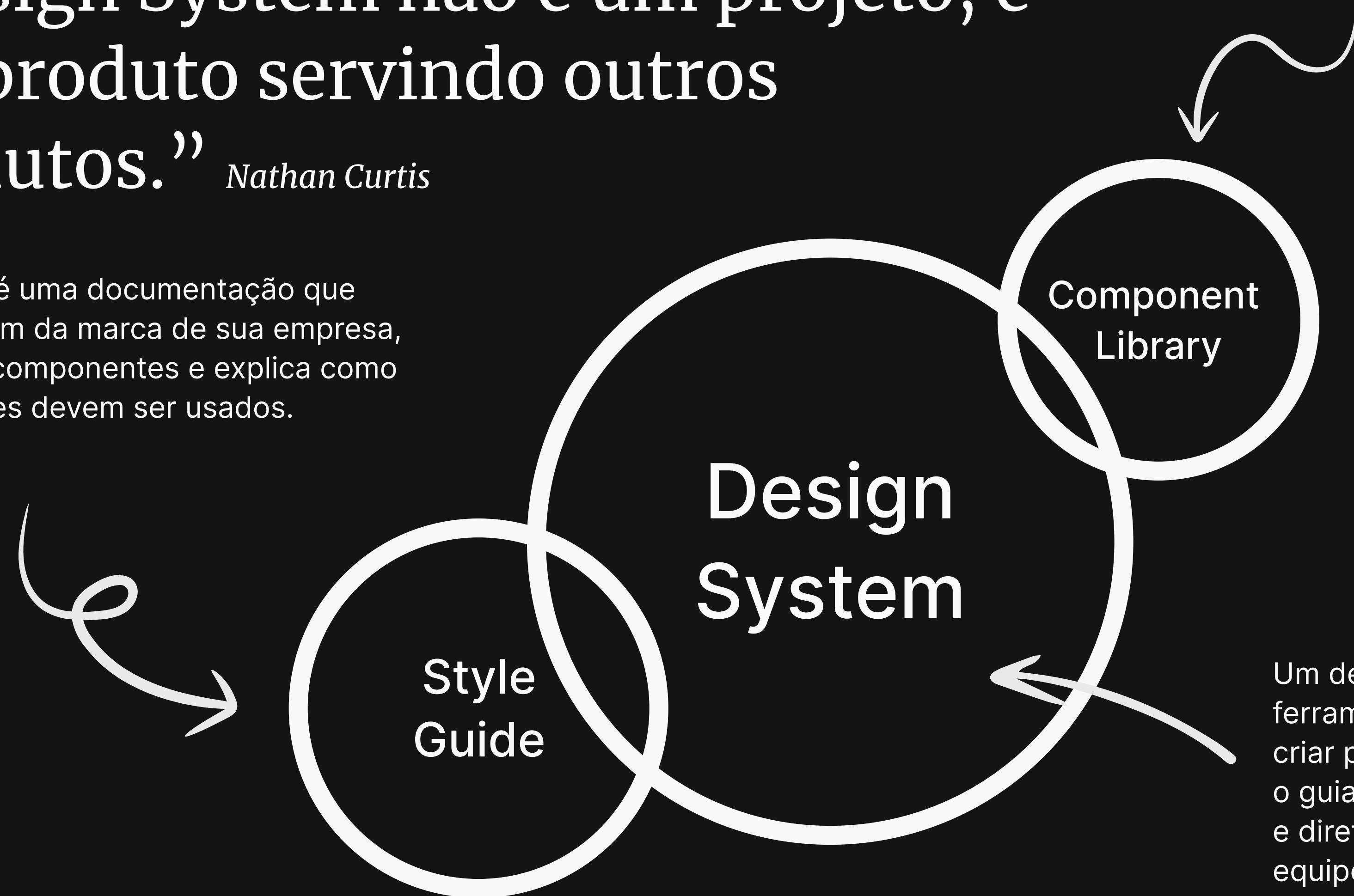


<https://airbnb.design/>

## Design Systems vs Style Guide vs Component Library

“Design System não é um projeto, é um produto servindo outros produtos.” *Nathan Curtis*

Um guia de estilo é uma documentação que contém a linguagem da marca de sua empresa, sua biblioteca de componentes e explica como esses componentes devem ser usados.



Uma biblioteca de padrões (ou component library) é uma coleção de componentes de interface de usuário (UI) reutilizáveis que são compartilhados entre equipes e utilizados para criar produtos

Um design system é a mais ampla dessas ferramentas e justifica como uma equipe deve criar produtos. Ele abrange a component library e o guia de estilo e também inclui princípios, regras e diretrizes de design subjacentes para ajudar as equipes a criar experiências coesas

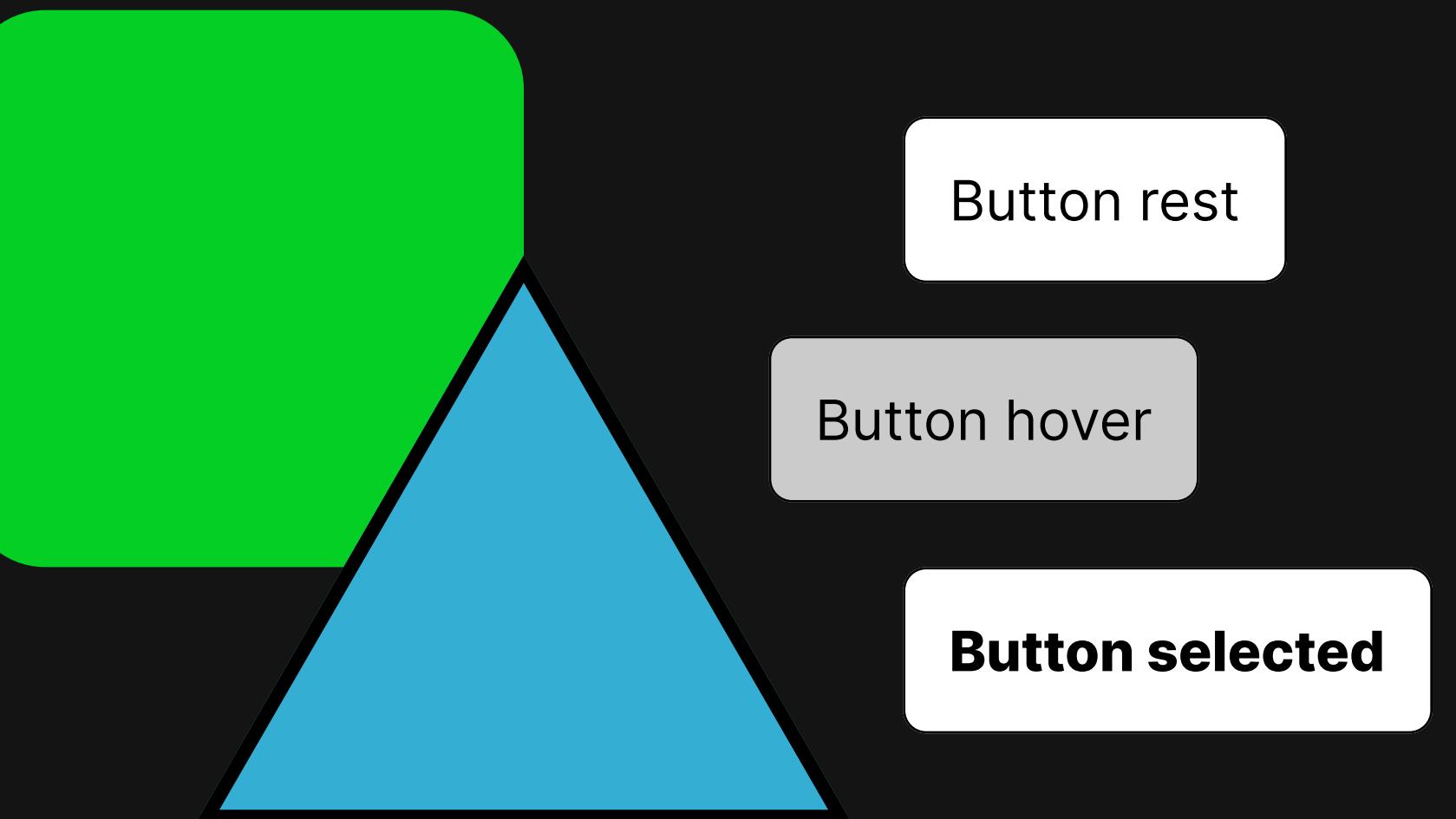
## Design Token

# Design <> Desenvolvimento

Design tokens facilitam a coesão e a uniformidade da interface de um produto. Eles colaboram para o que chamamos de *theming* (*dar um tema*).

Podemos pensar sobre *temas* como *vars* interconectadas que representam o visual e o sentimento da marca/empresa.

O melhor uso de temas é utilizar design tokens para cada elemento da UI.



---

Um token, nada mais é do que um código que possui um papel e um valor:

**Tokens (O que ele é):** Um código identificador para cada papel, por exemplo: cor

**Papel (a sua semântica):** Um papel é a semântica utilizada para um token.

**Valor (a sua variável):** Um valor é o valor daquele estado, por exemplo um hex code ou Escuro/Médio/Claro

# This is a heading

This is body text

Design Systems - vale a pena?

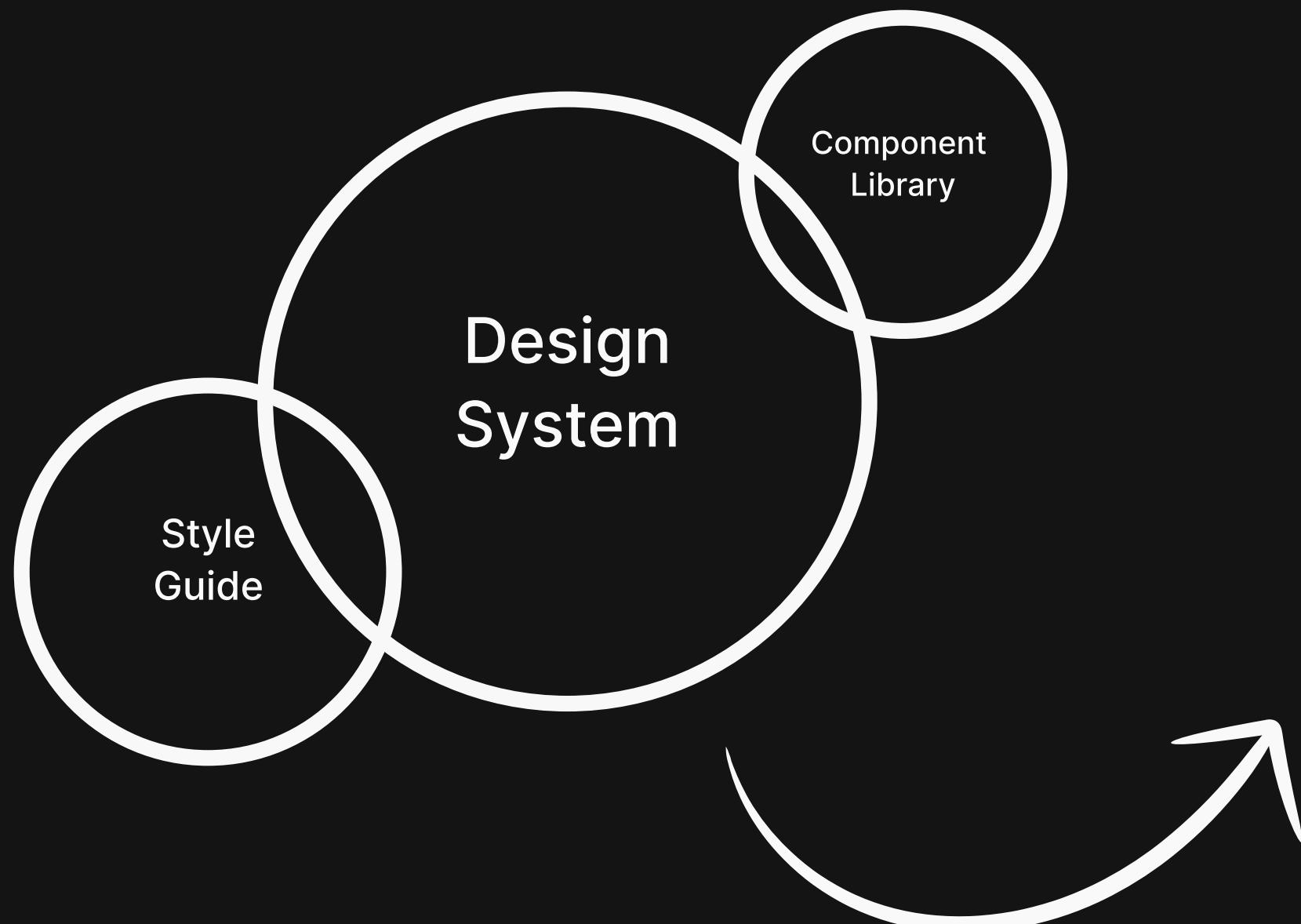
*É provável que você encontre resistência ao propor um design system em sua empresa. Por que essa jonarda vale o esforço?*

O problema: **INCONSISTÊNCIA**

As equipes não escolhem ser **inconsistentes**. Hoje, as empresas precisam resolver problemas de usuários cada vez mais complexos. À medida que as empresas crescem, é comum que as equipes se formem em áreas distintas. Essas equipes a partir de boas intenções, desenvolvem seus próprios padrões – o que leva a uma visão de projeto frágil.

## Design Systems - vale a pena?

*Design Systems pode assumir os problemas mais fáceis e repetitivos para que os designers possam resolver problemas difíceis mais rapidamente*



1. Construções mais rápidas, por meio de componentes reutilizáveis e lógica compartilhada
2. Produtos melhores, por meio de experiências de usuário mais coesas e uma linguagem de design consistente
3. Melhor manutenção e escalabilidade, através da redução do design e da dívida técnica
4. Foco mais forte para as equipes de produtos, por meio da resolução de problemas comuns para que as equipes possam se concentrar em resolver as necessidades dos usuários

# Encontrando o seu *purpose statement*

É muito importante que você alinhe sua equipe em torno da importância de um design system. Você pode fazer isso começando pelo propósito.

Seu purpose statement descreve o que sua equipe está tentando alcançar com o design system. Ele responde a quatro perguntas:

1. Qual é o objetivo do nosso sistema de design?
2. Por que esse objetivo é importante?
3. Como o design system nos ajudará?
4. Para quem é o sistema de design?



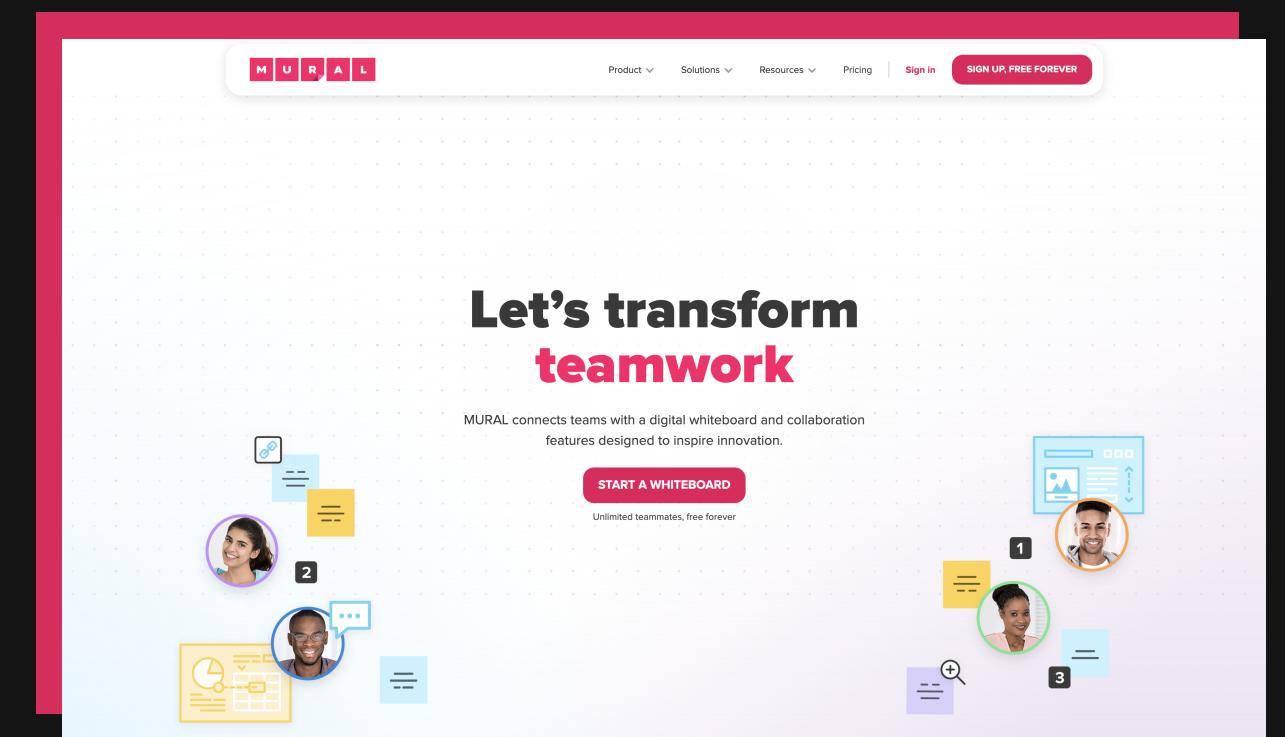
# Design Principles e Purpose Statements

Para encontrar o propósito, reúna os principais stakeholders (interessados) para responder a essas quatro perguntas principais e, em seguida, discuta os resultados em grupo.

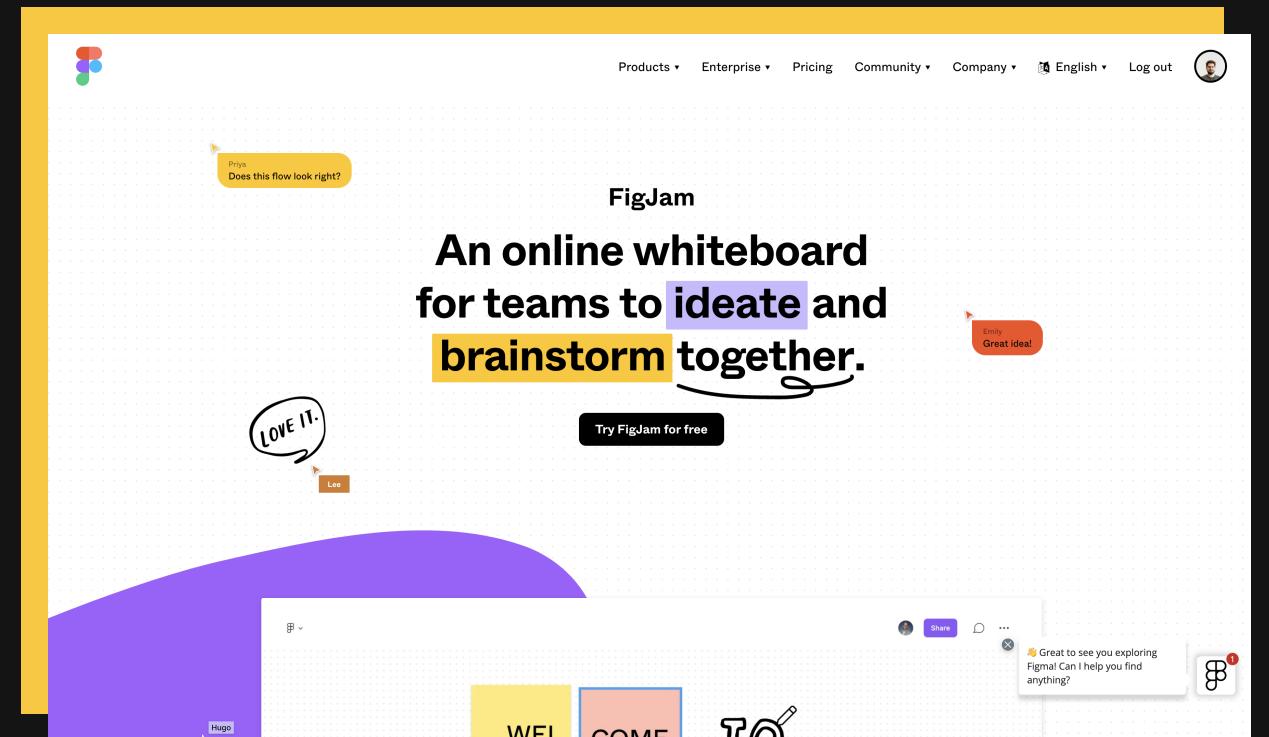
Muitas vezes, embora haja concordância de que um design system é importante, há discordância sobre o objetivo ou por que é importante.

Alinhar-se exatamente com o que você deseja realizar – e como estabelecer uma métrica de sucesso – colocará o design system no caminho certo desde o início.

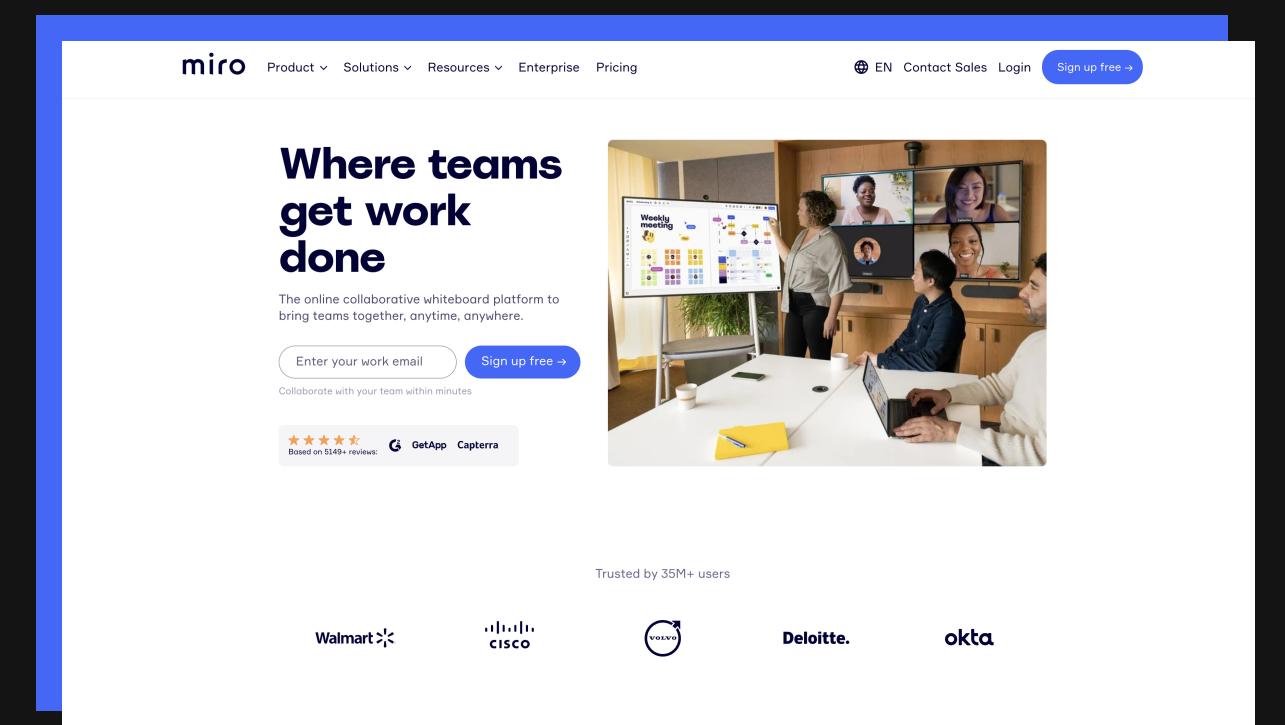
## Ferramentas de colaboração



<https://www.mural.co/>



<https://www.figma.com/figjam/>



<https://miro.com/>

## Design Principles e Purpose Statements

# Design Principles (Princípios de design)

Os princípios de design são um conjunto de diretrizes que sua equipe pode seguir durante todo o processo de design para criar experiências mais alinhadas.

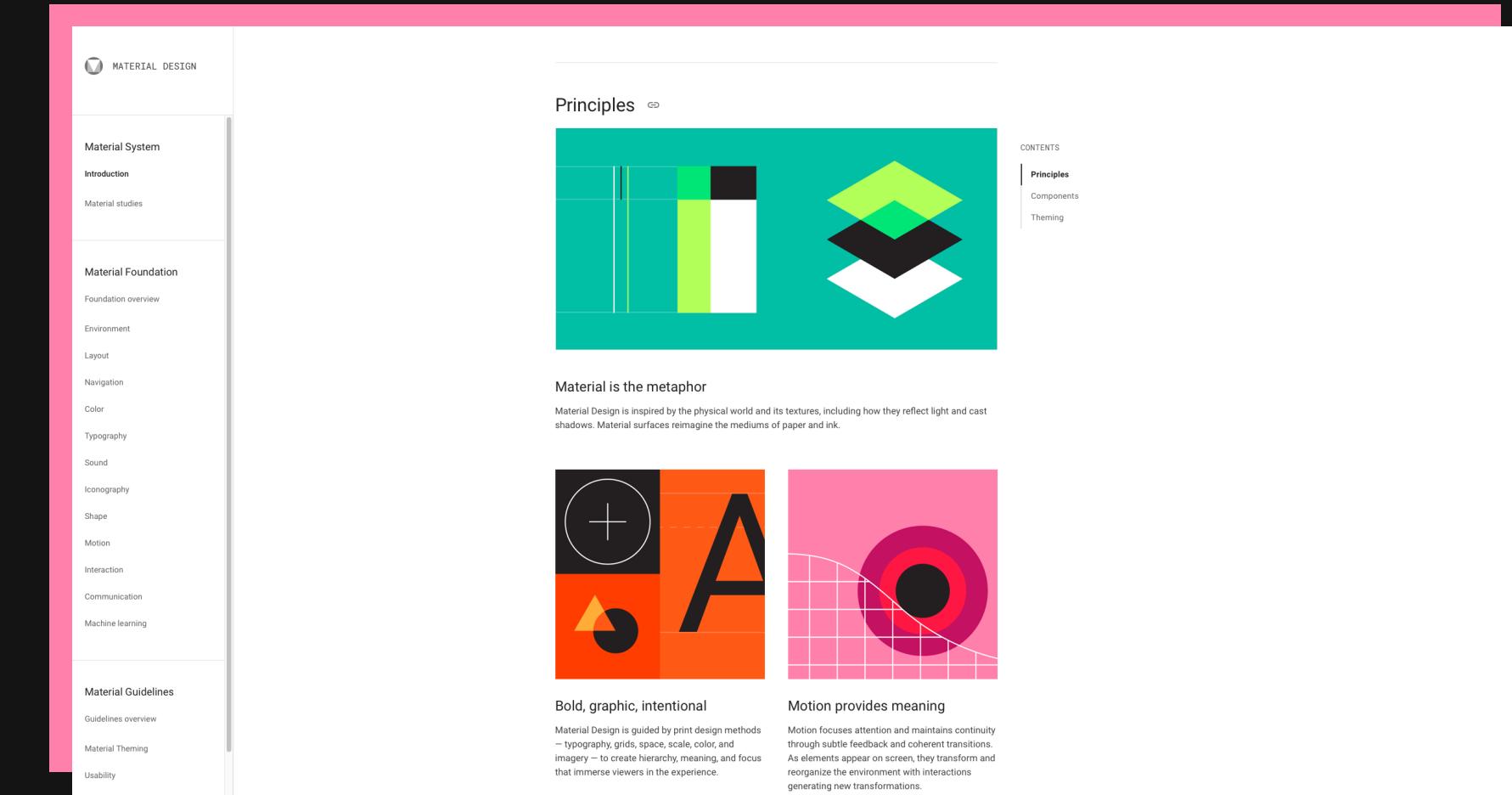
Princípios de design bem escritos criam alinhamento, aceleram a tomada de decisões e aumentam a qualidade dos resultados de sua equipe.

### Bons princípios de design são:

1. Específico e opinativo
2. Nascem de dentro da sua equipe
3. Ferramentas de tomada de decisão

Você já participou de uma crítica de design e ouviu o feedback: “Mas isso não parece conosco?”

### Design Principles do Google Material



<https://material.io/design/introduction#principles>

## Design Principles e Purpose Statements

# Estabelecendo seus princípios

1. Escolha uma equipe interdisciplinar

2. Reúna seus materiais

3. Estabeleça seus objetivos

4. Brainstorm os princípios

5. Convergir as ideias

6. Classifique e vote

