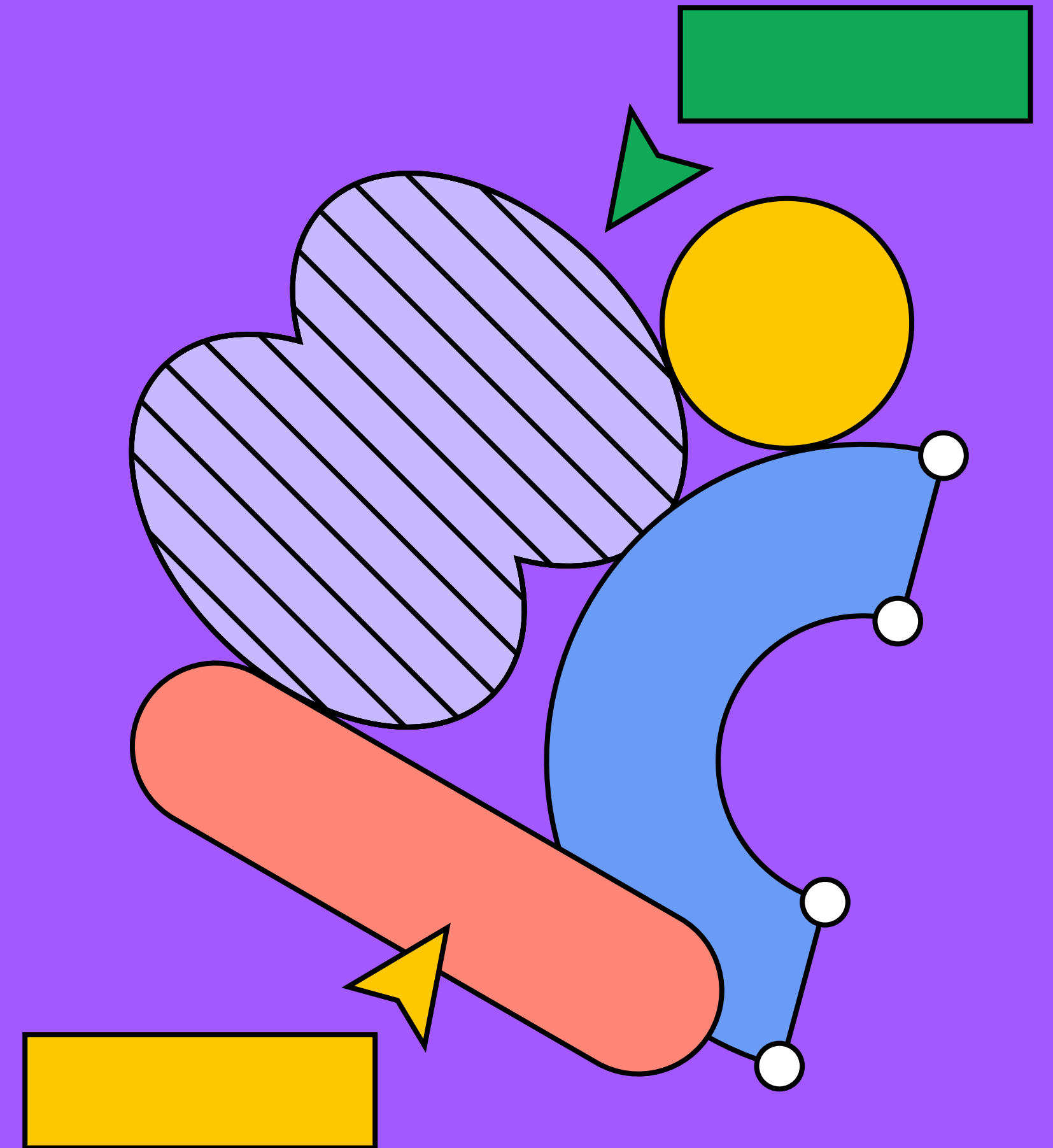


Figma

Design systems 102: como construir seu design system



Índice

Prepare o terreno →

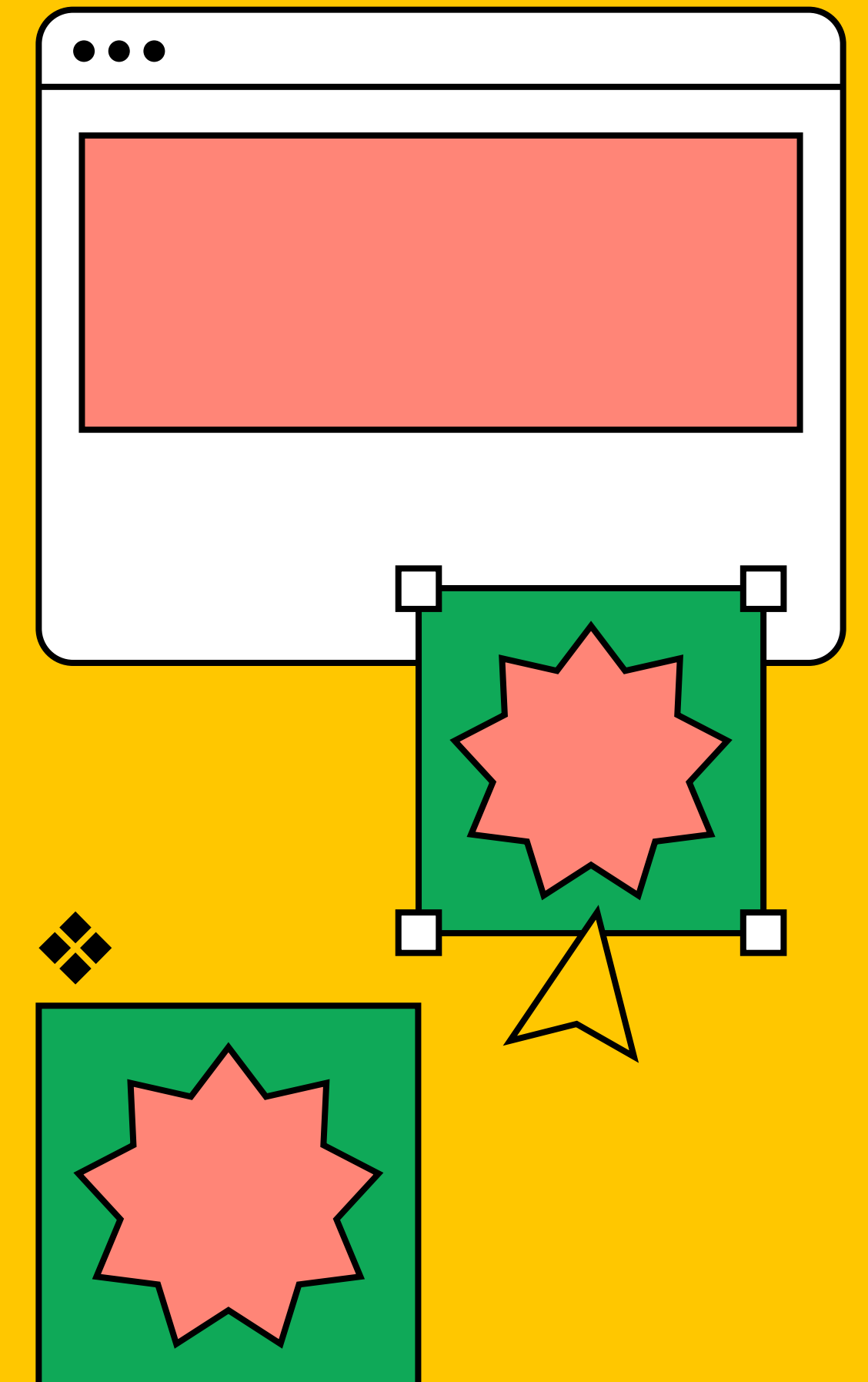
Defina as bases →

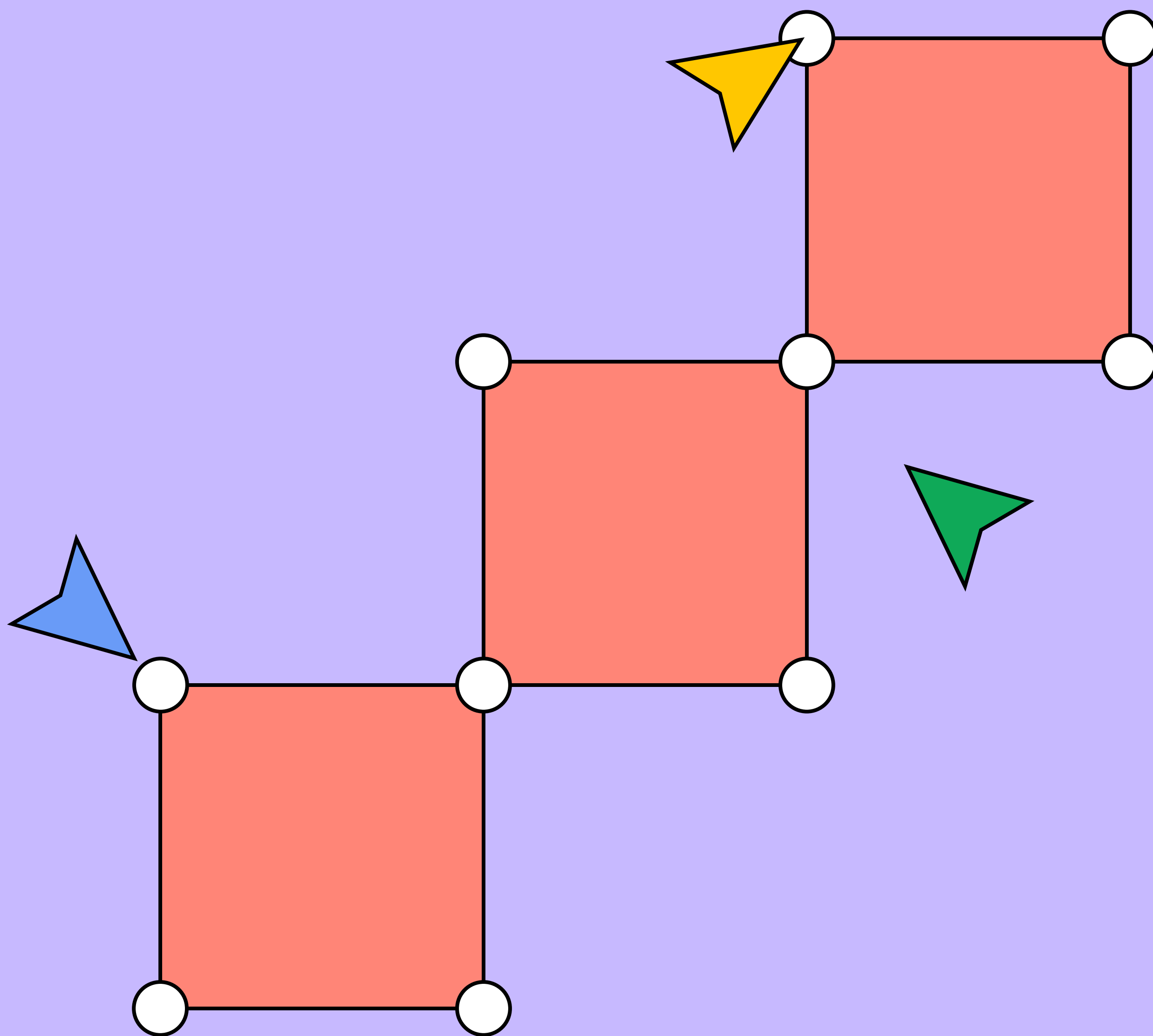
Construa seu design system no Figma →

É hora de construir o seu design system! Vamos mostrar todos os passos básicos para criar um sistema adaptado aos seus objetivos e desafios únicos, seja começando do zero ou com peças existentes.

Um design system bem elaborado é uma ferramenta poderosa para equipes que procuram criar designs coesos, escaláveis e eficientes. Ao estabelecer uma linguagem compartilhada e uma biblioteca de componentes reutilizáveis, um design system garante consistência entre seus produtos, acelera seu fluxo de trabalho e libera sua equipe para se concentrar na resolução de problemas do usuário.

Mas para aproveitar ao máximo o poder de um design system, você precisa saber como construir e implementar o sistema de forma eficaz. É mais fácil falar do que fazer. Neste guia, vamos dividir o processo de construção de um design system em etapas claras e fáceis de executar. Desde a definição dos princípios e bases até a criação e organização dos ativos de design, abordaremos as melhores práticas e exemplos reais para ajudar você a criar um sistema que capacite sua equipe e eleve seu produto.





Etapa 1: prepare o terreno

Há muitas razões pelas quais um design system pode ser útil para sua equipe ou organização. Antes de se aprofundar na criação de componentes e padrões, é importante entender por que você está construindo um design system e quais problemas você espera resolver. Talvez você tenha notado que seu produto está inconsistente nas diversas plataformas ou que fazer atualizações é um processo manual e demorado. Talvez você queira facilitar a colaboração, alinhar todos os membros da equipe ou ajudar novos membros a entrar no ritmo rapidamente.

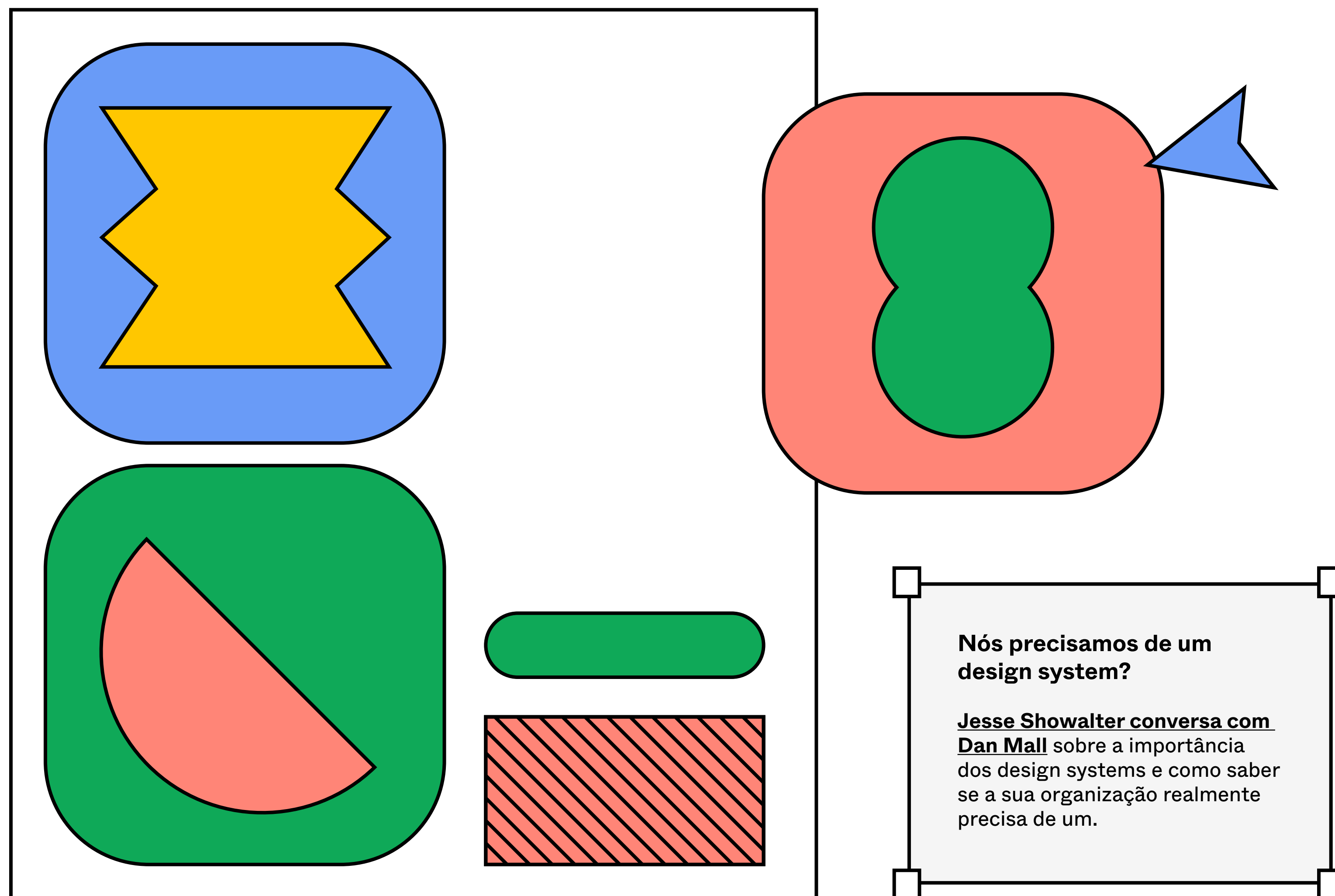
Quaisquer que sejam suas razões, pare um momento para definir claramente os seus objetivos, respondendo a estas importantes perguntas:

- Por que você quer um design system?
- Quais problemas específicos ele resolverá?
- Como você saberá se o sistema está resolvendo esses problemas com sucesso?

Os design systems podem ser úteis para equipes de todos os tamanhos e níveis de experiência. A verdade é que nem todo mundo precisa de um design system complexo e de nível enterprise. Se você é iniciante, está no início da carreira ou trabalha em uma equipe pequena, com um número limitado de marcas ou produtos, um sistema mais simples com apenas alguns modelos e componentes reutilizáveis pode oferecer tudo de que você precisa para simplificar o fluxo de trabalho e manter a consistência. À medida que seus projetos e sua equipe crescem, o design system pode evoluir para atender às suas necessidades em constante mudança.

O segredo é criar um sistema que faça sentido para sua situação específica: seja um sistema abrangente para gerenciar vários produtos ou um conjunto simples de elementos reutilizáveis para uma equipe pequena. Lembre-se de que cada design system é adequado para uma circunstância. Os design systems existem dentro de um espectro e podem ser úteis para todos, de freelancers a grandes empresas.

Neste estágio inicial, o mais importante é alinhar todos os membros da equipe sobre o que um design system significa para sua organização e por que você está investindo em um.



Faça um balanço do que você tem

Depois de alinhar seus objetivos, é hora de dar uma olhada mais de perto no seu cenário atual de produtos. Comece reunindo e catalogando todos os diferentes elementos que você usa atualmente: cores, tipografia, ícones, componentes, padrões, e tudo mais. Capturas de tela são suas maiores aliadas aqui! Colete exemplos do seu produto em diferentes plataformas e dispositivos e não se esqueça de incluir estados interativos ou versões alternativas. É provável que você comece a notar padrões e consistências que podem servir como ponto de partida para o seu design system.

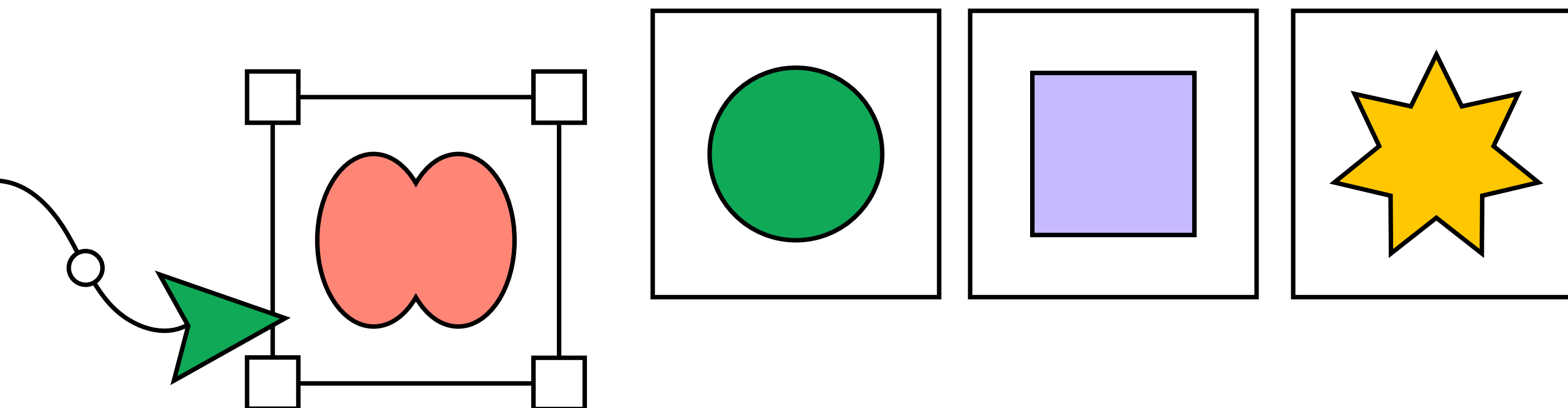
Organize e avalie

Com o inventário em mãos, é hora de dar sentido ao que você encontrou. Comece organizando as capturas de tela e os exemplos em categorias. Depois, dê um passo para trás e avalie o quadro geral. Como é a sua atual linguagem de design? Existem oportunidades para padronização e simplificação?

Fique de olho em inconsistências, redundâncias ou áreas em que falta coerência ao seu produto. Muitas vezes, essas coisas indicam que a implementação de um design system mais coeso melhoraria a experiência do usuário.

Encontre apoiadores

Construir um design system é um esforço de equipe, então comece a recrutar apoiadores desde o início. Procure pessoas apaixonadas pela consistência do design ou que tenham experiência com design systems. Não se limite apenas à equipe de design. Entre em contato com desenvolvedores, gerentes de produto, suporte ao cliente e pessoas que trabalham em outras áreas da empresa. Dispor de perspectivas diferentes ajuda a garantir que seu design system atenda às necessidades de todo o produto e organização, não apenas de um grupo específico. E lembre-se: muitos design systems bem-sucedidos começam com uma equipe de um só membro! Não tenha medo de defender a causa você mesmo.



Escolha a abordagem

Existem duas maneiras principais de abordar a construção do design system: começar do zero com uma solução personalizada ou adotar uma estrutura existente e adaptá-la às suas necessidades. As duas maneiras têm seus prós e contras.

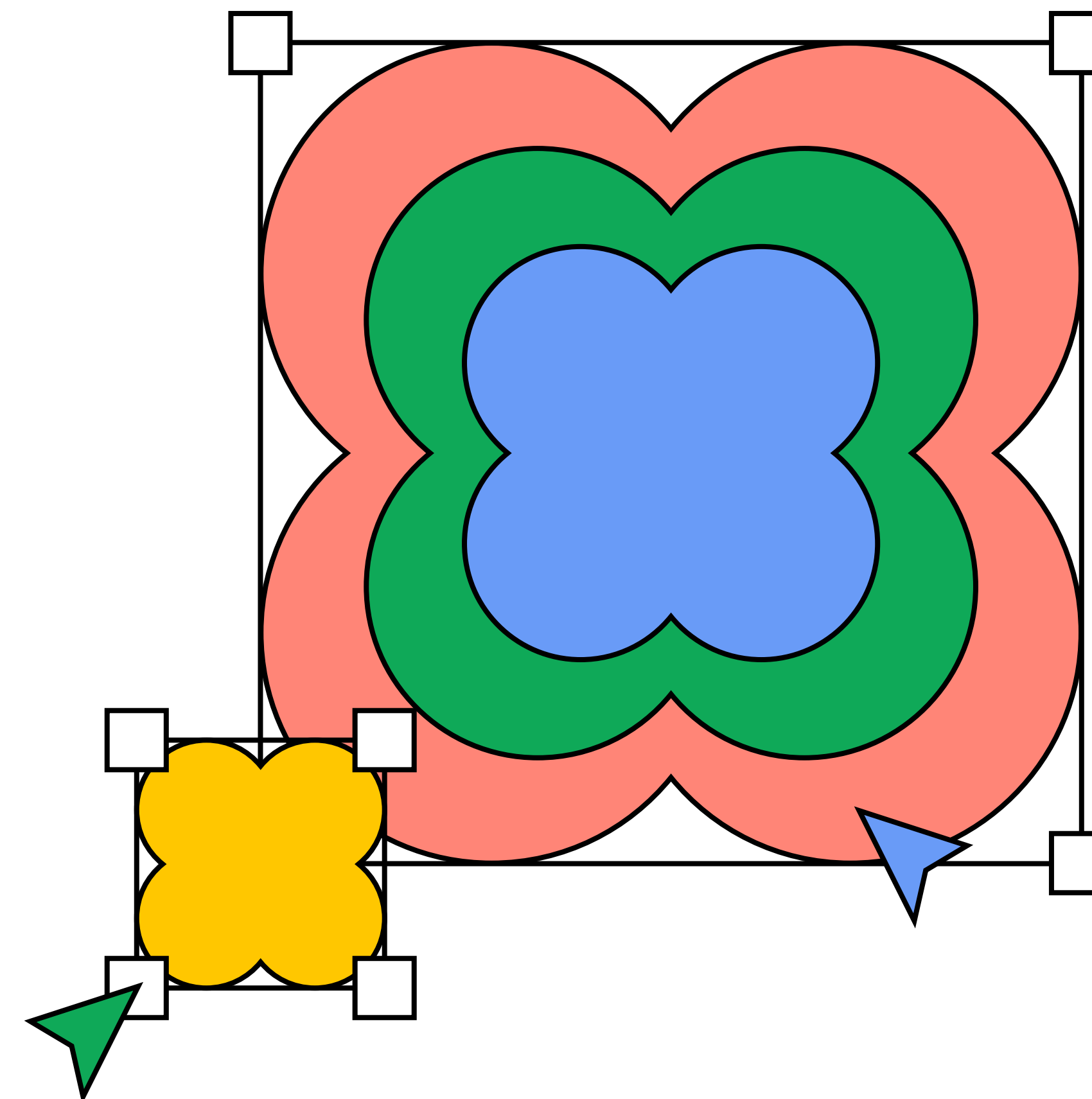
Construir do zero permite que você personalize o sistema de acordo com seus requisitos específicos, mas também exige mais tempo e recursos iniciais. Usar uma estrutura existente ou um **sistema de código aberto** pode ajudar você a começar mais rápido, mas pode exigir mais personalização para se adequar ao seu caso de uso específico.

Não existe certo ou errado: a escolha da abordagem depende das habilidades, recursos e objetivos de longo prazo da sua equipe. Não tenha medo de começar pequeno e evoluir ao longo do tempo.

Alinhe-se aos objetivos da empresa

Finalmente, certifique-se de que sua iniciativa de design system esteja alinhada aos objetivos gerais da empresa. Considere fatores como timing, recursos e adesão da liderança. Sua auditoria anterior será útil aqui; use suas descobertas para explicar como um design system ajudará nos principais objetivos de negócios.

Os design systems exigem investimento contínuo, por isso é importante garantir o apoio das partes interessadas desde o início. Vincular o sistema a benefícios tangíveis para os negócios, como menor prazo de comercialização ou melhoria da experiência do usuário, pode ajudar muito na obtenção dos recursos e na adesão de que você precisa.



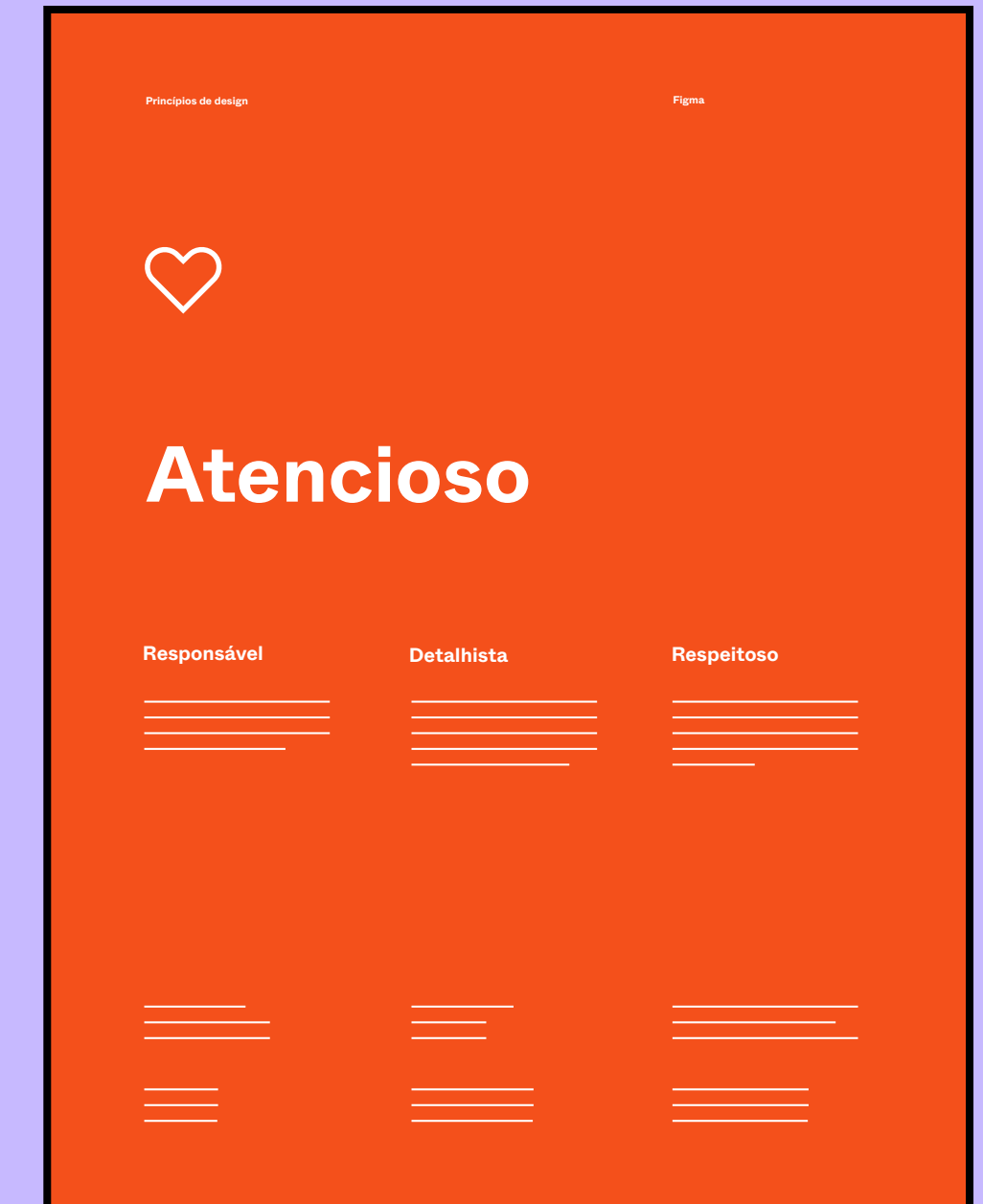
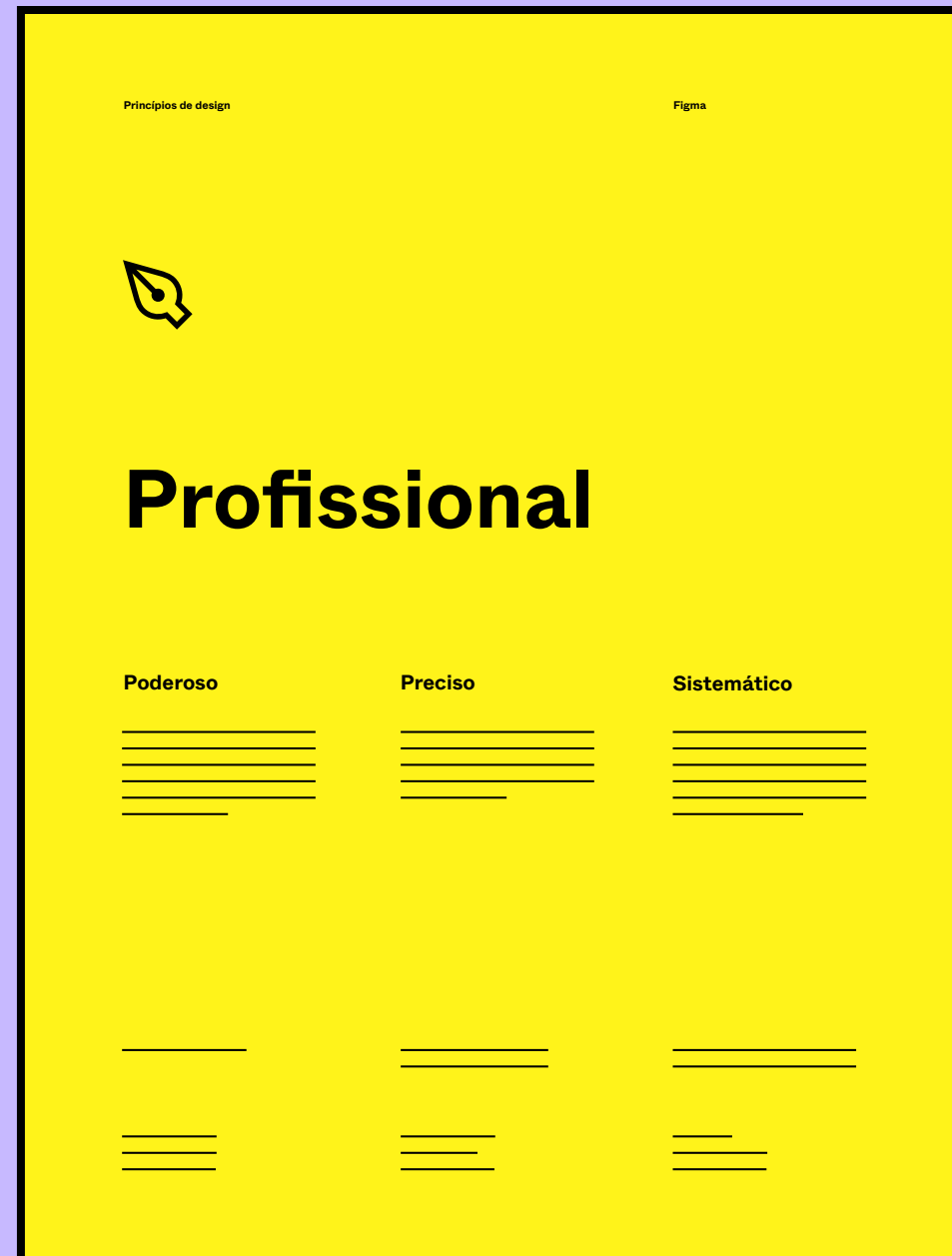
Defina seus princípios orientadores

Depois de preparar o terreno, você está pronto para começar a moldar seu design system. Um dos passos iniciais mais importantes é definir um conjunto de princípios orientadores. Eles servem como uma bússola para o sistema, mantendo todos alinhados à medida que o sistema cresce e evolui. Seus princípios devem estabelecer o propósito e os valores que impulsionam o sistema e garantir que cada decisão atinja os objetivos mais amplos da sua organização. Busque formular um pequeno conjunto de declarações memoráveis e implementáveis que possam ser facilmente consultadas e aplicadas.

Veja algumas dicas para criar princípios de design eficazes:

1. Comece com o porquê. Que crença ou valor central impulsiona esse princípio?
2. Seja específico. Forneça diretrizes e exemplos concretos sobre como aplicar o princípio na prática.
3. Busque princípios implementáveis. Os princípios devem traduzir-se em práticas tangíveis e não apenas em intenções documentadas.

Digamos que a acessibilidade seja uma prioridade fundamental para sua equipe. Um princípio de design para inclusão pode incluir diretrizes como a consideração de diferentes níveis de visão e audição, teste de contraste e legibilidade, ou o cumprimento dos **padrões mais recentes de acessibilidade**. Quanto mais específico e implementável, melhor.



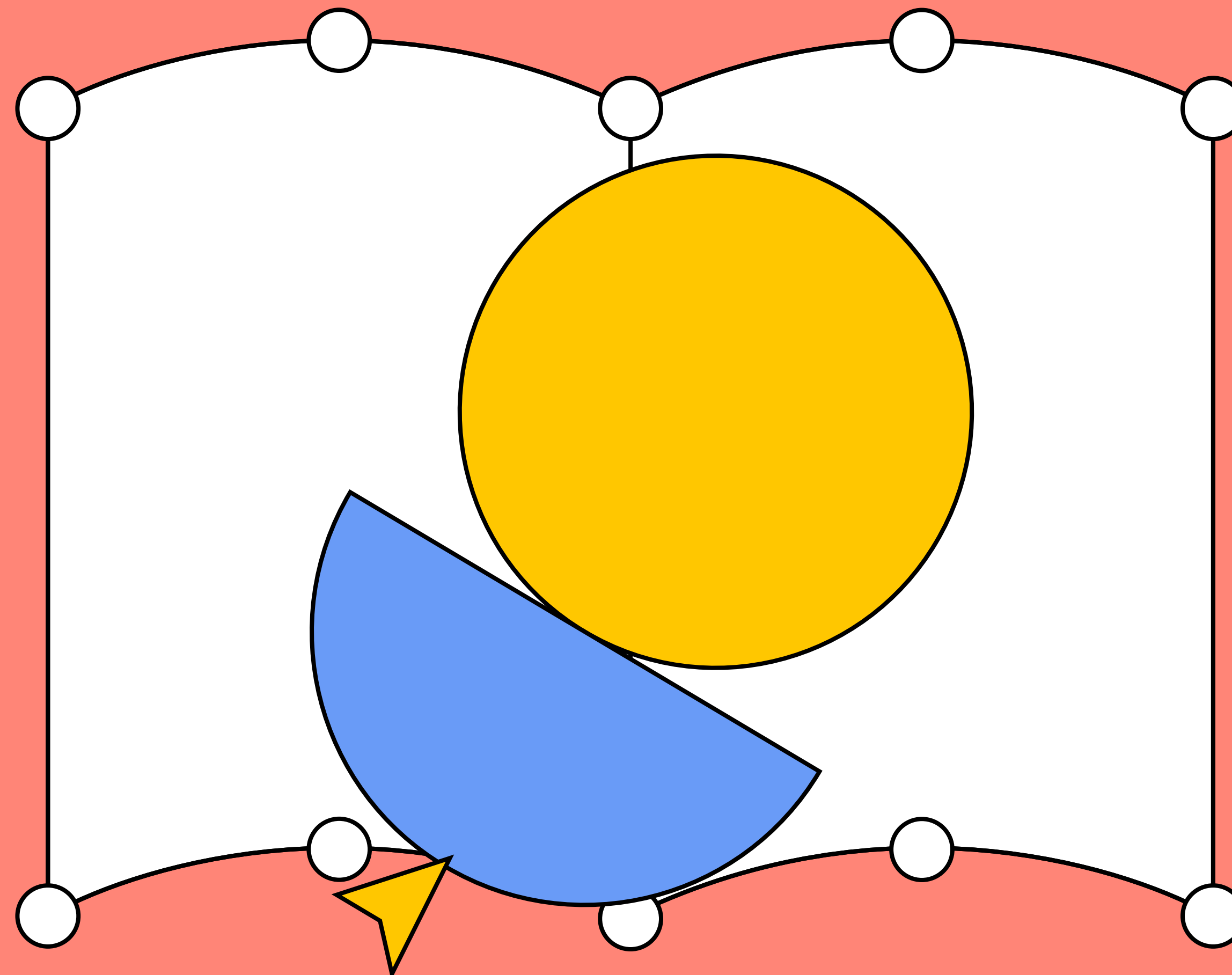
Descubra seus princípios com sua equipe **usando este modelo do FigJam**.



Use o amplo conhecimento da sua organização como base para seus princípios de design. Dê uma olhada nos recursos e diretrizes existentes na sua empresa, como padrões de marca, guias de voz e tom, estratégias de marketing ou até mesmo manuais de suporte ao cliente. Use-os como um ponto de partida e trabalhe com parceiros multifuncionais para garantir que as suas diretrizes estejam em sintonia com o quadro geral. O objetivo não é apenas criar um conjunto de princípios genéricos, mas articular as prioridades e crenças únicas que impulsionam sua organização e produto específicos.

Definição dos princípios:

Esta série se baseia em nosso [curso Introdução aos design systems](#), que acompanha a equipe do Habitz durante o [estabelecimento dos princípios fundamentais](#) e sua tradução em diretrizes de design concretas.

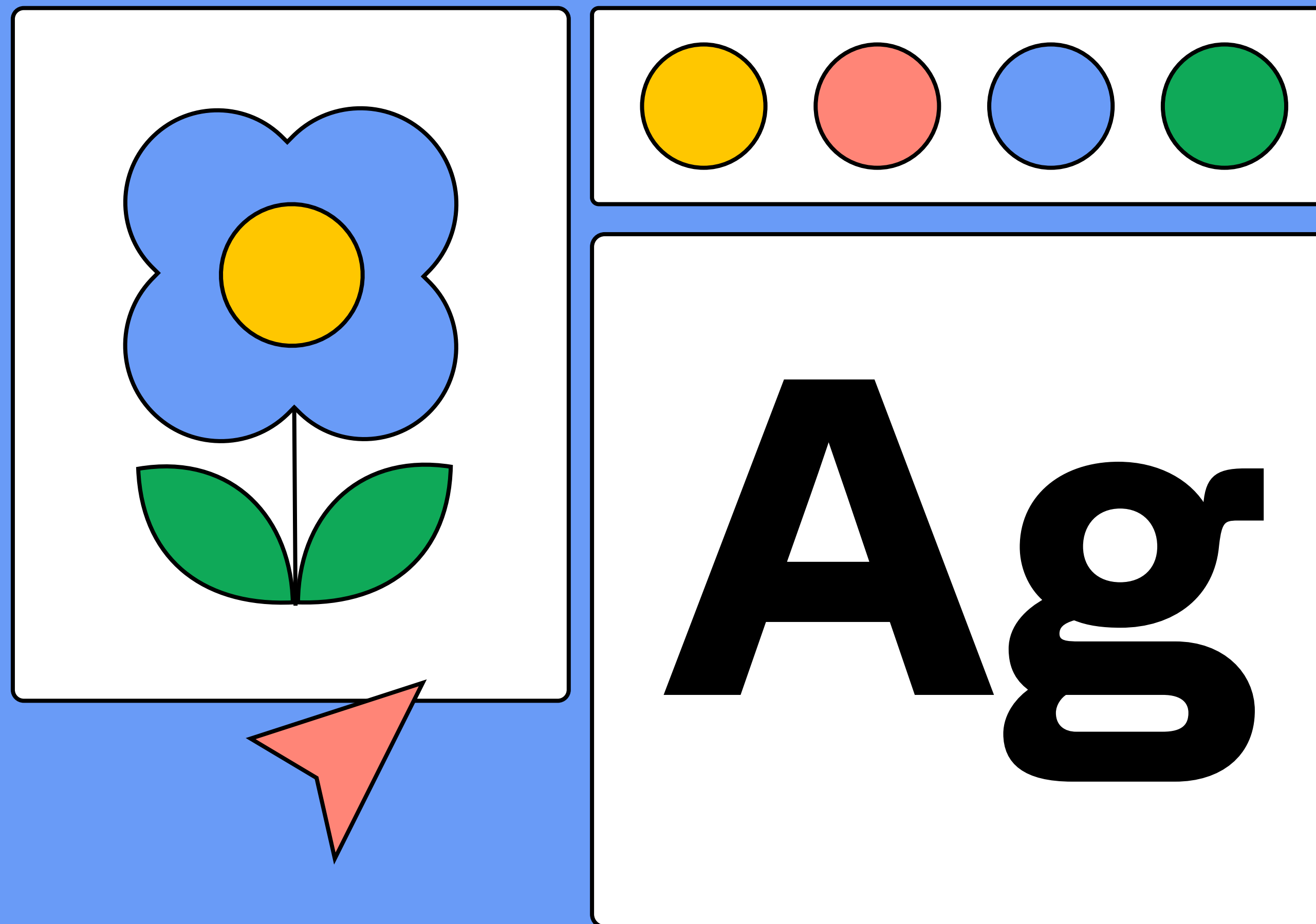


Etapa 2: defina as bases

As bases do design system são seus elementos visuais e funcionais essenciais. Eles incluem aspectos cruciais, como acessibilidade, cor, tipografia, iconografia, ilustração e dimensões. Esses elementos trabalham juntos para criar uma linguagem de design forte e consistente que é fácil de usar e entender.

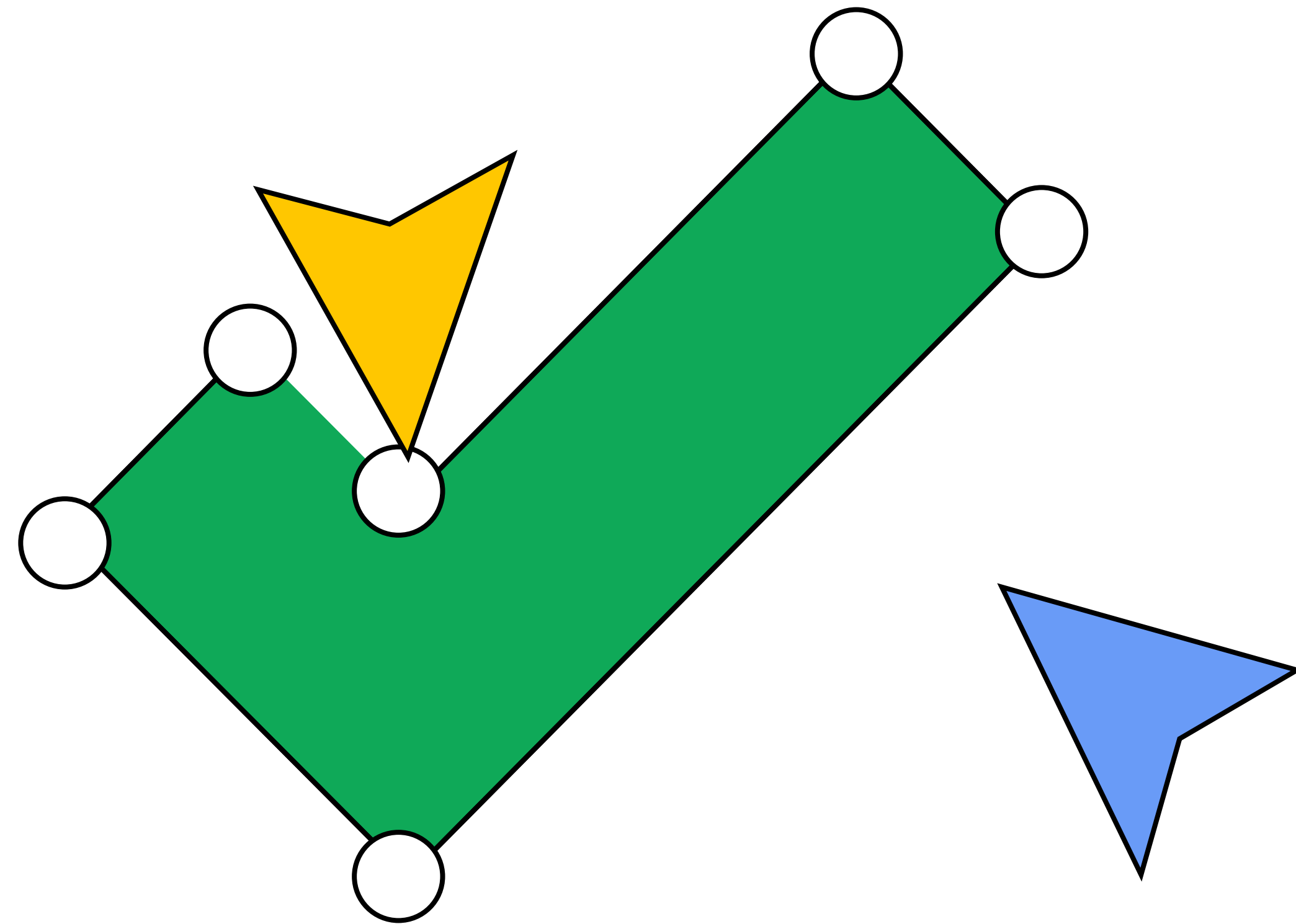
Medição do ROI:

Saiba **como a Stash constrói produtos financeiros em que os clientes podem confiar** usando os componentes do Figma e o Ditto para enviar atualizações de texto, acelerando o trabalho em 20% e economizando mais de 12 mil horas.



Torne seu design acessível a todos

Acessibilidade significa garantir que todos consigam usar e entender seu produto, independentemente das capacidades que possuam. Isso é responsabilidade de todos e deve ser uma parte central dos princípios do seu design system. Ao criar o design system, considere elementos como tamanhos de fonte, contraste de cores e como os componentes são rotulados e organizados. É crucial comunicar como e por que os ativos do seu design system devem ser usados ao criar experiências de produtos que atendam aos padrões de acessibilidade. Ao priorizar a acessibilidade desde o início e fornecer diretrizes claras, você prepara o terreno para um produto mais inclusivo que todos possam desfrutar. No entanto, lembre-se de que um design system acessível não garante automaticamente um produto acessível. Trata-se de um esforço contínuo que exige o compromisso de toda a equipe.



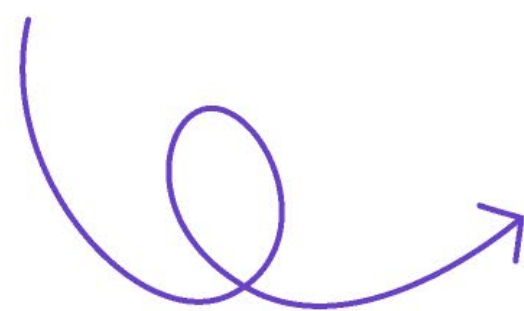
Turbine a acessibilidade:

Experimente o **plugin Contraste e acessibilidade da Stark** para simplificar seu fluxo de trabalho de acessibilidade. Para garantir que as cores sejam acessíveis, explore os **plugins da Figma Community** e siga as **Diretrizes de acessibilidade de conteúdo da web**.

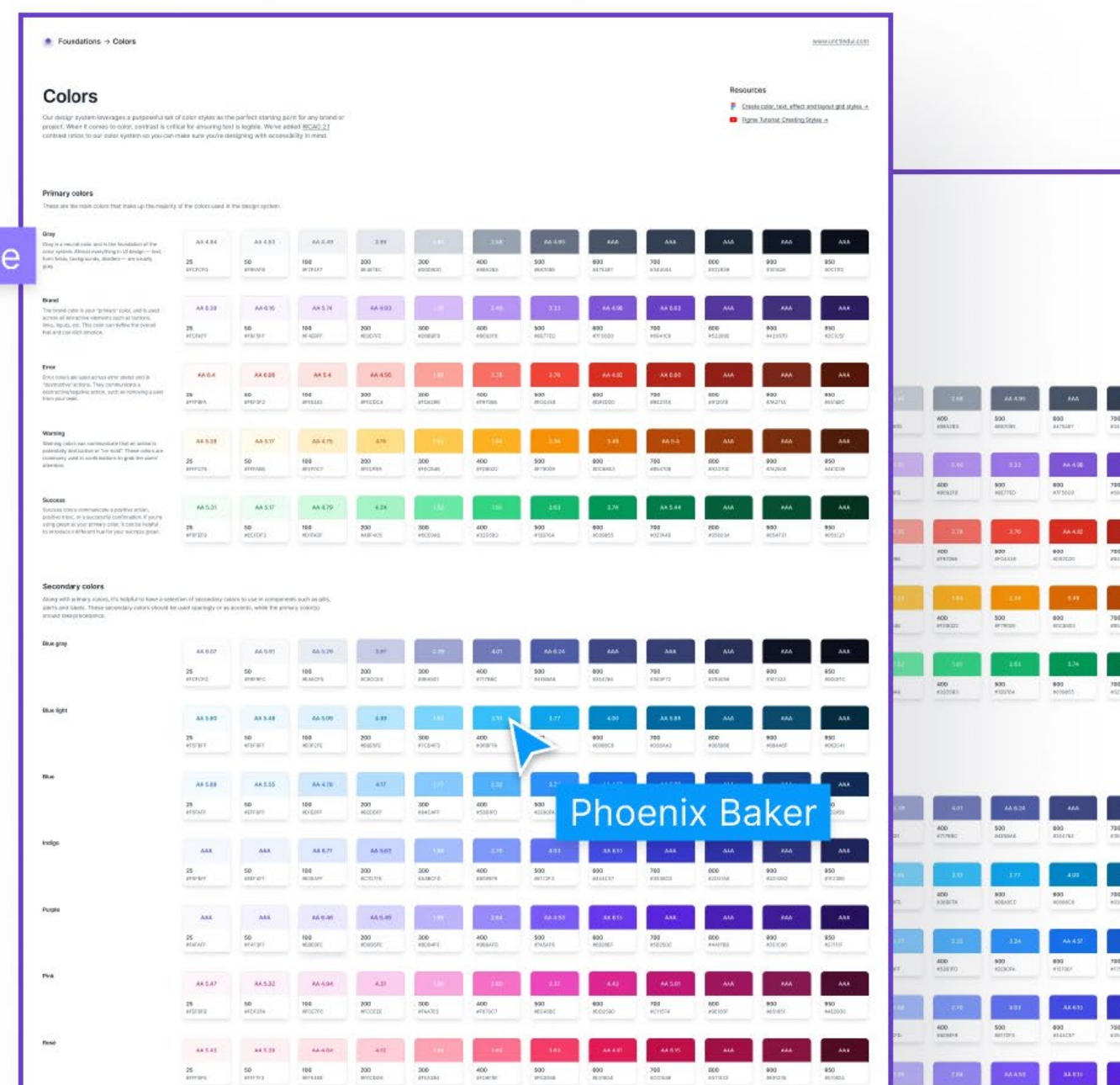




Sistema de paleta de cores definitivo



Olivia Rhye



Escolha cores que combinem

A cor é uma ferramenta poderosa no design. Ela evoca emoções, gera interesse visual e direciona a atenção das pessoas. Ao selecionar cores para o seu design system, procure uma paleta equilibrada que não seja muito limitada nem muito extensa. Pense em como as cores ficarão nos diferentes modos (como o modo escuro) e nos vários produtos para manter uma experiência de marca consistente.

Para simplificar a paleta de cores, veja os designs existentes da sua equipe e consolide tons semelhantes. Reduzir o número de cores usadas em botões primários, por exemplo, pode tornar seu design mais limpo e intuitivo. Uma boa regra geral é começar com 60% de cores neutras, 30% de cores primárias e 10% de cores secundárias ou de destaque.

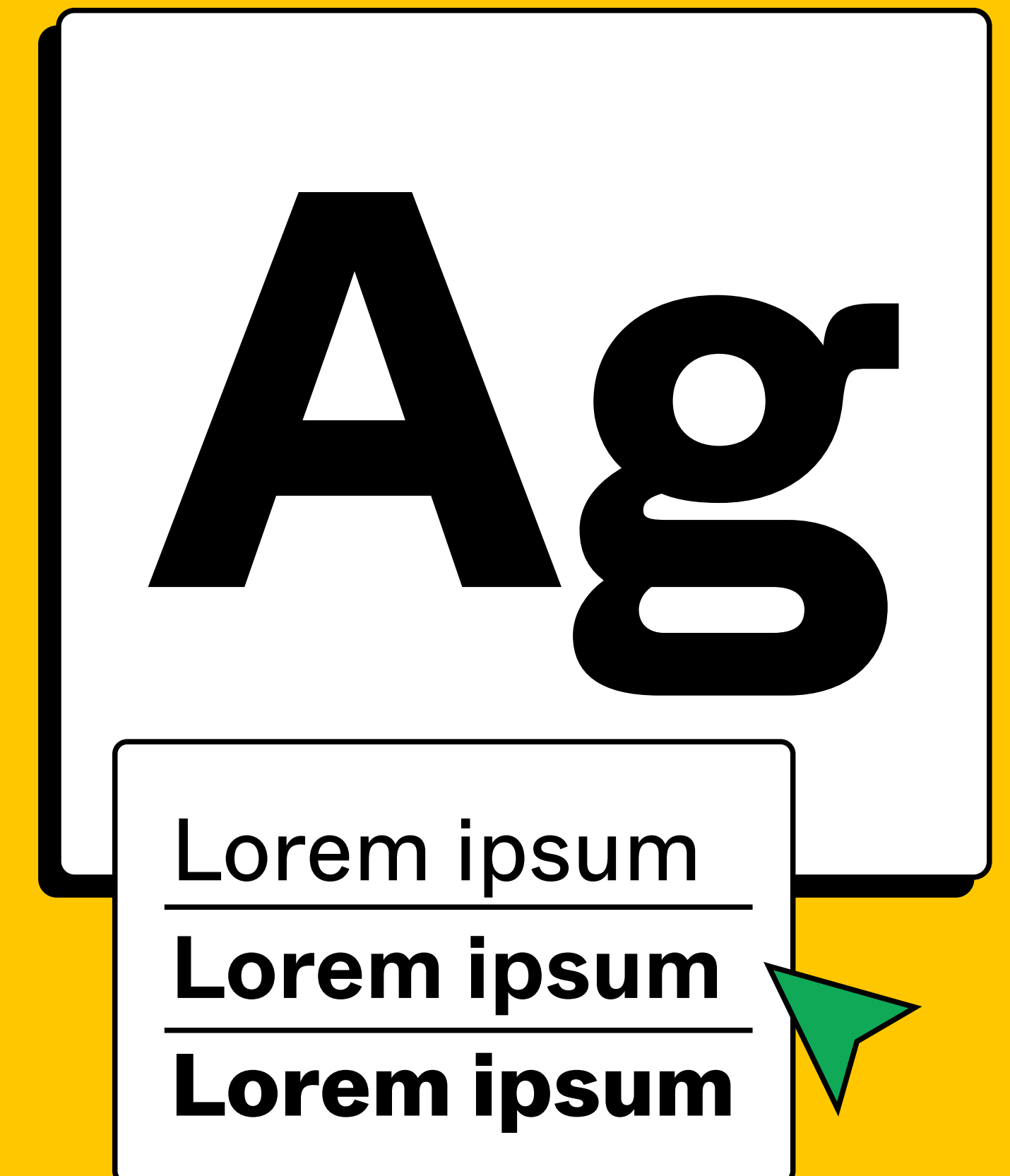
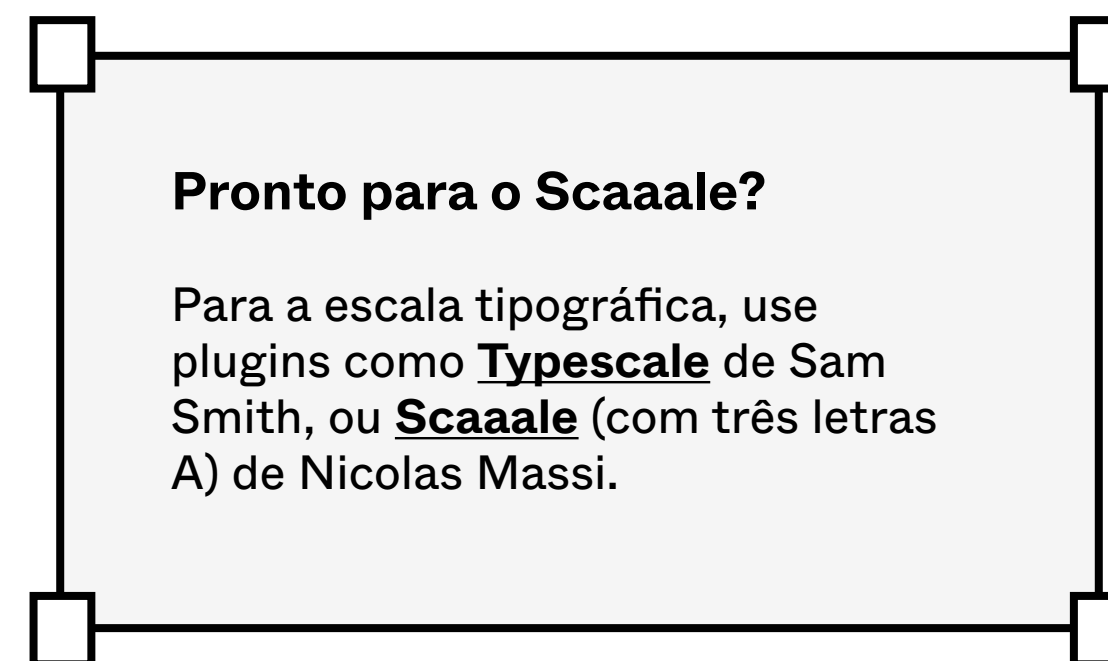
Paleta de cores definitiva:

Confira este **sistema de paleta de cores da Untitled UI**, um conjunto seletivo de estilos de cores bem organizados o ponto de partida perfeito para qualquer marca ou projeto.



Escolha fontes fáceis de ler e que combinem com a sua marca

A tipografia é outro elemento-chave da base do design. Escolha fontes que sejam fáceis de ler, correspondam à personalidade da sua marca e combinem entre si. Preste atenção a detalhes como **espaçamento entre letras**, **espessura e altura da linha** para criar uma experiência de leitura agradável. Estabeleça um conjunto consistente de tamanhos de fonte e alturas de linha ao definir sua escala tipográfica, geralmente em torno de um tamanho base de 16 pixels. Você também pode organizar a escala tipográfica pela aplicação pretendida, como "exibição" ou "título", ou optar por uma nomenclatura mais primitiva, como "cabeçalho-100".



Use elevação para criar hierarquia visual

Elevação refere-se ao uso de sombras, camadas e transparência para criar profundidade e organização no seu design. Por exemplo, os cartões podem aparecer ligeiramente elevados na página, ou uma caixa de diálogo pode se tornar um ponto focal, parecendo flutuar acima de tudo por meio do uso de sombras. Sombras sutis em barras de navegação fixas ou sombras embutidas em gavetas de navegação também podem indicar a posição do elemento em relação à página. A elevação pode auxiliar você a estruturar seu design, ajudando os usuários a entender de forma intuitiva quais elementos são primários e quais são secundários.



Crie ícones consistentes e significativos

Ícones são pequenos símbolos visuais que comunicam ideias e ações de forma rápida. Um sistema de ícones bem projetado fortalece a identidade da sua marca e melhora a usabilidade. Certifique-se de que seus ícones sejam claros, consistentes e mantenham seu significado mesmo quando estilizados de formas diferentes. Use uma grade de ícones para garantir dimensionamento e alinhamento consistentes e forneça nomes descritivos e termos de pesquisa para torná-los fáceis de encontrar e usar.

Microsoft, Figma Community:

Veja como a equipe da Microsoft usa seu **sistema de ícones Fluent** nos produtos. Os ícones Fluent incluem cantos arredondados, formas simplificadas e vêm nos formatos comum e preenchido.

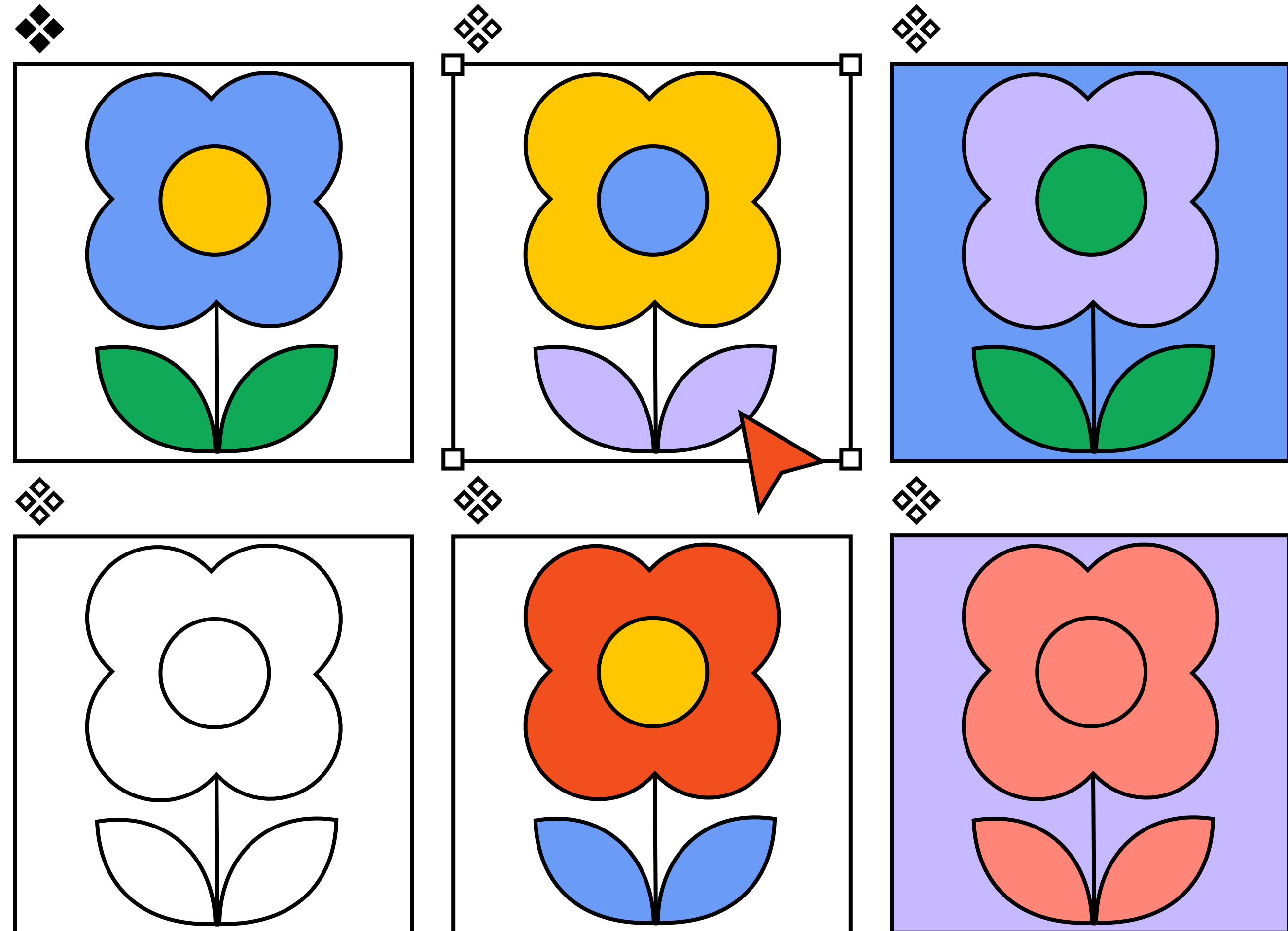


Aplique tokens usando variáveis e estilos

No Figma, você pode usar **variáveis** e estilos para criar um design system consistente e escalável. Variáveis e estilos ajudam a definir os elementos principais que podem ser reutilizados nos seus designs. Eles geralmente são categorizados em dois tipos principais:

- **Primitivos:** são as unidades básicas do design system, como cores, espaçamento e dimensionamento. São a base do seu design, mas não são usados diretamente em componentes ou layouts.
- **Semânticos:** fornecem contexto significativo sobre como usar uma variável ou um estilo. Por exemplo, você pode ter uma variável de cor chamada "cor-fundo-aviso" para transmitir uma sensação de urgência ou perigo potencial. As variáveis semânticas em geral trazem os valores primitivos nos bastidores, mas também podem aceitar códigos hexadecimais, números ou strings brutos.

Ao nomear suas variáveis e estilos, é importante usar convenções claras e consistentes. Nathan Curtis, especialista em design system, **sugere** combinar uma base (como cor ou tamanho) com modificadores (como variante ou estado) para criar nomes que sejam fáceis de entender e usar. O objetivo é criar uma convenção compartilhada que todos na sua equipe possam usar para se comunicar e trabalhar de forma mais eficiente.



Use grades de layout e espaçamento para criar harmonia visual

Grades de layout, espaçamento e dimensionamento (chamados de "sistemas espaciais") são como a cola invisível que mantém seu design firme. Eles geram uma sensação de estrutura, consistência e harmonia visual que faz seu produto ter uma aparência elegante e profissional.

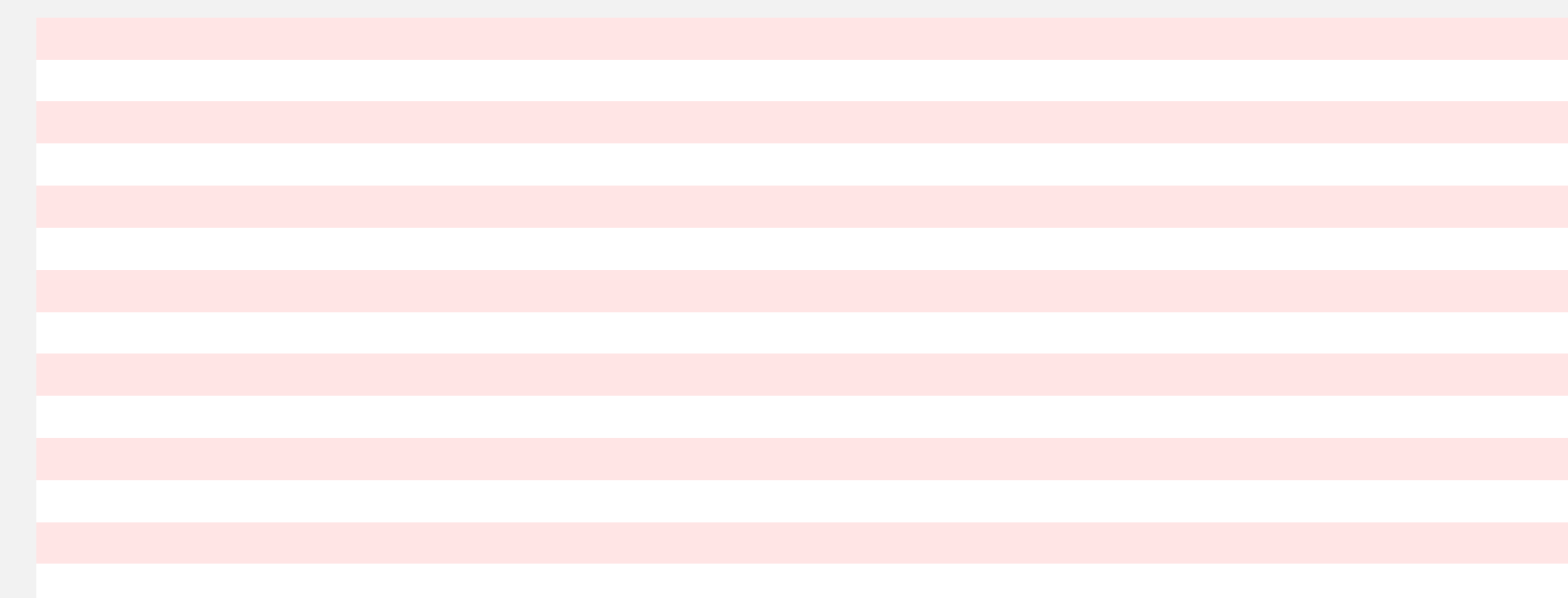
- **Layouts:** defina como seu design se adapta a diferentes tamanhos de tela e dispositivos para garantir uma experiência consistente em todas as plataformas.
- **Grades:** use grades de coluna, de linha de base e modulares para alinhar elementos de forma consistente e criar uma hierarquia visual clara.
- **Espaçamento:** defina unidades de espaçamento consistentes para controlar as distâncias entre os elementos e criar um layout equilibrado e legível.

Há muitos tipos de grades que podem ser usados para criar a espinha dorsal do seu layout:

- **Grades de coluna** dividem a tela em seções verticais, tornando mais fácil alinhar elementos e manter uma aparência consistente em diferentes dispositivos.
- **Grades de linha de base** controlam o espaçamento vertical entre os elementos, normalmente alinhando-os à linha de base do texto.
- **Grades modulares** combinam divisões de coluna e linha para criar uma estrutura flexível para layouts mais complexos.

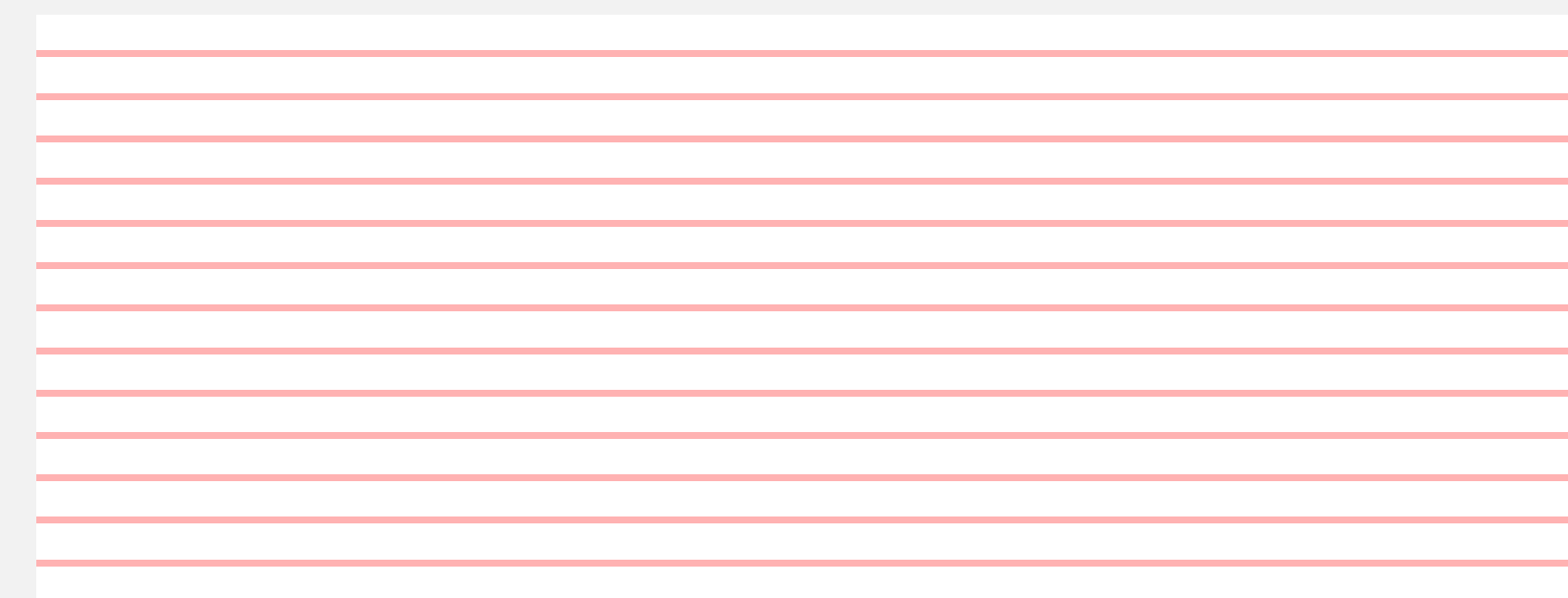
Linhas ▾			
Contagem	Cor		
100	■	FF0000	10%
Tipo	Altura	Deslocamento	
Superior ▾	16	0	
Margem			
16			

Grade de linha de base que destaca as alturas das linhas



Linhas ▾			
Contagem	Cor		
100	■	FF0000	30%
Tipo	Altura	Deslocamento	
Superior ▾	16	0	
Margem			
0			

Grade de linha de base que destaca as linhas de base



As configurações de grade acima ilustram como você pode adotar diferentes abordagens para definir o estilo de uma grade de linha de base.



Um espaçamento eficaz é crucial para criar hierarquia visual e relações entre os elementos de um design. Usando unidades de espaçamento consistentes, você cria uma sensação de harmonia e equilíbrio em todo o seu produto.

Ao fornecer componentes e modelos de layout pré-construídos, seu design system pode ajudar as equipes a criar designs responsivos e adaptáveis de forma mais eficiente. Esses componentes são construídos com um conjunto de pontos de interrupção predefinidos que determinam como o layout deve mudar em diferentes tamanhos de tela. Por exemplo, o design system pode incluir um componente hero que exibe uma mensagem ou produto importante. Ao fornecer diferentes variações de layout para vários tamanhos de tela, você garante que esse componente hero sempre tenha uma ótima aparência e mantenha sua hierarquia visual, seja ele visualizado em um celular ou em um computador desktop. Essa abordagem permite que as equipes se concentrem na criação de ótimos designs específicos do produto em vez de ter que reinventar a roda a cada desafio de layout responsivo.

Introdução às variáveis:

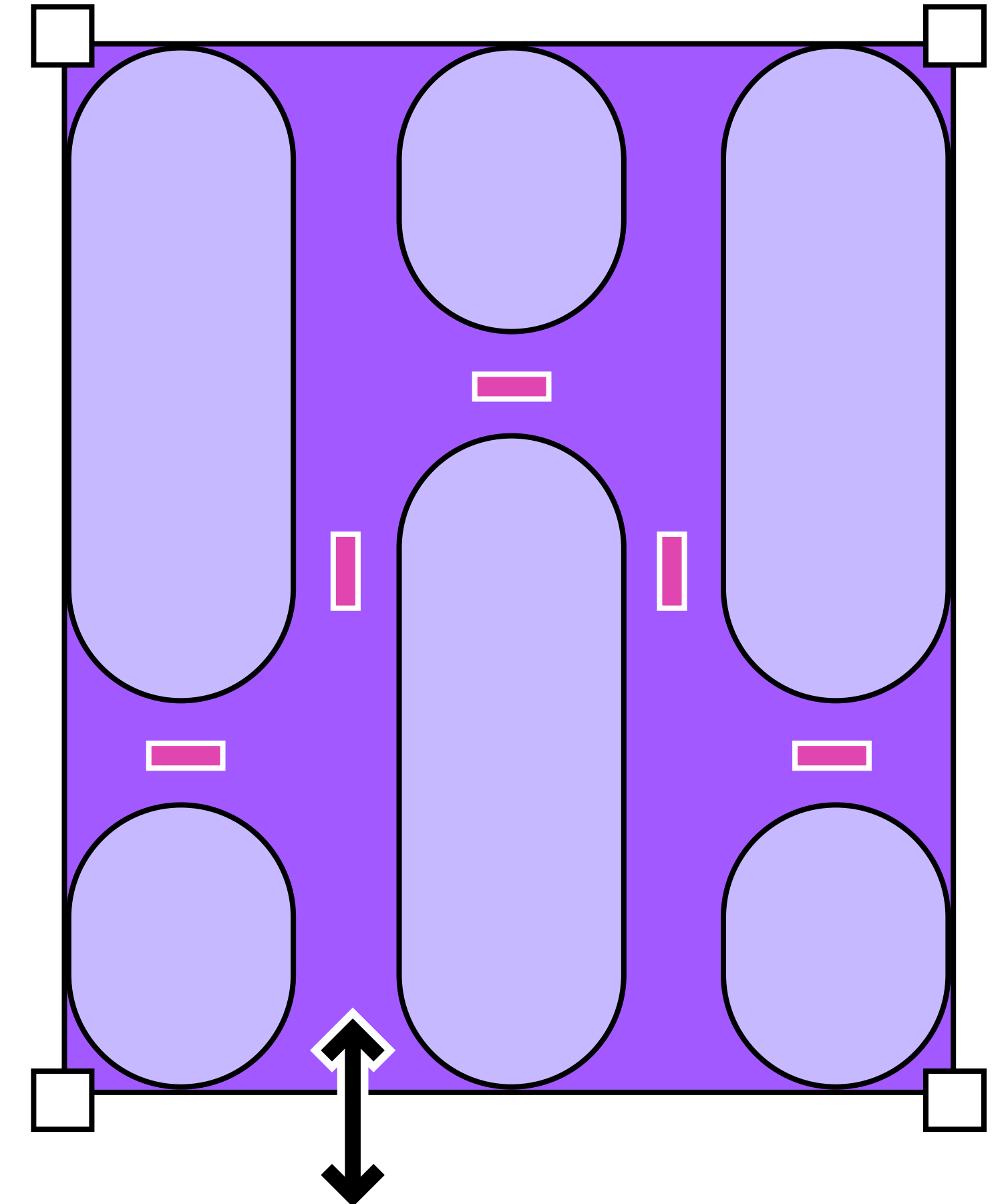
Assista a este [tutorial do Figma para entender melhor como as variáveis funcionam](#) e como usá-las para representar tokens de design e lidar com diferentes modos e temas.

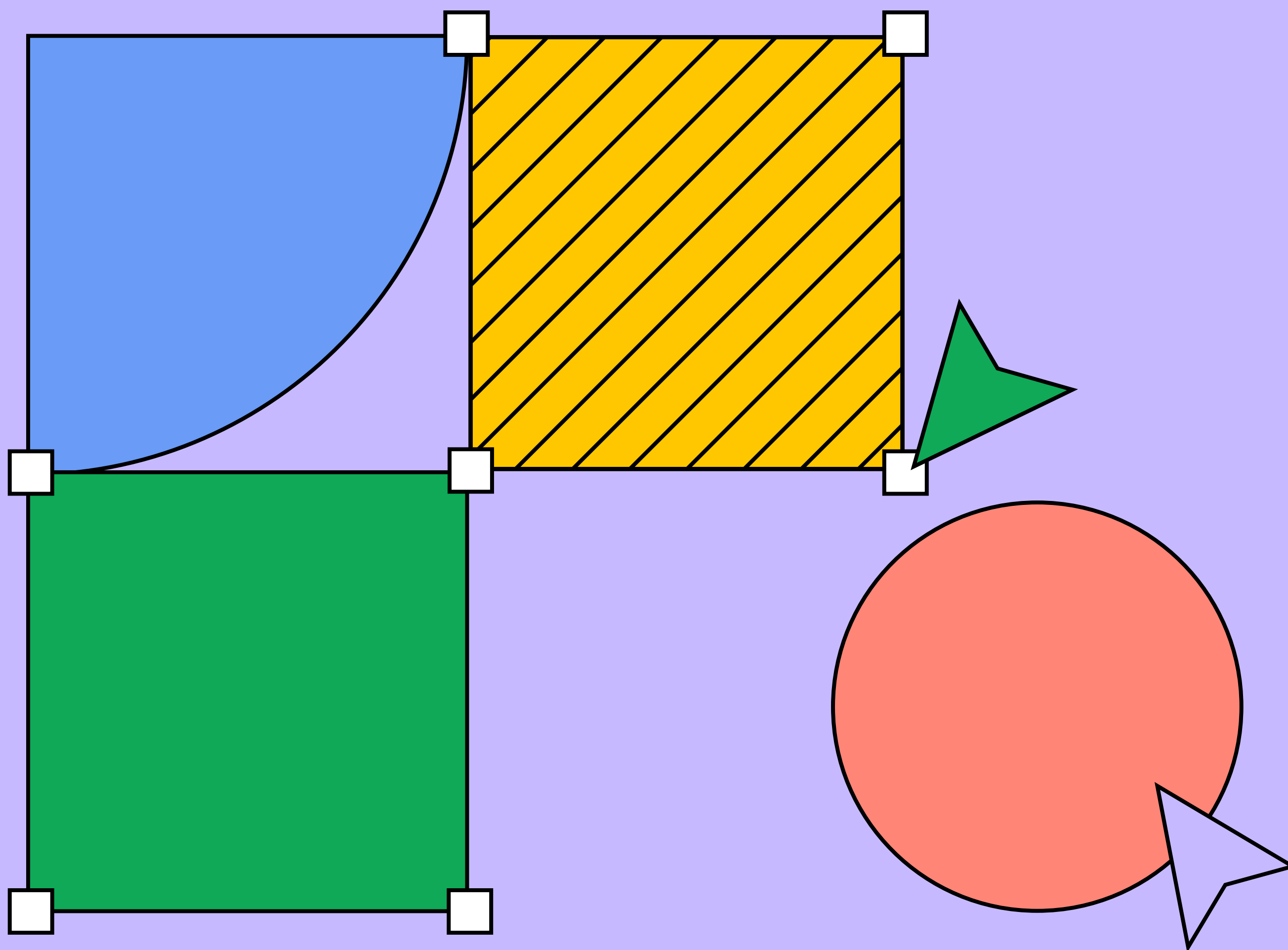
Mas ter um sistema implementado não garante que todos o usem da forma correta. É como ter um livro de receitas: é superútil, mas cabe ao chef seguir as instruções e fazer um prato delicioso. Por isso é tão importante que os designers entendam e adotem o sistema espacial. Quando os designers entendem por que é importante manter a consistência no espaçamento e no layout, eles são mais propensos a criar designs com ótima aparência e funcionalidade para os usuários.

Os **recursos de design system do Figma**, como grades e estilos de layout, tornam muito mais fácil para as equipes a adoção de um sistema espacial em todos os projetos. Ao fornecer uma única fonte da verdade para grades, espaçamento e componentes de layout, o Figma ajuda a manter todos os membros alinhados e a aplicar o sistema espacial de forma consistente. O resultado? Experiências do usuário coesas e intuitivas, não importa onde o usuário esteja interagindo com seu produto ou marca.

No fim das contas, sistemas espaciais são ferramentas incrivelmente valiosas, mas sua eficácia depende de serem usados de forma correta pelos designers. Ao apresentar aos designers os benefícios do sistema espacial e incentivá-los a usá-lo de forma consistente, as equipes conseguem desbloquear todo o seu potencial.

Lembre-se: o sistema espacial tem por objetivo inspirar e orientar seus designs, não limitar sua criatividade. Ao aplicar o sistema espacial no seu trabalho, priorize sempre as necessidades e experiências dos usuários, usando as diretrizes como uma estrutura útil em vez de um conjunto de regras engessadas.





Etapa 3: construa seu design system no Figma

Construir um design system no Figma envolve criar uma maneira consistente, eficiente e escalável de trabalhar em todo o projeto. É como criar um conjunto de elementos de base que todos os membros da equipe possam usar para criar designs coesos. Confira aqui um guia passo a passo para ajudar você a começar.

Examine de perto seus designs existentes

Você se lembra daquela auditoria inicial em que analisou todos os seus designs existentes e os dividiu em elementos individuais? É hora de revisitá-la. Comece definindo suas variáveis e estilos, que funcionam como os elementos de base do seu design. Isso inclui cores, fontes, espaçamento, layout e efeitos especiais, como sombras. Ao criar um conjunto de estilos predefinidos, você garante que todos da sua equipe estejam usando os mesmos elementos de design de forma consistente em todos os projetos.

Em seguida, defina seus componentes. Os componentes são como elementos de base pré-fabricados que você pode reutilizar em todos os seus designs. Eles podem ser coisas simples, como botões e ícones, ou elementos mais complexos, como modais e barras de navegação. Divida esses componentes em suas partes mais básicas e, em seguida, agrupe-os em estruturas mais complexas.

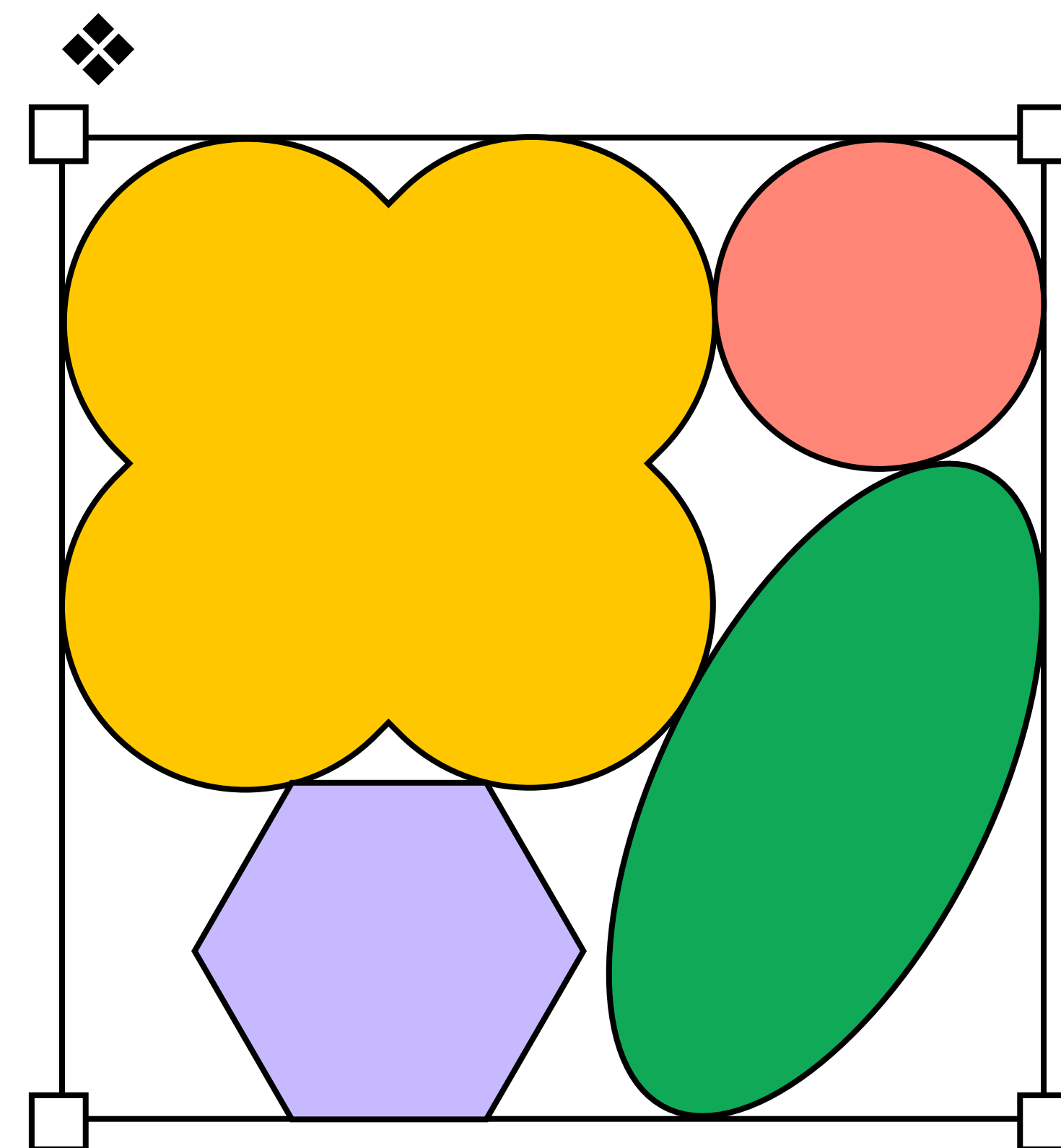
Explore as propriedades dos componentes:

As **propriedades dos componentes** são os aspectos mutáveis de um componente. Você pode definir quais partes de um componente podem ser alteradas vinculando-as a propriedades específicas do design.

Escolha nomes claros e consistentes

Ao nomear componentes e variáveis, é importante escolher nomes que reflitam sua função, não sua aparência ou o modo como são codificados. Isso facilita a compreensão e o uso correto. Use nomenclatura semântica, isto é, escolha nomes que reflitam o significado e a finalidade do elemento. Por exemplo, você pode usar algo como "cor-aviso" com uma mensagem de alerta ou "superfície-primária" para a principal cor de fundo do seu app. Inclua no nome detalhes como a categoria e quaisquer variações, como "cor-texto-secundária" na cor secundária do título.

Para nomear casos, existem algumas abordagens diferentes. Hífens (como em "botão-primário") e o método camelCase (como em "botãoPrimário") costumam ser os mais usados. Se você não tem certeza de qual convenção de nomenclatura usar, converse com sua equipe de desenvolvimento para saber quais são as convenções existentes na sua organização que você pode seguir.



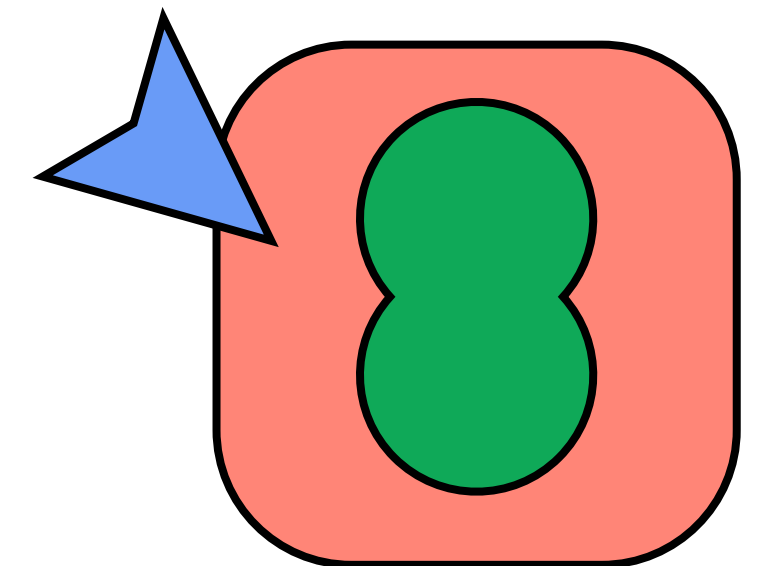
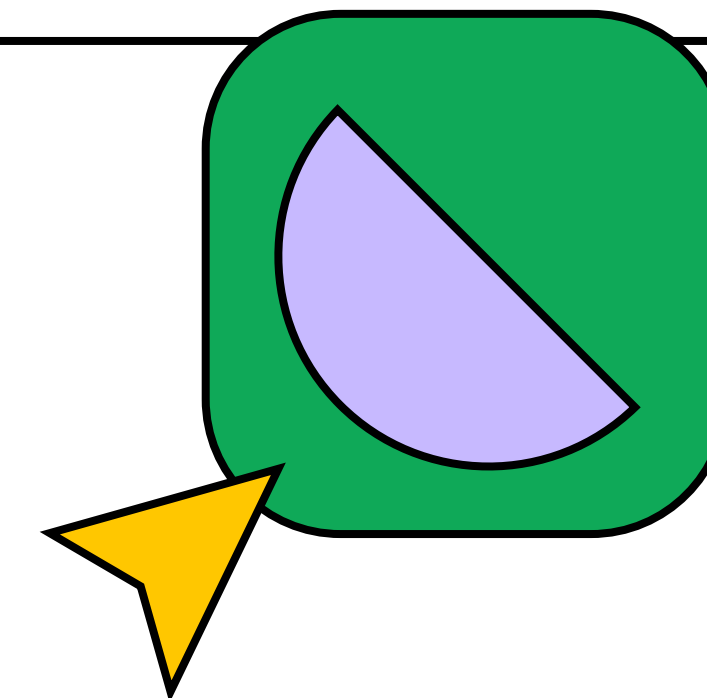
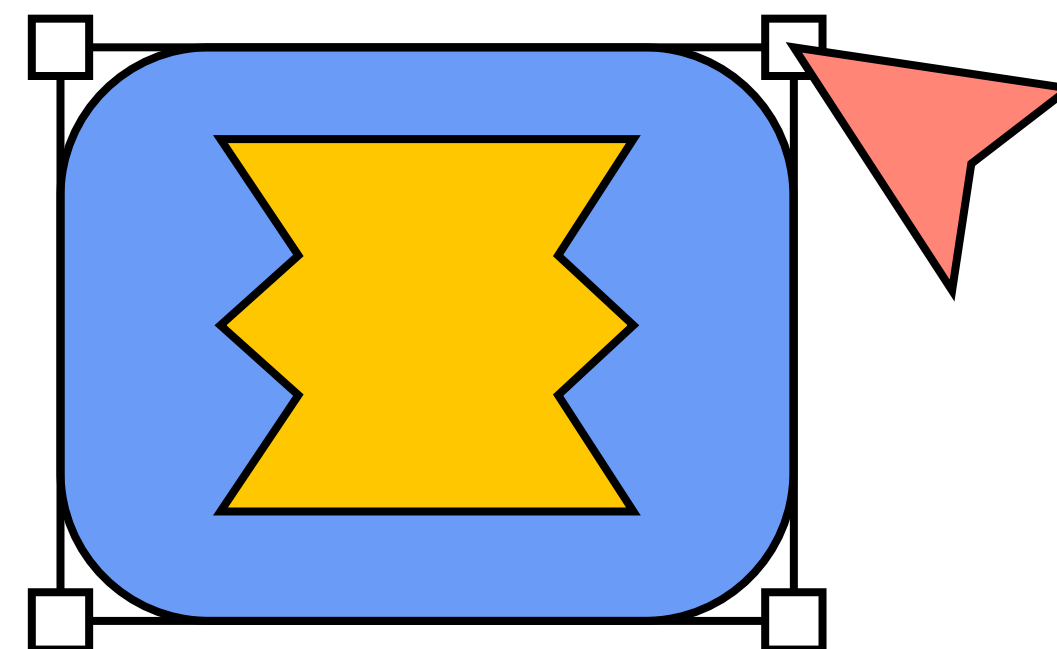
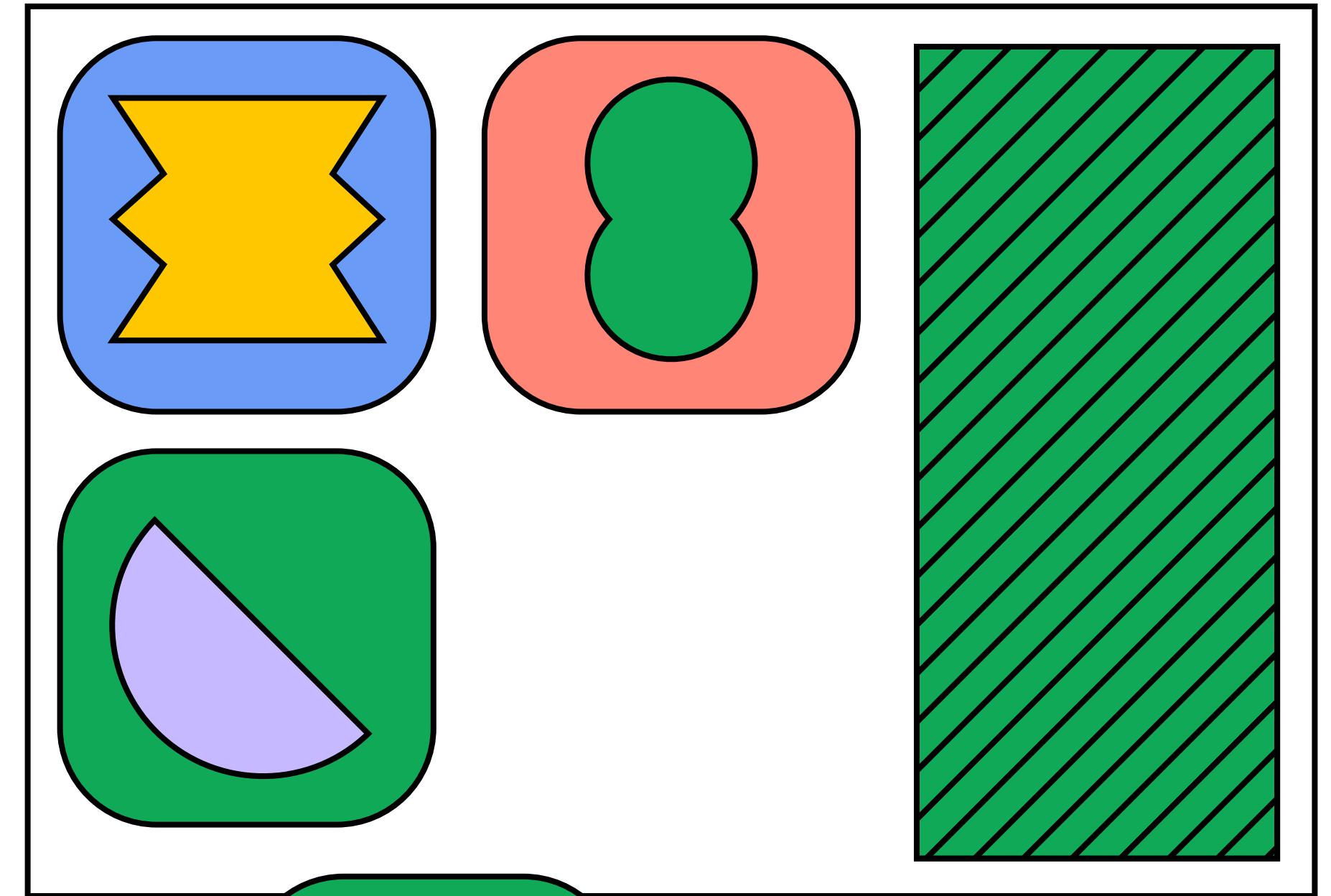
Organize sua biblioteca Figma

Uma das melhores coisas do Figma é que você pode compartilhar bibliotecas entre diferentes arquivos e projetos. Isso significa que todos da equipe podem acessar o mesmo conjunto de estilos e componentes, independentemente do projeto em que estejam trabalhando. Ao configurar sua biblioteca, pense em qual estrutura funcionará melhor para sua equipe. Você pode manter tudo em um único arquivo, para que todos estejam sempre trabalhando na mesma "fonte da verdade", ou você pode dividir as coisas em vários arquivos para diferentes partes do seu projeto. Leve em conta como sua equipe gosta de trabalhar e como as equipes de design e desenvolvimento usarão a biblioteca.

Lembre-se: construir um design system no Figma é um processo contínuo. É algo que vai crescer e evoluir junto com sua equipe e seus projetos. Comece estabelecendo uma base sólida e incentive todos os membros da equipe a contribuir e ajudar a melhorar as práticas de design ao longo do tempo. À medida que o sistema amadurece, ele se torna uma parte integral e evolutiva do seu fluxo de trabalho, refletindo sua criatividade e experiência coletiva.

Explore as propriedades dos componentes:

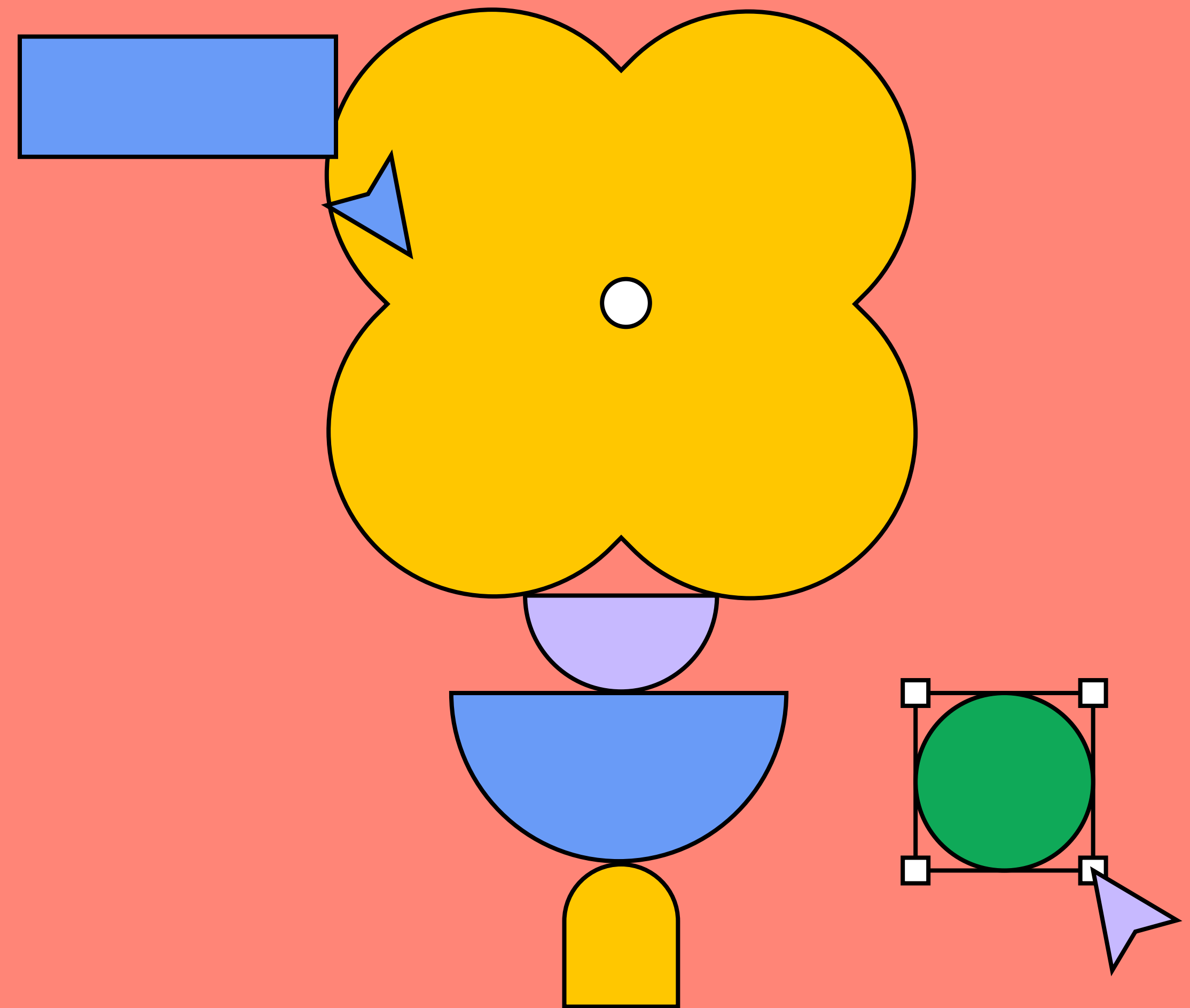
Saiba como a Onfido, uma empresa de tecnologia que ajuda empresas na verificação, **organiza equipes de design system, projetos e arquivos.**

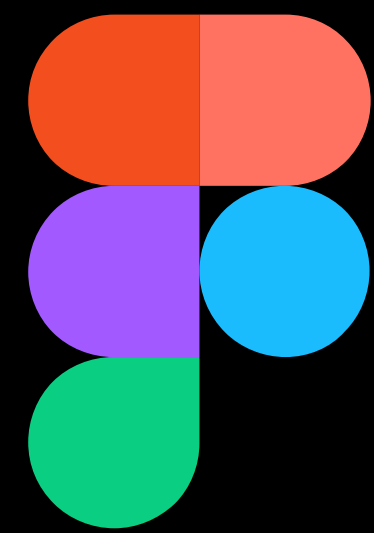


Como construir seu design system

Para se aprofundar nos detalhes da criação de um design system no Figma, confira nosso passo a passo.

[Passo a passo do Figma →](#)





Figma