

Progettare interfacce

03 | Design System

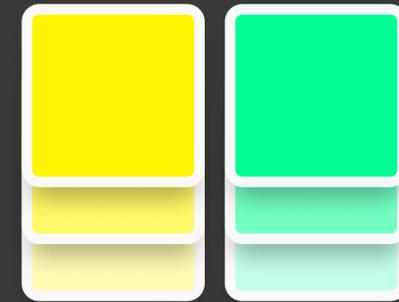
Costruire un linguaggio visivo

Il linguaggio visivo è come qualsiasi altro tipo di linguaggio. Costruire un linguaggio visivo è essenziale per progettare in modo migliore e veloce.

Il Design System pone le **fondamenta** per il nostro linguaggio visivo. Una serie di tavole che definiscono la nostra tipografia, i colori, le icone, la spaziatura e l'architettura delle informazioni.

La base si rileva essenziale per guidare il nostro lavoro in una direzione unificata, lasciandoci spazio per esplorare individualmente le soluzioni di design creativo.

Colors



Fonts

The quick brown...

The quick brown fox...

The quick brown fox jumps over the...

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Icons Set



Consistenza e semplicità

Stabilire colori, forme e caratteri daranno consistenza a tutto il progetto. Mantenere un collegamento tra una schermata e una altra porterà ad un utilizzo più gradevole dell'applicativo.

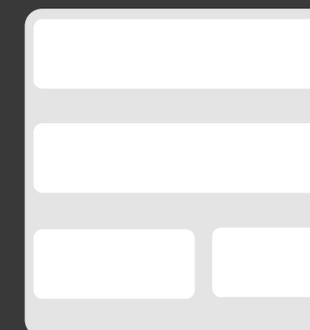
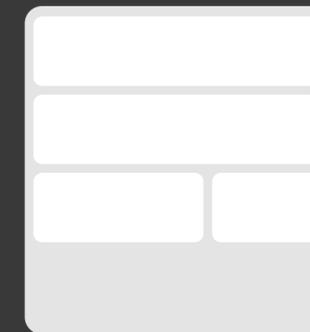
Un'altro dei elementi chiave è la semplicità. Esempio in una presentazione articolata gli elementi dovranno essere introdotti in modo graduale, solo così potremmo presentare un'idea complessa in modo semplice.

Due modi che possiamo usare per un linguaggio semplice sono mantenere le **convenzioni** e aumentare i **"White Space"**.

Convenzioni



White Space



Gerarchia

La gerarchia suggerisce l'importanza dei vari elementi. Le gerarchie si creano attraverso il contrasto e il posizionamento.

Il **contrasto** andremo a crearlo non solo con i colori ma anche con la tipografia, gli spazi e le forme.

Altro punto fondamentale è la **posizione**. L'occhio umano scansiona attraverso un pattern che va da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

Dobbiamo assecondare questa scansione e assicurarsi che tutti gli elementi siano al posto giusto.

La gerarchia è fondamentale ma non possiamo far risaltare tutto perché se tutto viene evidenziato non esiste gerarchia.

High

Middle

Low



Stili e Componenti

Per la costruzione di un design system solido e completo dobbiamo definire gli stili e i componenti.

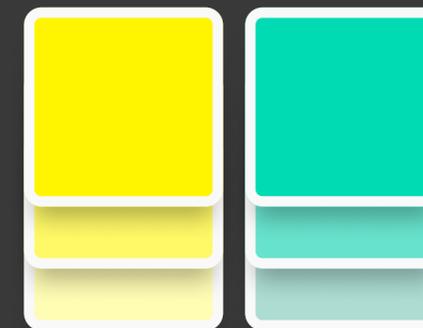
Gli stili sono i colori, le icone, le forme e la tipografia, mentre i componenti sono tutti gli elementi che prevediamo di usare all'interno del progetto come bottoni, barre di navigazione, grafici ecc...

La tipografia e i colori vengono utilizzati per esprimere lo stile e ciò che vogliamo comunicare. Sono i due elementi più importanti e dedicheremo due capitoli solo ad essi.

A seguito l'esempio di un design system:

Uno dei design system più famosi è il Material Design di Google. Un documento online completo che detta le linee guida dell'ecosistema google.

Stili



The quick brown...

The quick brown fox...

The quick brown fox jumps over the...

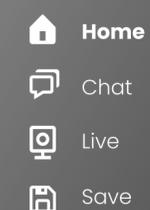
The quick brown fox jumps over the lazy dog.



Click Here!

Click Here!

[Click Here!](#)



Componenti

