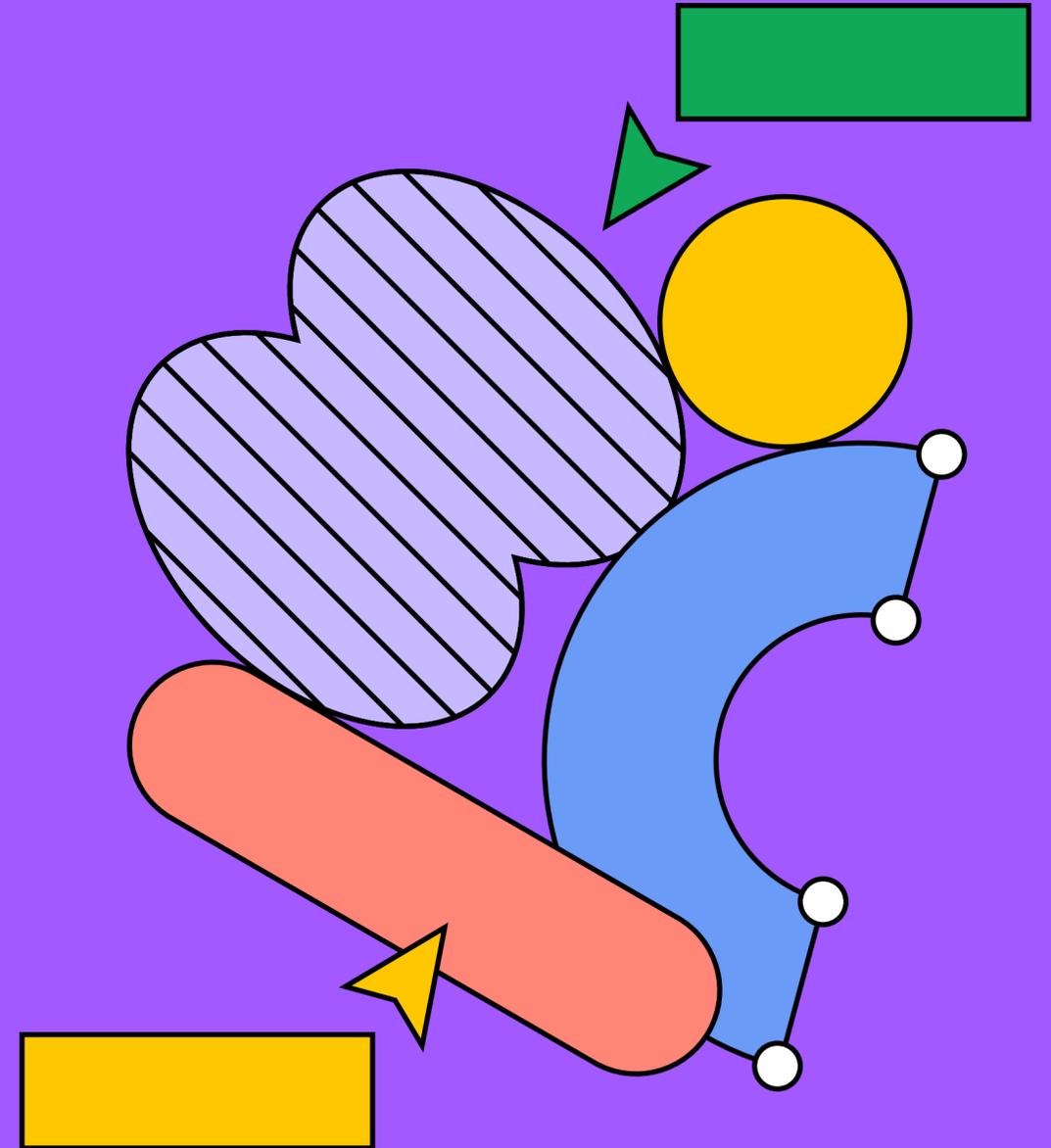


Figma

# 디자인 시스템 102: 디자인 시스템 구축 방법



콘텐츠

**기반 마련하기 →**

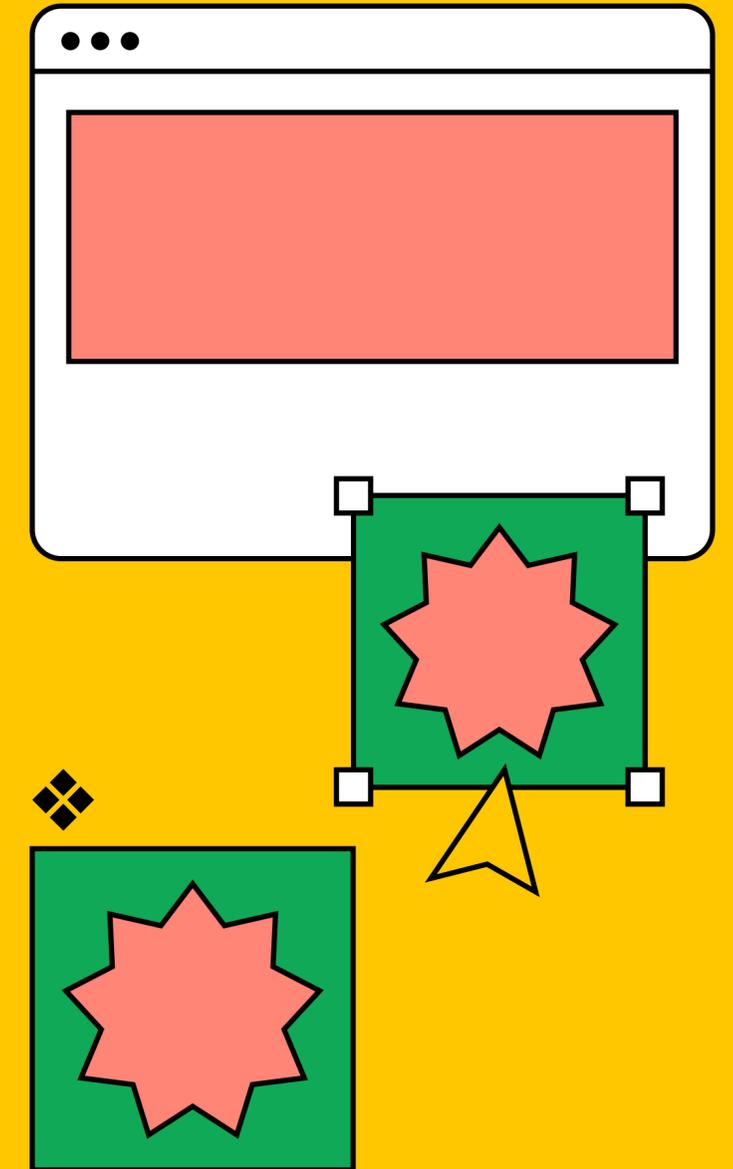
**기초 정의하기 →**

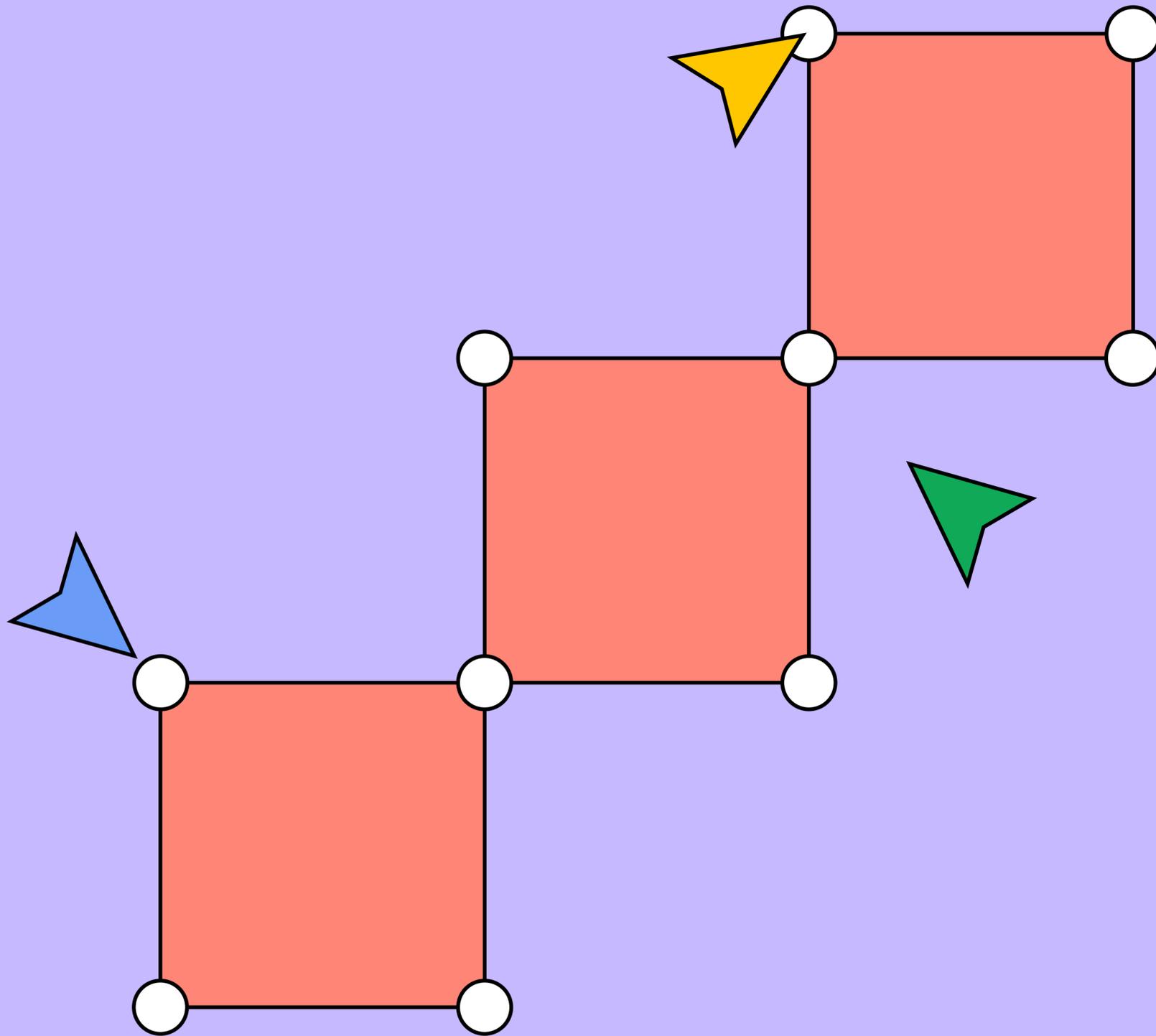
**Figma 에서 디자인 시스템 구축하기 →**

이제 디자인 시스템을 구축할 시간입니다! 처음부터 새로 구축하든 기존 시스템을 기반으로 구축하든, 조직의 고유한 목표와 과제에 맞는 시스템을 만들기 위한 기본 사항을 안내해 드리겠습니다.

잘 만들어진 디자인 시스템은 활용하기 쉽고 확장 가능하며 효율적인 디자인을 만들고자 하는 팀을 위한 강력한 도구입니다. 디자인 시스템은 공통의 언어와 재사용 가능한 컴포넌트의 라이브러리를 구축함으로써 제품 전반에서 일관성을 보장하고, 워크플로우 속도를 높이며, 팀이 사용자 문제 해결에 집중할 수 있도록 해줍니다.

하지만 디자인 시스템의 강력한 파워를 제대로 활용하려면 디자인 시스템을 효과적으로 구축하고 구현하는 방법을 알아야 합니다. 말처럼 쉬운 일은 아닙니다. 이 가이드에서는 디자인 시스템을 구축하는 과정을 명확하고 실행 가능한 단계로 나눠 설명합니다. 원칙을 정의하고 기반을 마련하는 것부터 디자인 자산을 만들고 정리하는 것까지, 팀의 역량을 강화하고 제품을 개선할 수 있는 시스템을 구축하는 데 도움이 되는 모범 사례와 현실적인 예제를 다룹니다.





# 1단계: 기반 마련하기

디자인 시스템이 팀이나 조직에 도움이 될 수 있는 이유는 많습니다. 컴포넌트와 패턴을 만들기 전에 디자인 시스템을 구축하는 이유와 해결하고자 하는 문제를 이해하는 것이 중요합니다. 예를 들어, 제품이 여러 플랫폼에서 일관되지 않거나 수동적이고 시간이 많이 걸리는 업데이트 프로세스를 경험한 적이 있을 것입니다. 더 쉽게 협업할 수 있게 만들거나, 모든 사람에게 내용을 이해시키거나, 새로운 팀원이 빠르게 적응할 수 있도록 돕고 싶을 수도 있습니다.

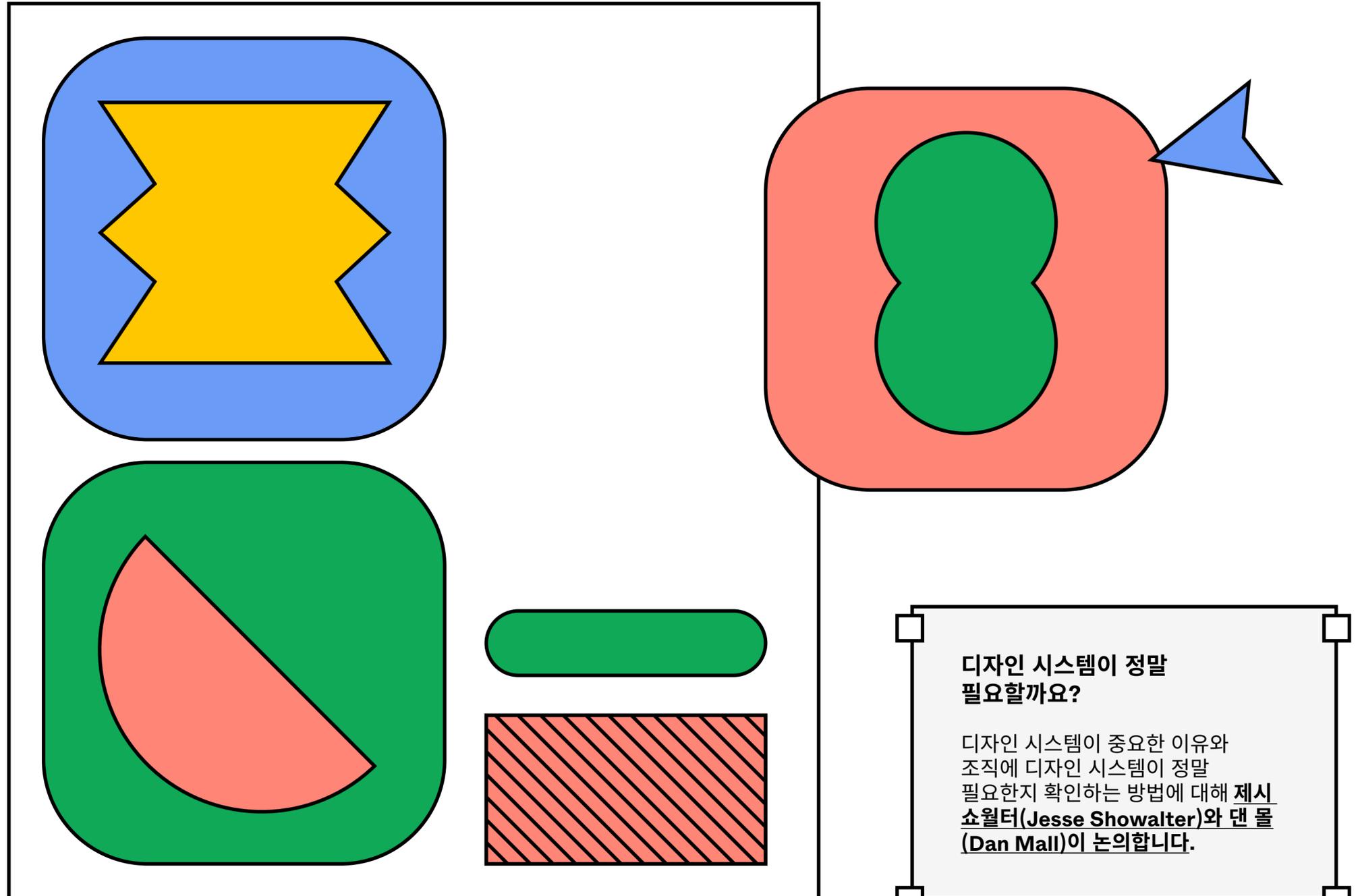
이유가 무엇이든, 잠시 시간을 내어 다음과 같은 주요 질문에 답하면서 목표를 명확하게 정의하세요.

- 디자인 시스템이 필요한 이유는 무엇인가요?
- 해결해야 할 구체적인 문제는 무엇인가요?
- 문제가 성공적으로 해결되었는지 어떻게 알 수 있나요?

디자인 시스템은 팀의 규모와 경험 수준에 관계없이 모든 팀에게 도움이 될 수 있습니다. 하지만 모든 팀에게 복잡한 엔터프라이즈급 디자인 시스템이 필요한 것은 아닙니다. 초보자이거나, 이제 막 경력을 시작했거나, 제한된 수의 브랜드 또는 제품을 다루는 소규모 팀에서 일하는 경우에는 재사용 가능한 몇 개의 템플릿과 컴포넌트가 포함된 단순한 시스템만으로도 워크플로우를 간소화하고 일관성을 유지하는 데 충분할 수 있습니다. 프로젝트와 팀이 성장하면 변화하는 요구 사항에 맞게 디자인 시스템을 발전시킬 수 있습니다.

여러 제품을 관리하기 위한 포괄적인 시스템이든 소규모 팀을 위한 재사용 가능한 간단한 요소 집합이든, 구체적인 상황에 적합한 시스템을 만드는 것이 핵심입니다. 모든 상황에 맞는 디자인 시스템은 없다는 것을 기억하세요. 매우 다양한 디자인 시스템이 존재하며 프리랜서부터 대기업까지 모두가 유용한 디자인 시스템을 사용할 수 있습니다.

이 초기 단계에서 가장 중요한 사항은 디자인 시스템이 조직에서 갖는 의미와 디자인 시스템에 투자해야 하는 이유에 대해 모두가 공감대를 이루는 것입니다.



### 디자인 시스템이 정말 필요할까요?

디자인 시스템이 중요한 이유와 조직에 디자인 시스템이 정말 필요한지 확인하는 방법에 대해 **제시 쇼월터(Jesse Showalter)**와 **댄 몰(Dan Mall)**이 논의합니다.

## 현재 보유한 제품 파악

목표를 정했다면 이제 기존 제품 환경을 자세히 살펴볼 차례입니다. 색상, 글씨체, 아이콘, 컴포넌트, 패턴 등 현재 사용하고 있는 다양한 요소를 모두 수집하고 목록화하는 것부터 시작하세요. 이 과정에서 스크린샷이 매우 유용합니다! 다양한 플랫폼과 기기에서 제품의 예를 캡처합니다. 인터랙티브 상태나 대체 버전을 포함하는 것을 잊지 마세요. 디자인 시스템의 출발점으로 사용할 수 있는 패턴과 일관성을 발견할 수 있을 것입니다.

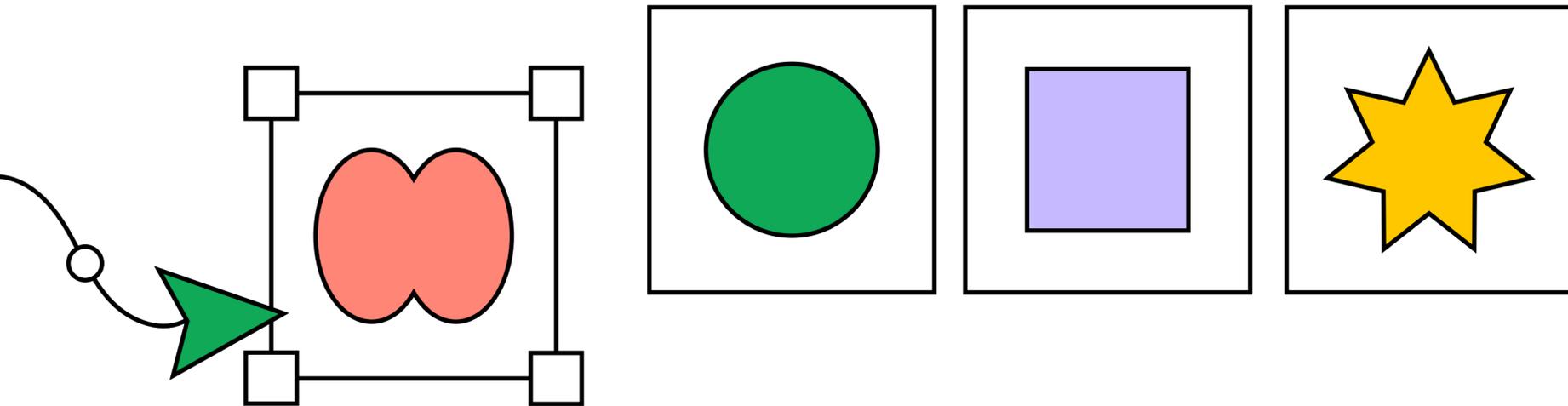
## 정리 및 가치 평가

인벤토리를 수집했다면 이제 찾은 내용을 이해할 차례입니다. 스크린샷과 예를 범주별로 정리하는 것부터 시작하세요. 그런 다음 한 걸음 물러서서 전반적인 상황을 평가합니다. 현재 디자인 언어는 어떤 모습인가요? 표준화하고 간소화할 수 있는 여지가 있나요?

일관성이 없거나, 중복되거나, 제품이 단절된 느낌을 주는 부분이 있는지 주의하여 살펴보세요. 이러한 부분은, 보다 일관된 디자인 시스템으로 사용자 경험을 개선할 수 있다는 신호인 경우가 많습니다.

## 옹호자 찾기

디자인 시스템 구축에는 팀의 노력이 필요하므로 초기부터 옹호자를 모집하세요. 디자인의 일관성 유지에 열정이 있거나 디자인 시스템에 경험이 있는 사람을 찾으세요. 디자인 팀에만 국한하지 말고 개발자, 제품 관리자, 고객 지원 인력, 비즈니스의 다른 영역에서 일하는 사람들에게도 연락하세요. 다양한 관점을 확보하면 디자인 시스템이 특정 그룹만이 아니라 전체 제품 및 조직의 요구 사항을 충족할 수 있습니다. 많은 성공적인 디자인 시스템의 시초가 1인으로 구성된 팀이라는 사실을 잊지 마세요! 목표를 위해 주도적으로 행동하세요.



## 접근 방식 선택

디자인 시스템 구축에는 크게 맞춤형 솔루션을 처음부터 구축하거나 기존 프레임워크를 채택하여 요구 사항에 맞게 조정하는 두 가지 접근 방식이 있습니다. 각 방법에는 장단점이 있습니다.

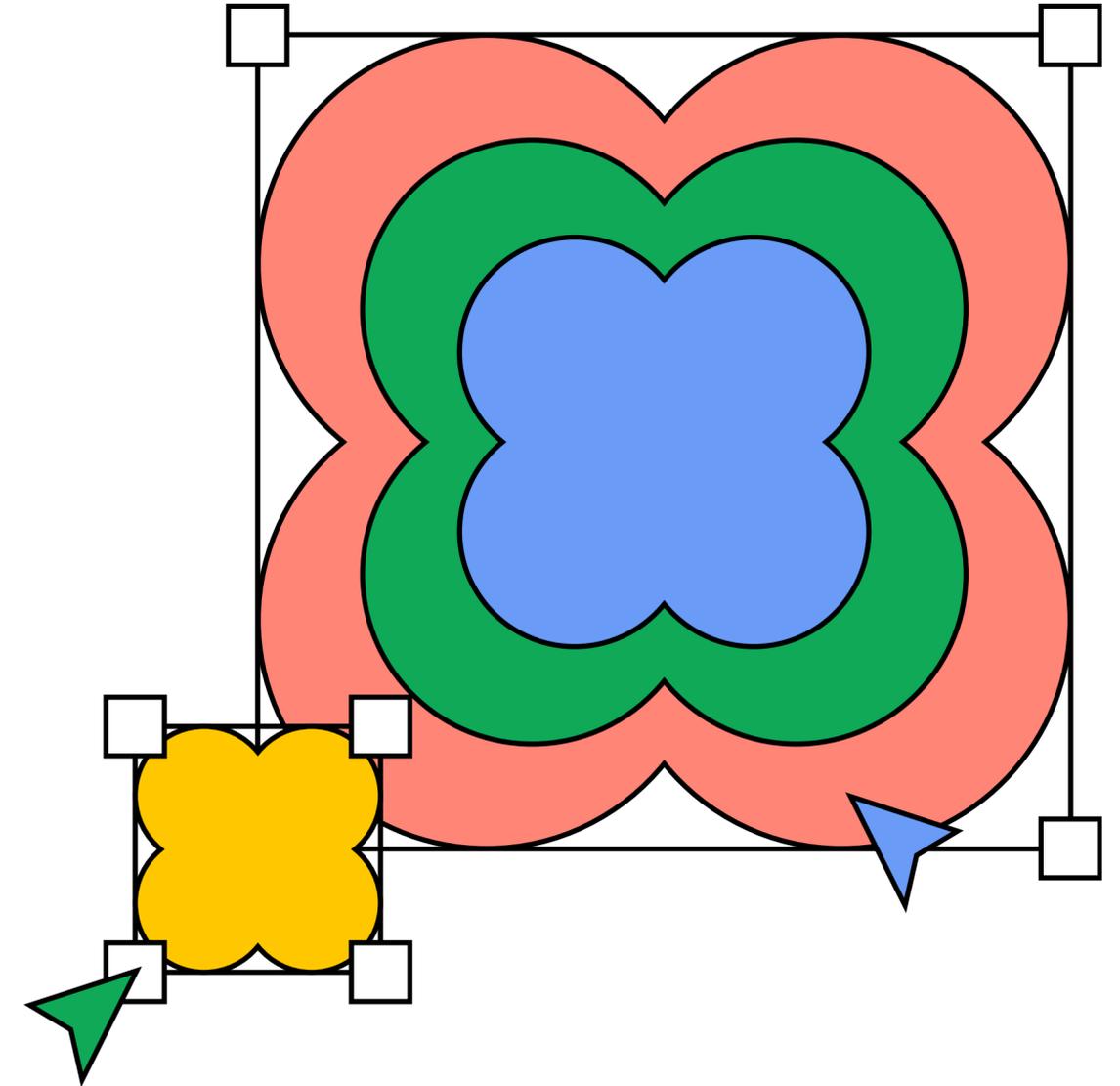
처음부터 구축하면 고유한 요구 사항에 맞게 시스템을 맞춤화할 수 있지만 더 많은 시간과 리소스를 미리 확보해야 합니다. 기존 프레임워크나 **오픈 소스 시스템**을 사용하면 더 빨리 시작하고 실행할 수 있지만 구체적인 사용 사례에 맞추려면 더 많은 맞춤화가 필요할 수 있습니다.

여기에 정답은 없습니다. 팀의 역량, 시간과 예산 장기적인 목표에 따라 접근 방식이 달라집니다. 작은 것부터 시작하고 발전하는데 시간이 소요되는 것을 두려워하지 마세요.

## 회사 목표와의 연계

마지막으로, 디자인 시스템 이니셔티브가 회사의 전반적인 목표와 일치하는지 확인하세요. 시기, 리소스, 경영진의 동의와 같은 요소를 고려해야 합니다. 이 단계에서 앞서 실시한 감사가 도움이 됩니다. 주요 내용을 활용하여 디자인 시스템이 주요 비즈니스 목표를 지원하는 방법에 대한 사례를 구축하세요.

디자인 시스템에는 지속적인 투자가 필요하므로 초기에 이해관계자의 지지를 확보하는 것이 중요합니다. 시스템을 시장 출시 기간 단축이나 사용자 경험 개선과 같은 실질적인 사업상 이익과 연결 지으면 필요한 리소스와 동의를 얻는 데 크게 도움이 될 수 있습니다.



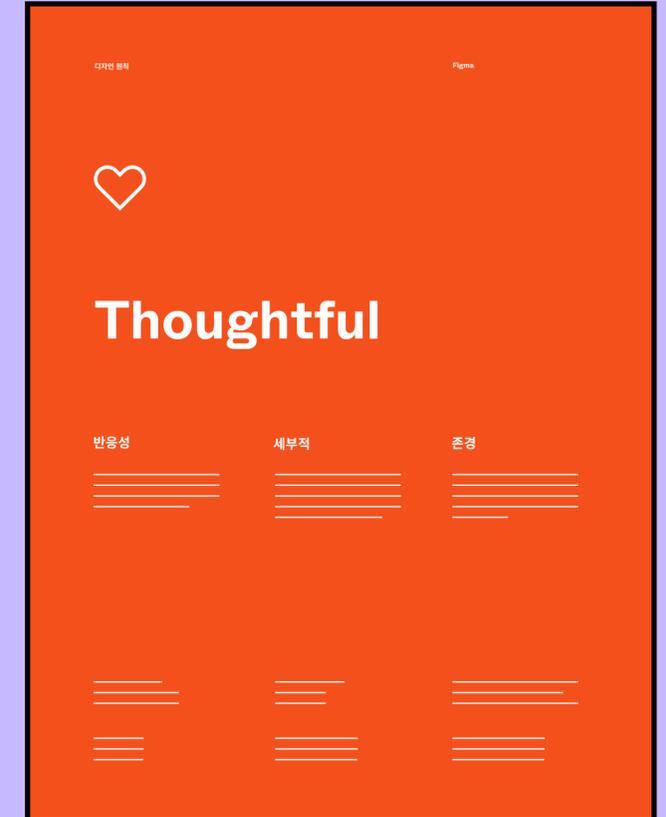
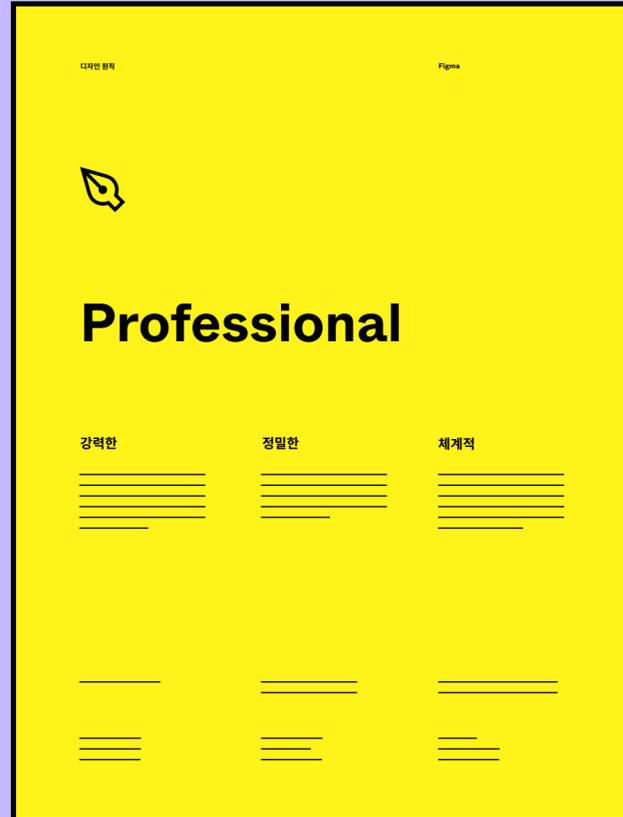
# 기본 원칙 정의하기

기반이 마련되었으면 디자인 시스템을 구체화할 준비가 된 것입니다. 가장 중요한 초기 단계 중 하나는 일련의 기본 원칙을 정의하는 것입니다. 이러한 원칙은 시스템에 대한 나침반 역할을 하며, 시스템이 성장하고 발전할 때 소외되는 사람이 없게 합니다. 원칙은 시스템 구축을 촉진하는 목적 및 가치를 정립하고 모든 의사 결정 과정이 조직의 더 큰 목표와 일치하도록 보장해야 합니다. 쉽게 참조하고 적용할 수 있으며 기억하기 쉽고 실행 가능한 몇 가지의 원칙을 목표로 삼아야 합니다.

다음은 효과적인 디자인 원칙을 세우기 위한 몇 가지 팁입니다.

1. “왜”라는 질문부터 시작합니다. 이 원칙의 원동력이 되는 핵심 신념이나 가치는 무엇인가요?
2. 구체화합니다. 이 원칙을 실제로 적용하는 방법에 대한 구체적인 예와 가이드라인을 제공하세요.
3. 실행 가능한 상태를 유지하세요. 원칙은 문서화된 의도에 그치지 않고 실질적인 실천으로 이어져야 합니다.

접근성이 팀의 핵심 우선순위라고 가정해 보겠습니다. 포용성을 위한 디자인 원칙에는 서로 다른 시각 및 청각 능력에 대한 고려, 대비 및 가독성 테스트, **최신 접근성 표준** 준수와 같은 지침이 포함될 수 있습니다. 구체적이고 실행 가능한 원칙일수록 좋습니다.

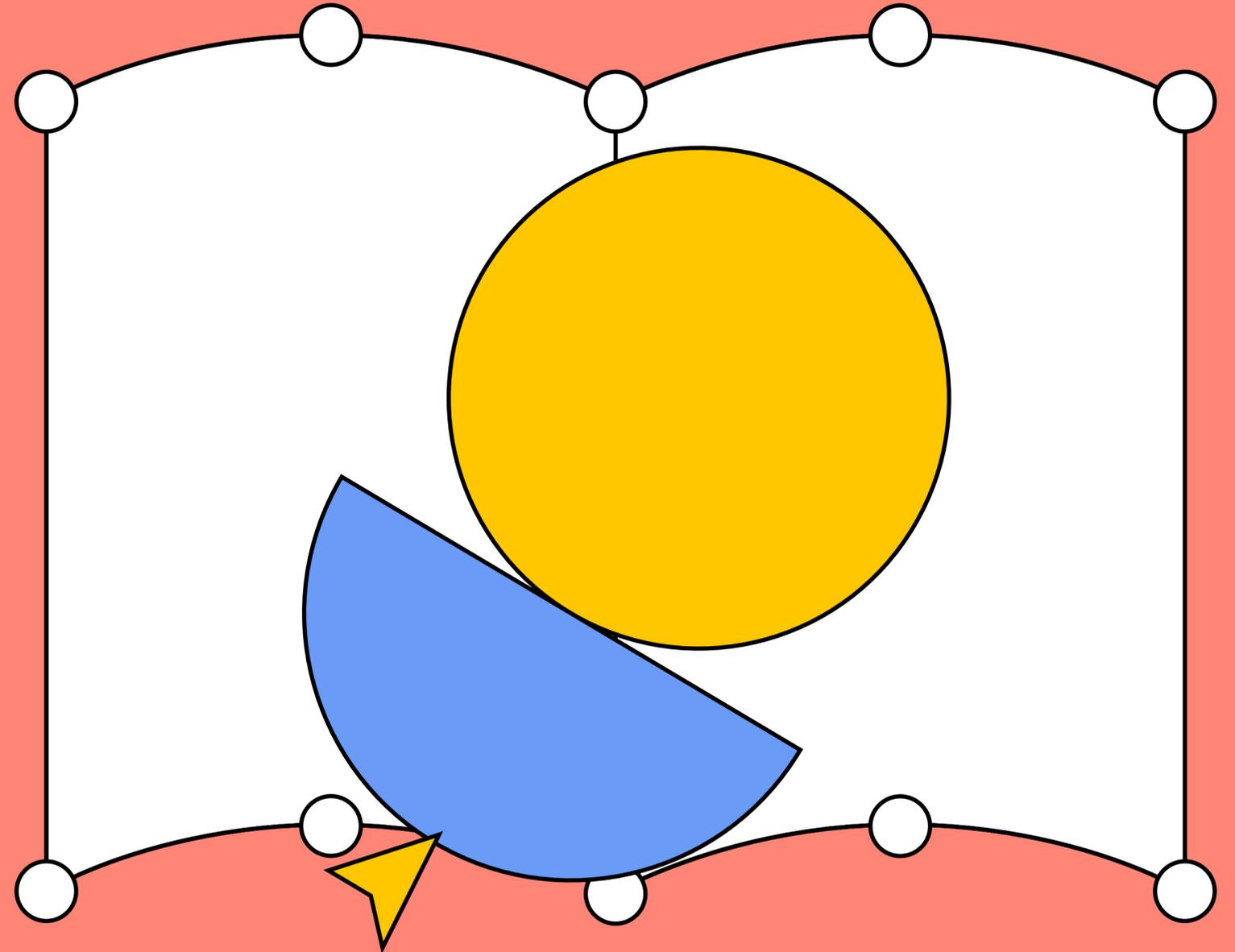


이 FigJam 템플릿을 사용하여 팀의 원칙을 발견해 보세요.

조직 내의 풍부한 지식을 디자인 원칙의 기초로 활용하세요. 브랜드 표준, 목소리 및 톤 가이드라인, 마케팅 전략, 고객 지원 플레이북 등 회사 내의 기존 리소스 및 가이드라인을 살펴봅니다. 여기서부터 시작하고 여러 분야의 파트너와 협력하여 거시적인 계획과 조화를 이루세요. 목표는 단순히 일반적인 원칙을 만드는 것이 아니라 특정 조직 및 제품을 이끄는 고유한 우선순위와 신념을 명확히 표현하는 것입니다.

#### 원칙 정의하기:

이 시리즈는 Habitz 팀이 **핵심 원칙을 정립**하고 이를 구체적인 디자인 가이드라인으로 전환하는 과정을 따라가는 **디자인 시스템 입문 과정**을 기반으로 합니다.

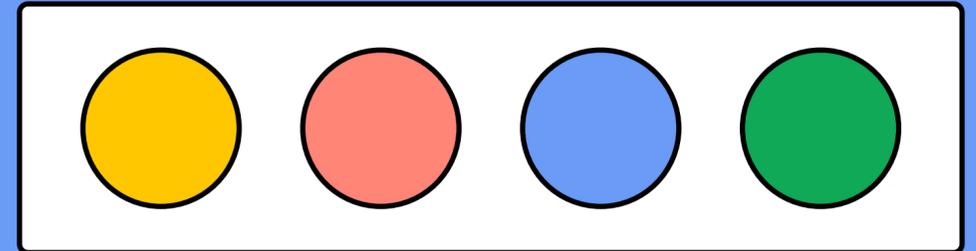
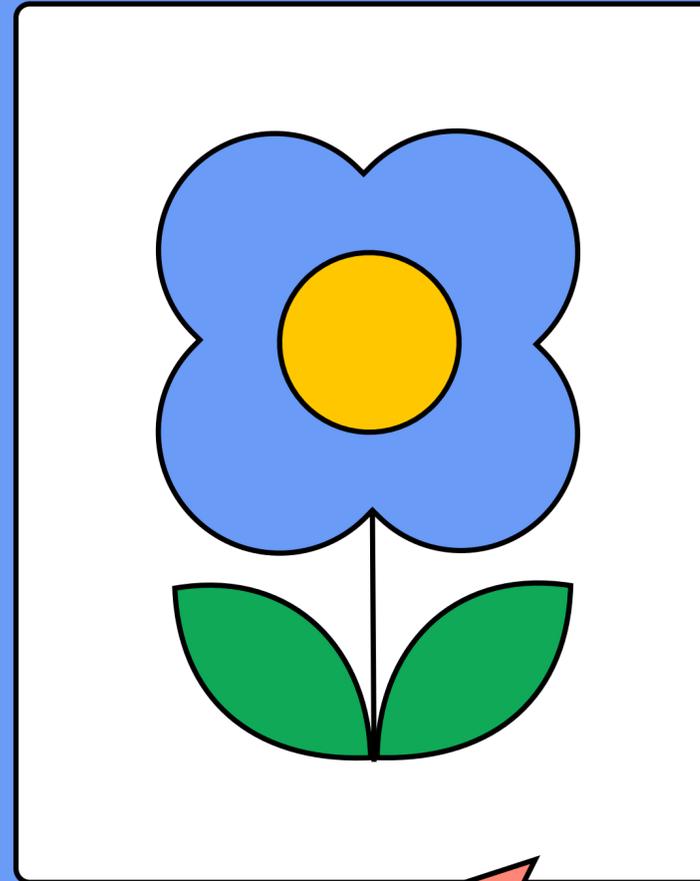


## 2단계: 기초 정의하기

디자인 시스템의 기초는 디자인 시스템의 기반을 형성하는 필수 시각적 요소와 기능적 요소로 구성됩니다. 여기에는 접근성, 색상, 글씨체, 아이콘, 일러스트, 치수와 같은 중요한 특성이 포함됩니다. 이러한 요소들이 함께 작용하여 사람들이 쉽게 사용하고 이해할 수 있는 강력하고 일관된 디자인 언어를 만들어냅니다.

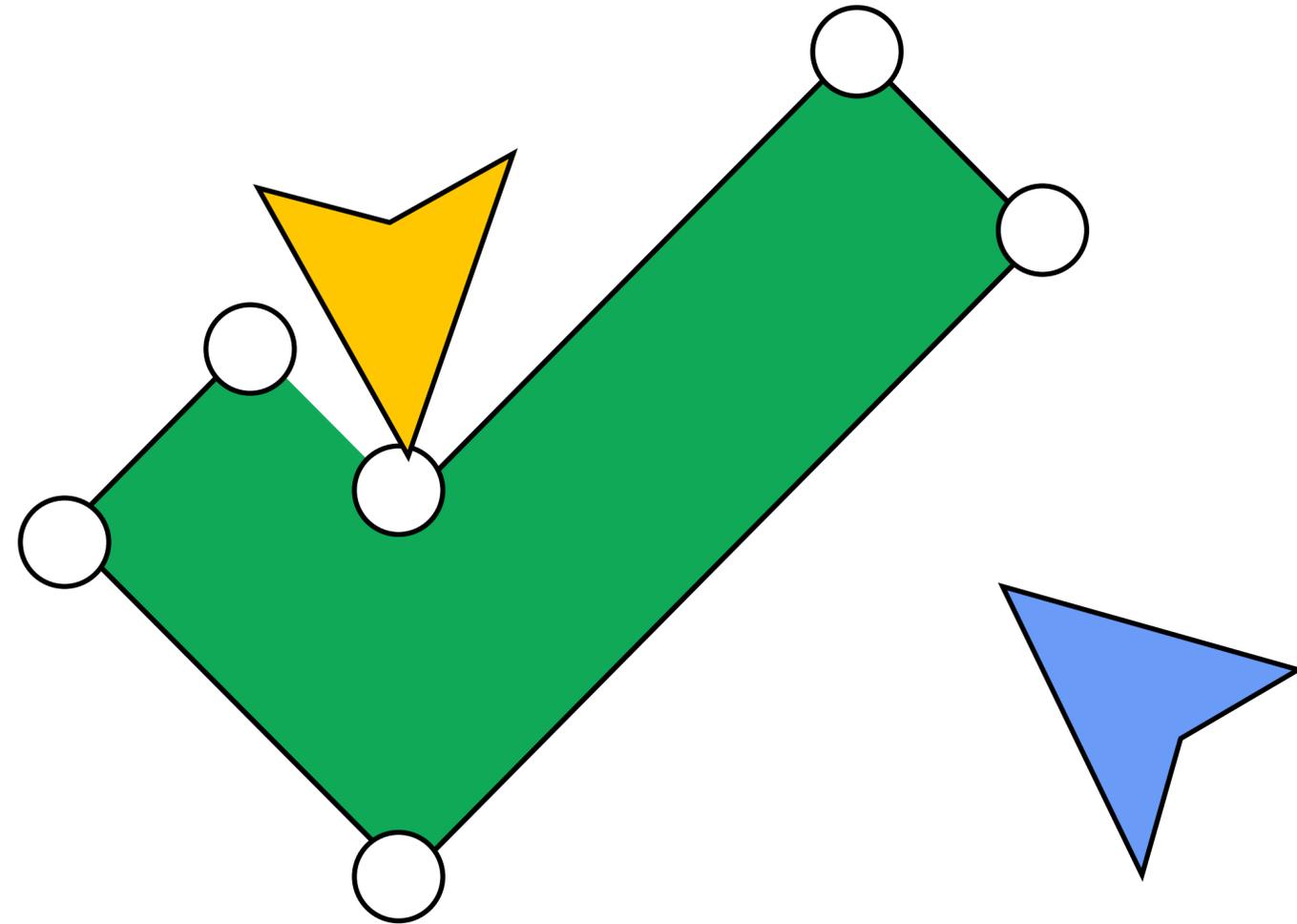
### ROI 측정하기:

Stash가 Figma 컴포넌트와 Ditto를 사용하여 카피 업데이트를 배포함으로써 작업 속도를 20% 높이고 12,000시간 이상을 절약하면서 고객이 신뢰할 수 있는 금융 상품을 구축한 방법을 알아보세요.



# 모든 사람이 접근할 수 있는 디자인 만들기

접근성이란 능력에 관계없이 모든 사람이 제품을 사용하고 이해할 수 있도록 만드는 것을 의미합니다. 이는 모든 사람의 책임이며 디자인 시스템 원칙의 핵심 부분이 되어야 합니다. 디자인 시스템을 만들 때 글꼴 크기, 색상 대비, 컴포넌트의 레이블 및 구성 방식과 같은 요소를 고려하세요. 접근성 표준을 충족하는 제품 경험을 만들 때는 디자인 시스템 자산의 사용 방법과 사용 이유를 모두 전달하는 것이 중요합니다. 처음부터 접근성을 우선시하고 명확한 가이드라인을 제공함으로써 모든 사람이 즐길 수 있는 포용적인 제품을 위한 기초를 마련할 수 있습니다. 하지만 디자인 시스템이 접근성을 갖추었다고 해서 자동으로 제품의 접근성이 보장되는 것은 아닙니다. 여기에는 팀 전체의 헌신이 요구되는 지속적인 노력이 필요합니다.



## 접근성 강화하기:

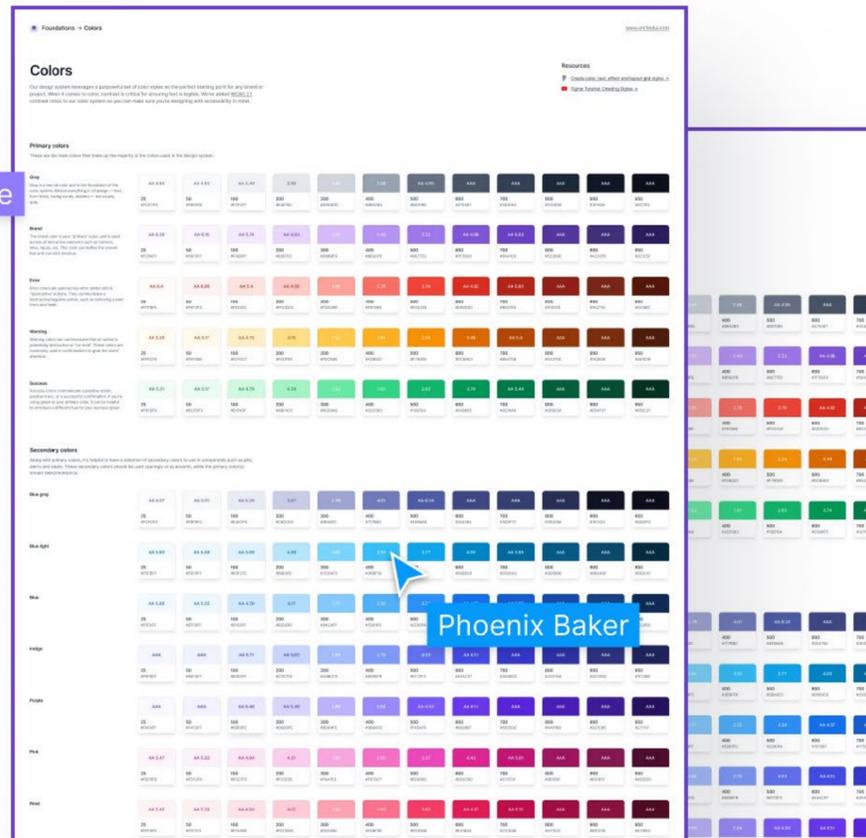
**Stark의 대비 및 접근성 플러그인**을 사용하면 접근성 워크플로우를 간소화할 수 있습니다. 색상에 대한 접근성을 보장하려면 **Figma 커뮤니티의 플러그인**을 살펴보고 **WCAG(웹 콘텐츠 접근성 가이드라인)**를 준수하세요.



# 궁극의 색상 팔레트 시스템

Olivia Rhye

Phoenix Baker



## 잘 어울리는 색상 선택

색상은 디자인에서 강력한 도구입니다. 감정을 불러일으키고, 시각적 흥미를 유발하며, 사람들의 주의를 끌 수 있습니다. 디자인 시스템을 위한 색상을 선택할 때는 너무 적거나 많지 않은 균형 잡힌 팔레트를 선택하세요. 브랜드 경험에서 일관성을 유지할 수 있도록 다양한 모드(예: 다크 모드) 및 제품에서 색상이 어떻게 보이는지 고려해야 합니다 수 있도록 다양한 모드(예: 다크 모드)와 다양한 제품에서 색상이 어떻게 보이는지 고려해야 합니다.

색상 팔레트를 단순화하려면 팀의 기존 디자인을 살펴보고 비슷한 색조를 통일하세요. 예를 들어 기본 버튼에 사용되는 색상의 수를 줄이면 디자인이 더 깔끔하고 직관적으로 느껴질 수 있습니다. 경험상 60%의 무채색, 30%의 원색, 10%의 보조색 또는 강조색으로 시작하는 것이 좋습니다.

### 궁극의 색상 팔레트:

모든 브랜드 또는 프로젝트에서 완벽한 시작점으로 사용할 수 있도록, 깔끔하게 정리된 색상 스타일로 의도적으로 구성된 **Untitled UI의 색상 팔레트 시스템**을 확인해 보세요.



## 읽기 쉽고 브랜드에 어울리는 글씨체 선택하기

글씨체는 디자인 기초의 또 다른 핵심 요소입니다. 읽기 쉽고, 브랜드 개성과 일치하며, 잘 어울리는 글꼴을 선택하세요. **글자 간격, 굵기, 선 높이**와 같은 세부 사항에 주의를 기울여 뛰어난 가독성을 제공하세요. 타입 스케일을 정의할 때 글꼴 크기와 선 높이를 일관성 있게 설정해야 합니다. 일반적으로 16픽셀을 기본 크기로 설정합니다. 타입 스케일의 이름을 지정할 때는 '디스플레이', '제목' 등과 같이 용도를 고려하여 구성하거나 '머리글-100'과 같이 보다 근본적인 이름을 지정할 수도 있습니다.

### 타입 스케일링, 시작할까요?

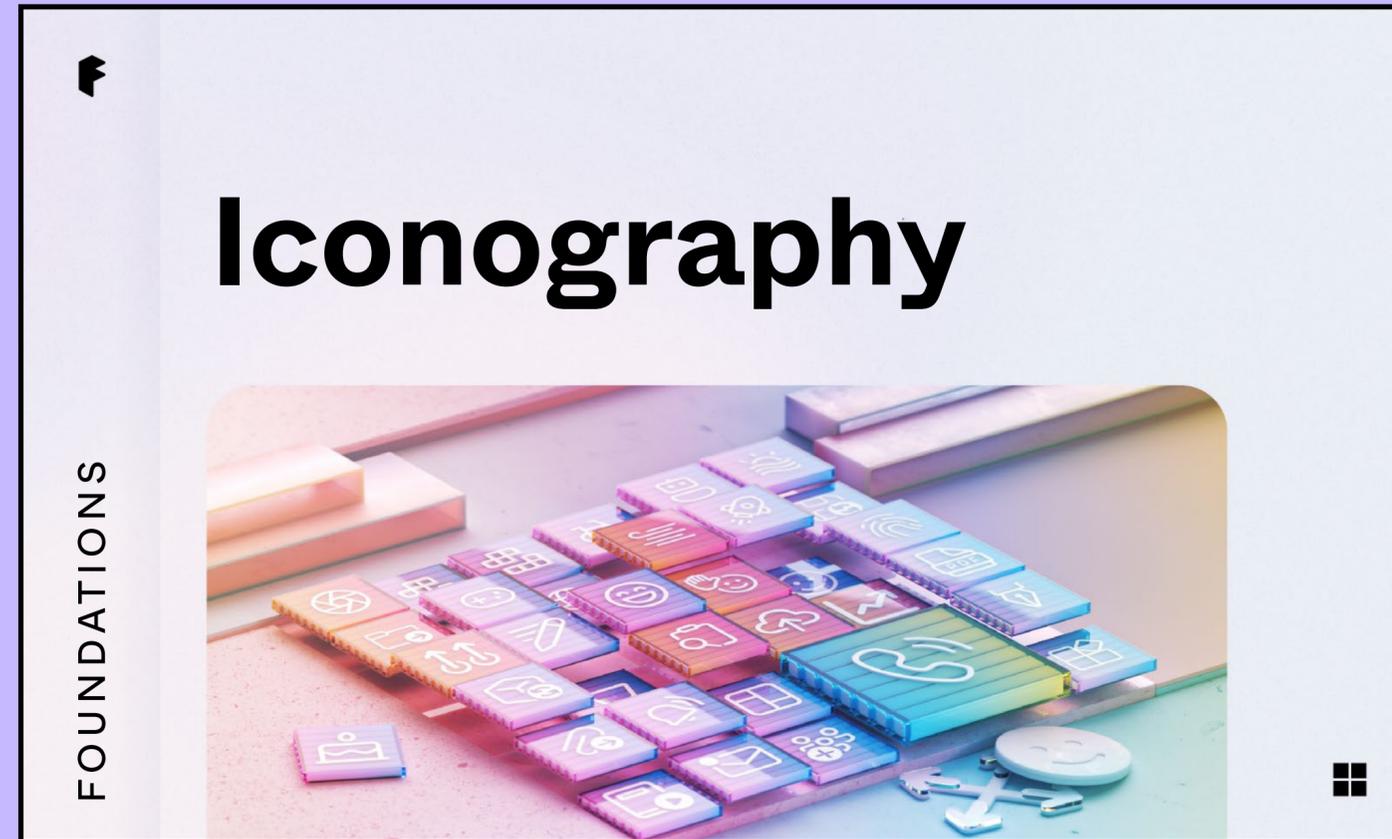
타입 스케일의 경우 샘 스미스(Sam Smith)의 **Typescale**이나 니콜라스 마시(Nicolas Massi)의 **Scaaaale**(a가 3개) 같은 플러그인을 사용하세요.

Agg

Lorem ipsum  
Lorem ipsum  
Lorem ipsum

## 엘리베이션을 사용하여 시각적 계층 구조 만들기

엘리베이션은 그림자, 레이어 및 투명도를 사용하여 디자인에 깊이감을 주고 순서를 나타내는 것을 말합니다. 예를 들어 그림자를 사용하여 카드가 페이지에서 약간 위로 올라간 것처럼 보이게 하거나 대화 상자가 다른 모든 것 위에 떠 있는 것처럼 보이게 하여 집중하게 만들 수 있습니다. 고정된 탐색 표시줄의 미묘한 그림자나 탐색 창 (navigation drawer)에 삽입된 그림자도 페이지에 대한 상대적인 위치를 나타낼 수 있습니다. 엘리베이션을 사용하면 디자인을 쉽게 구성할 수 있으며, 사용자에게 직관적인 방식으로 어떤 요소가 주요 요소이고 어떤 요소가 보조 요소인지 알려줄 수 있습니다.



## 일관되고 의미 있는 아이콘 만들기

아이콘은 의미와 동작을 빠르게 전달하는 작은 시각적 기호입니다. 잘 디자인된 아이콘 시스템은 브랜드의 정체성을 강화하고 사용성을 향상시킵니다. 아이콘이 명확하고 일관성이 있으며 스타일이 달라져도 의미를 유지하는지 확인해야 합니다. 아이콘 그리드를 사용하여 일관된 크기 조정과 정렬을 보장하고 설명이 포함된 이름과 검색어를 제공하여 아이콘을 쉽게 찾고 사용할 수 있도록 합니다.

### Microsoft, Figma 커뮤니티:

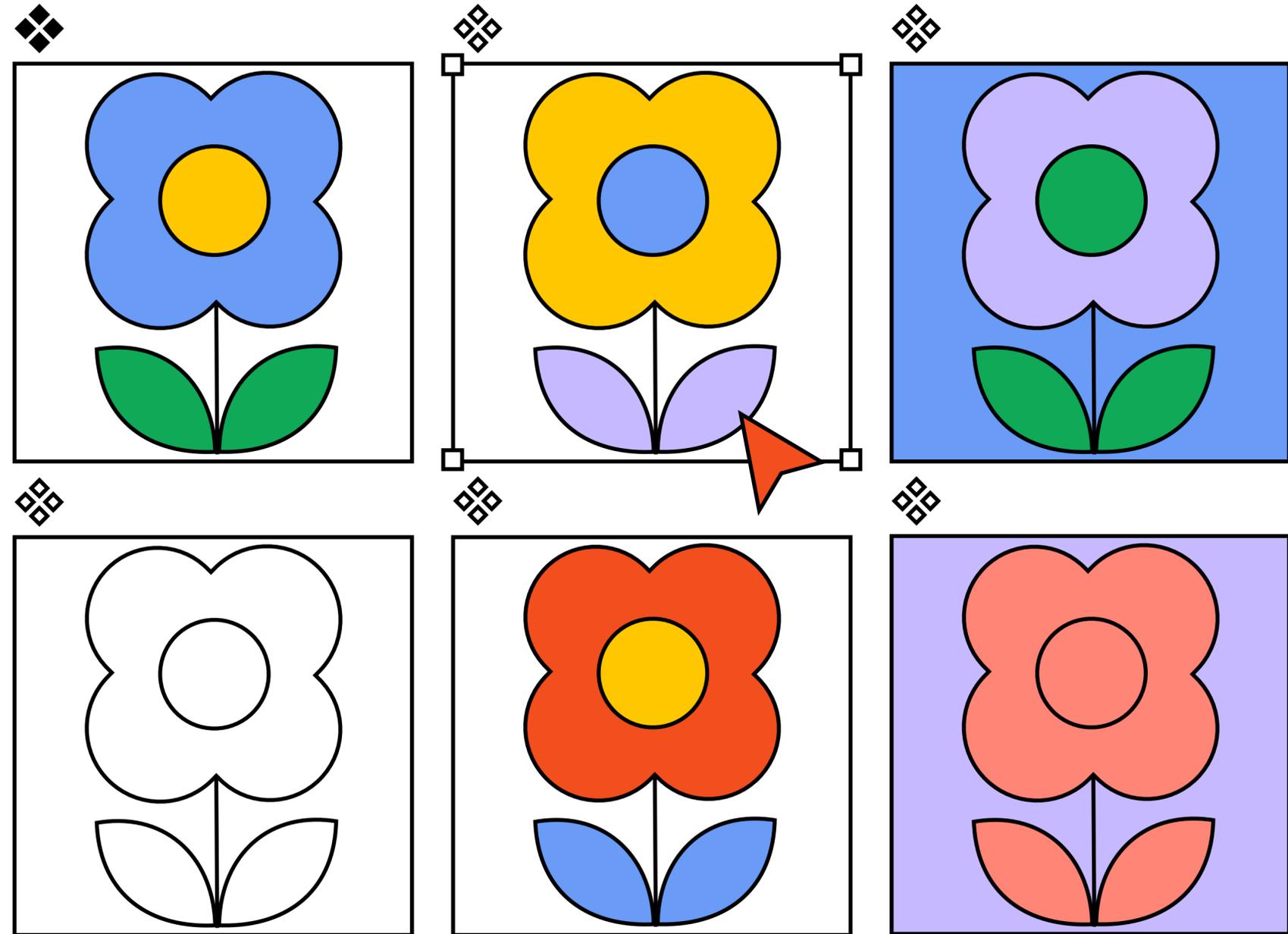
Microsoft 팀이 제품 전반에서 **Fluent 아이콘 시스템**을 사용하는 방식을 살펴보세요. Fluent 아이콘은 모서리가 둥글고 모양이 단순화되어 있으며 일반 아이콘과 채워진 아이콘으로 제공됩니다.

## 변수와 스타일을 사용하여 토큰 적용하기

Figma에서는 변수와 스타일을 사용하여 일관되고 확장 가능한 디자인 시스템을 만들 수 있습니다. 변수와 스타일을 사용하면 디자인 전반에서 재사용할 수 있는 핵심 요소를 정의할 수 있습니다. 일반적으로 이러한 요소는 두 가지 기본 유형으로 분류됩니다.

- 기본 요소: 색상, 간격, 크기 조정 등과 같은 디자인 시스템의 기본 구성 요소입니다. 디자인의 기초를 형성하지만 컴포넌트나 레이아웃에 직접 사용되지는 않습니다.
- 의미 요소: 변수나 스타일을 사용하는 방식에 대한 의미 있는 컨텍스트를 제공합니다. 예를 들어 긴급한 상황이나 잠재적 위험을 전달하기 위한 “color-background-warning”이라는 색상 변수가 있을 수 있습니다. 의미 요소 변수는 기본적으로 기초 요소 값에 별칭을 지정하는 방식으로 작동하지만 원시 16진수 코드, 숫자 또는 문자열도 사용할 수 있습니다.

변수와 스타일에 이름을 지정할 때는 명확하고 일관된 규칙을 사용하는 것이 중요합니다. 디자인 시스템 컨트리뷰터 네이슨 커티스(Nathan Curtis)는 색상이나 크기와 같은 기본 요소와 변형이나 상태와 같은 수정자를 결합하여 쉽게 이해하고 사용할 수 있는 이름을 만들 것을 **제안**합니다. 목표는 팀원 모두가 보다 효율적으로 소통하고 작업할 수 있도록 도와주는 공통의 규칙을 만드는 것입니다.



## 레이아웃 그리드와 간격을 사용하여 시각적 조화 만들기

레이아웃 그리드, 간격 및 크기 조정(집합적으로 “공간 시스템”이라고 함)은 디자인을 하나로 묶어주는 보이지 않는 접착제와 같습니다. 이러한 공간 시스템은 구조, 일관성 및 시각적 조화를 형성하여 제품이 세련되고 전문적으로 느껴지도록 만듭니다.

- **레이아웃:** 디자인이 다양한 화면 크기와 기기에 맞게 조정되는 방식을 정의하여 모든 플랫폼에서 일관된 경험을 보장합니다.
- **그리드:** 열 그리드, 기준선 그리드 및 모듈 그리드를 사용하여 요소를 일관되게 정렬하고 명확한 시각적 계층 구조를 만들 수 있습니다.
- **간격:** 일관된 간격 단위를 정의하여 요소 간의 거리를 제어하고 가독성이 좋은 균형 잡힌 레이아웃을 만들 수 있습니다.

그리드에는 레이아웃의 중추를 만드는 데 사용할 수 있는 여러 유형이 있습니다.

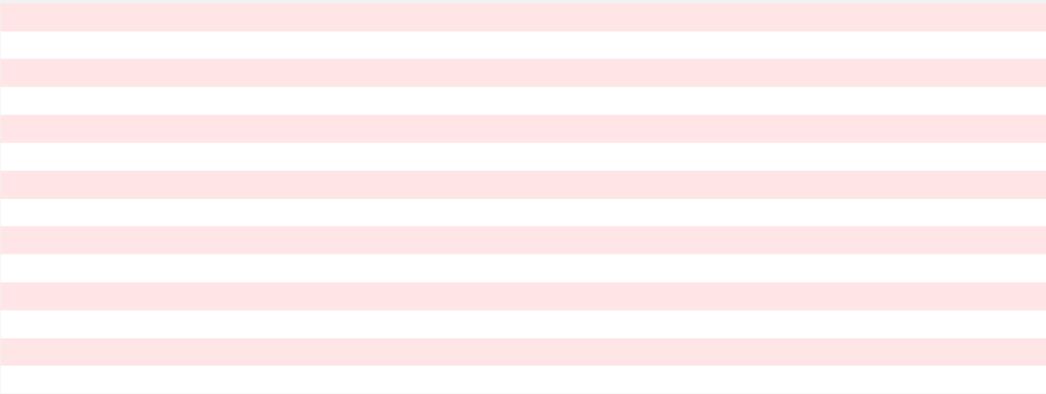
- **열 그리드**는 화면을 세로 섹션으로 나누기 때문에 더 쉽게 요소를 정렬할 수 있고 서로 다른 기기에서도 일관된 형태를 유지할 수 있습니다.
- **기준선 그리드**는 일반적으로 텍스트의 기준선에 맞춰 요소 간의 세로 간격 제어합니다.
- **모듈 그리드**는 열과 행 구분을 결합하여 보다 복잡한 레이아웃을 위한 유연한 구조를 만듭니다.

행			
개수	색상		
100	<span style="color: red;">■</span>	FF0000	10%
유형	높이	오프셋	
맨 위	16	0	
제본용 여백			
16			

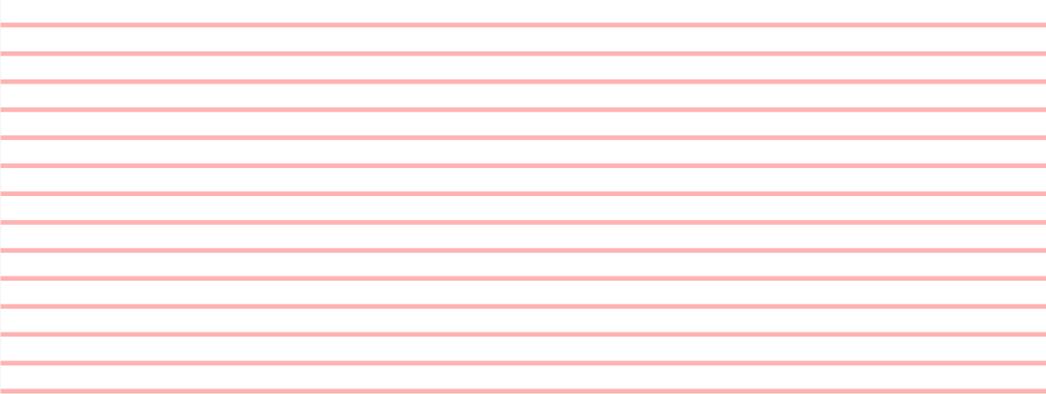
  

행			
개수	색상		
100	<span style="color: red;">■</span>	FF0000	30%
유형	높이	오프셋	
맨 위	16	0	
제본용 여백			
0			

선 높이를 강조하는 기준선 그리드

기준선을 강조하는 기준선 그리드



위의 그리드 설정은 기준선 그리드 스타일에 따른 다양한 접근법을 보여줍니다.

효과적인 간격은 디자인 요소 간의 시각적 계층 구조와 관계를 만드는 데 매우 중요합니다. 간격이 일관적이면 제품 전반에서 조화와 균형을 이룰 수 있습니다.

팀은 디자인 시스템에서 사전 구축된 레이아웃 컴포넌트와 템플릿을 사용하여 반응형 및 적응형 디자인을 보다 효율적으로 만들 수 있습니다. 이러한 레이아웃 컴포넌트는 다양한 화면 크기에서 레이아웃 변경 방식을 결정하는 사전 설정된 중단점을 통해 생성됩니다. 예를 들어 디자인 시스템에 주요 메시지나 제품을 보여주는 “히어로(hero)” 컴포넌트가 포함되어 있을 수 있습니다. 다양한 화면 크기에 따라 다양한 레이아웃 변형을 제공함으로써 휴대폰에서 보든 데스크톱 컴퓨터에서 보든 “히어로” 요소가 항상 멋지게 보이고 시각적 계층 구조를 유지할 수 있습니다. 이러한 접근 방식을 사용하면, 팀이 반응형 레이아웃 문제를 해결하기 위해 매번 새로 만들 필요 없이 훌륭한 제품별 디자인을 만드는 데 집중할 수 있습니다.

**변수 소개:**

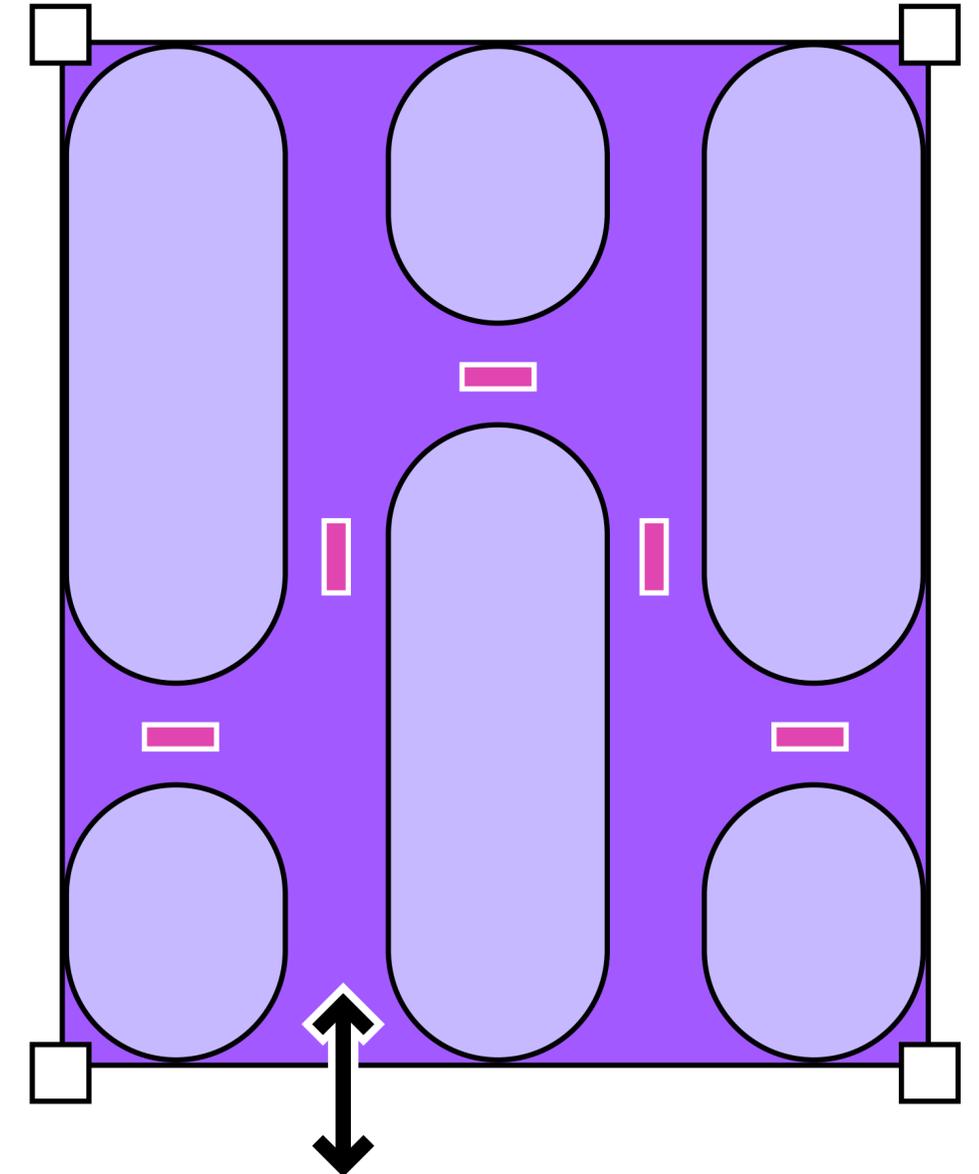
이 **Figma 튜토리얼** 에서 변수의 작동 방식, 변수로 디자인 토큰 표현하는 방법, 다양한 모드와 테마를 반영하는 방법을 알아보세요.

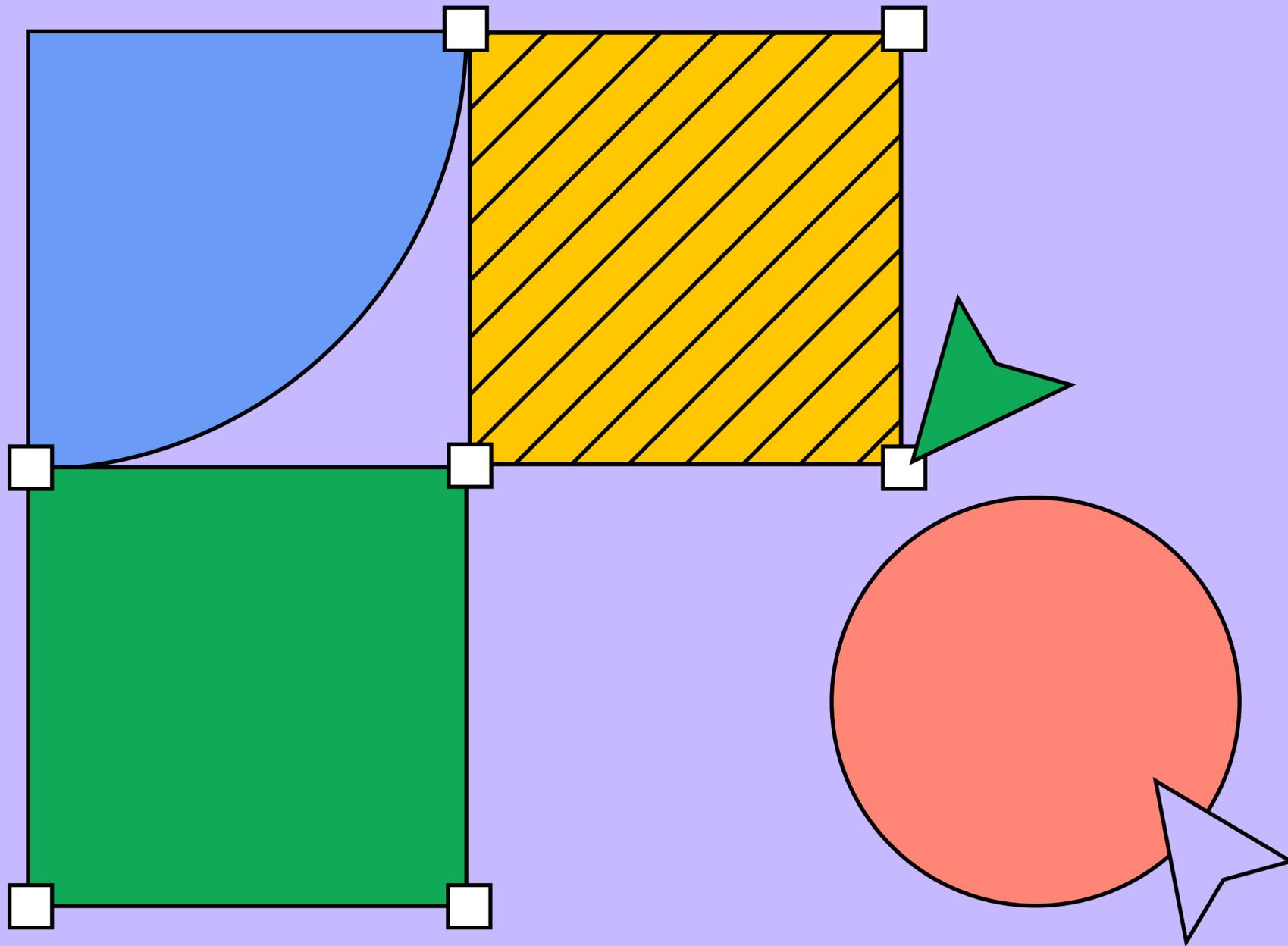
하지만 시스템을 구축했다고 해서 모든 팀원이 완벽하게 사용할 수 있다는 보장은 없습니다. 요리책이 있으면 매우 유용하지만 지침에 따라 맛있는 요리를 만드는 것은 요리사의 몫인 것과 마찬가지로입니다. 따라서 디자이너가 공간 시스템을 이해하고 수용하는 것이 매우 중요합니다. 디자이너가 일관된 간격과 레이아웃이 중요한 이유를 이해하면 사용자에게 보기 좋고 느낌이 좋은 디자인을 만들 가능성이 높아집니다.

레이아웃 그리드 및 스타일과 같은 **Figma의 디자인 시스템 기능**을 사용하면 팀이 모든 프로젝트에서 공간 시스템을 훨씬 더 쉽고 일관되게 적용할 수 있습니다. Figma가 그리드, 간격 및 레이아웃 컴포넌트에 대한 단일 소스를 제공하므로 모든 사람이 동일한 정보를 사용하고 공간 시스템을 일관되게 적용할 수 있습니다. 그 결과, 제품이나 브랜드와 관계 없이 일관되고 직관적으로 상호 작용할 수 있는 사용자 경험을 제공할 수 있습니다.

결론적으로, 공간 시스템은 매우 유용한 도구이지만, 그 효과는 디자이너가 올바르게 사용하는지에 따라 달라집니다. 디자이너에게 공간 시스템의 이점을 교육하고 일관되게 사용하도록 장려하면 팀이 공간 시스템의 잠재력을 최대한 활용할 수 있습니다.

공간 시스템은 창의력을 제한하는 것이 아니라 디자인에 영감을 주고 지침을 제공하기 위한 것임을 기억하세요. 공간 시스템을 업무에 적용할 때 항상 사용자 요구 사항과 사용자 경험을 최우선에 두고, 가이드라인을 엄격한 규칙이 아닌 유용한 프레임워크로 사용하세요.





## 3단계: Figma에서 디자인 시스템 구축하기

Figma에서 디자인 시스템을 구축하는 것은 전체 프로젝트에서 일관되고 효율적이며 확장 가능한 작업 방식을 만드는 것입니다. 즉, 팀원 모두가 일관된 모양과 느낌의 디자인을 만드는 데 사용할 수 있는 일련의 구성 요소를 만드는 것입니다. 다음은 디자인 시스템을 시작하는 데 도움이 되는 단계별 가이드입니다.

## 기존 디자인 자세히 살펴보기

기존 디자인을 모두 살펴보고 개별 요소로 분류했던 초기 감사 과정을 기억하시나요? 이제 디자인을 다시 살펴볼 때입니다. 디자인의 기본 구성 요소와 같은 변수와 스타일을 정의하는 것부터 시작하세요. 여기에는 색상, 글꼴, 간격, 레이아웃, 그림자와 같은 특수 효과 등이 포함됩니다. 미리 정의된 스타일 집합을 만들면 팀원 모두가 모든 프로젝트에서 동일한 디자인 요소를 일관되게 사용할 수 있습니다.

다음으로 컴포넌트를 정의합니다. 컴포넌트는 디자인 전체에서 재사용할 수 있는 미리 만들어진 구성 요소와 같습니다. 버튼, 아이콘처럼 단순한 것일 수도 있고 모달이나 탐색 표시줄처럼 복잡한 요소일 수도 있습니다. 이러한 컴포넌트를 가장 기본적인 요소로 분해한 후 이를 기반으로 더 복잡한 구조를 형성하세요.

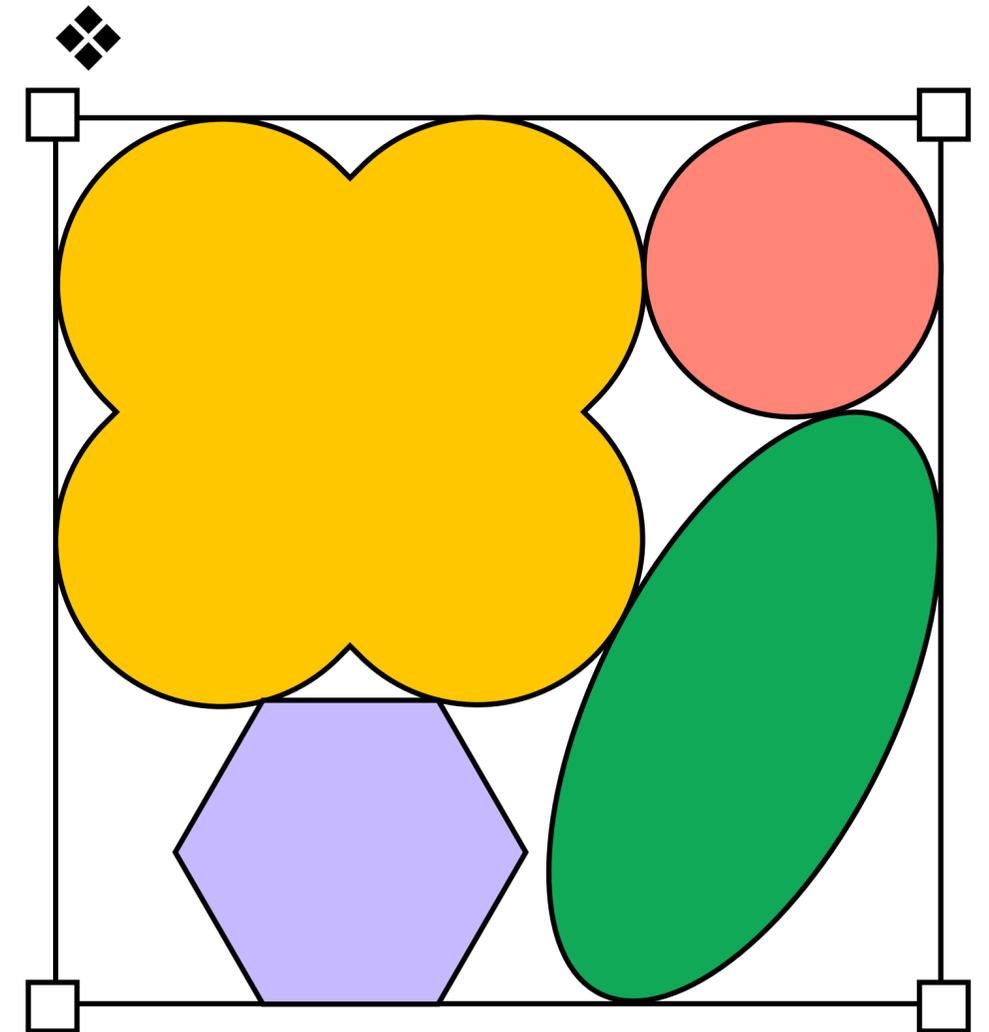
### 컴포넌트 속성 살펴보기:

**컴포넌트 속성**은 컴포넌트의 변경 가능한 측면입니다. 컴포넌트의 한 부분을 특정 디자인 속성에 연결하여 다른 사람이 변경할 수 있도록 정의할 수 있습니다.

## 명확하고 일관된 이름 선택

컴포넌트와 변수의 이름을 지정할 때, 모양이나 코딩 방식이 아닌 기능을 나타내는 이름을 선택하는 것이 중요합니다. 이 이름을 통해 더 쉽게 이해하고 올바르게 사용할 수 있습니다. 의미론적으로 이름을 지정한다는 것은, 요소의 의미와 목적을 반영하여 이름을 만든다는 뜻입니다. 예를 들어 경고 메시지에는 “색상-경고”을, 앱의 기본 배경색에는 “표제-주요변수”를 사용할 수 있습니다. 범주와 같은 세부 사항과 변형도 이름에 포함할 수 있습니다. 예를 들어 보조 머릿글 색상에 “색상-텍스트-보조변수”와 같이 이름을 지정할 수 있습니다.

이름을 지정할 때 몇 가지 다른 접근 방식을 사용할 수 있습니다. 하이픈(예: “주요변수-버튼”)과 카멜 케이스(예: “주요변수버튼”)가 가장 일반적으로 사용됩니다. 어떤 명명 규칙을 사용해야 할지 잘 모르겠다면 개발팀과 상의하여 조직 내에 활용할 수 있는 기존 규칙이 있는지 알아보세요.

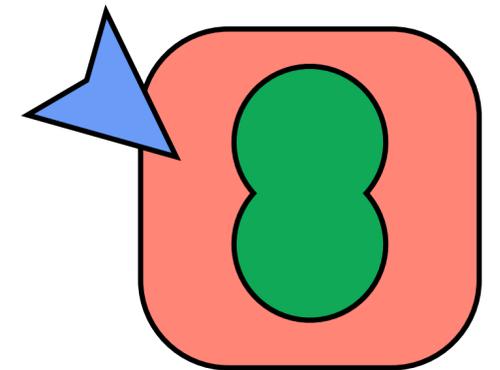
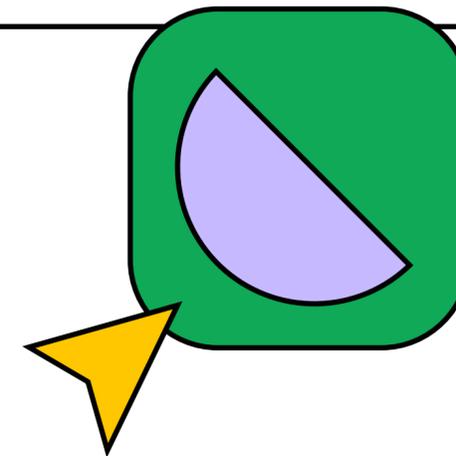
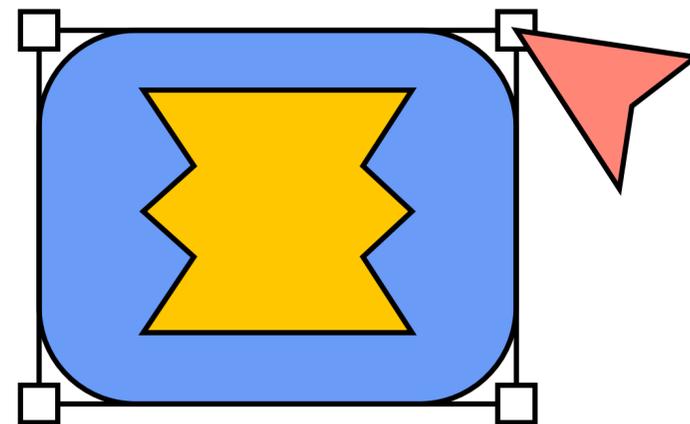
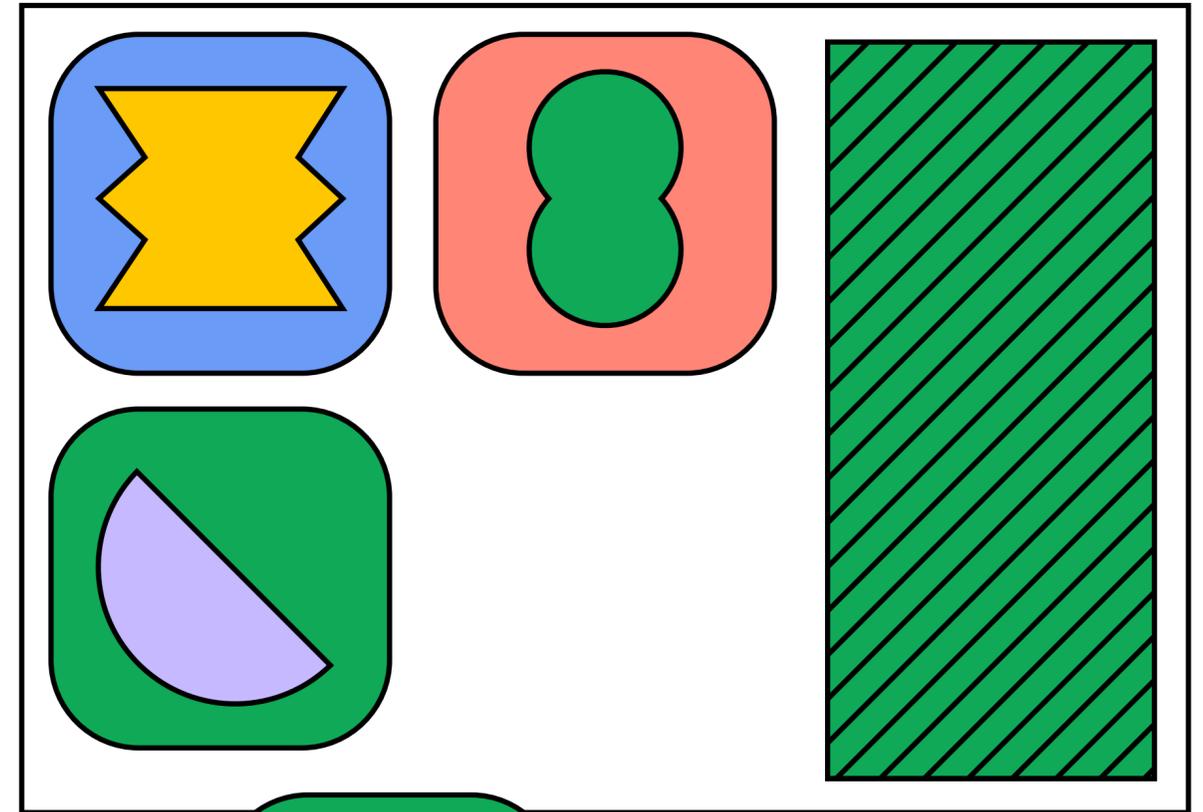


# Figma 라이브러리 정리하기

Figma의 뛰어난 장점 중 하나는 대단한 점 중 하나는 여러 파일과 프로젝트에서 라이브러리를 공유할 수 있다는 것입니다. 즉, 팀원 모두가 어떤 작업을 하든 동일한 스타일과 컴포넌트 집합에 액세스할 수 있습니다. 라이브러리를 설정할 때 팀에 가장 적합한 구조가 무엇인지 생각해 보세요. 모든 것을 단일 파일에 보관하여 모든 사람이 항상 동일한 “단일 소스”에서 작업할 수 있게 하는 것이 좋습니다. 아니면 프로젝트의 서로 다른 부분에 맞게 여러 파일로 나누는 것을 선호할 수도 있습니다. 팀이 협업하는 방식과 디자인 팀 및 개발 팀이 모두 라이브러리를 어떻게 사용할지를 고려해야 합니다.

Figma에서 디자인 시스템을 구축하는 과정은 현재 진행형이라는 사실을 기억하세요. 즉, 디자인 시스템은 팀 또는 프로젝트와 함께 성장하며 발전합니다. 강력한 기초를 마련하는 것부터 시작하여, 시간이 지남에 따라 팀원 모두가 디자인 모범 사례를 개선하는데 기여하고 도움을 주도록 장려하세요. 시스템이 성숙해지면 팀원들의 전문성과 창의성이 더해져 워크플로우의 필수적인 부분이 될 것입니다.

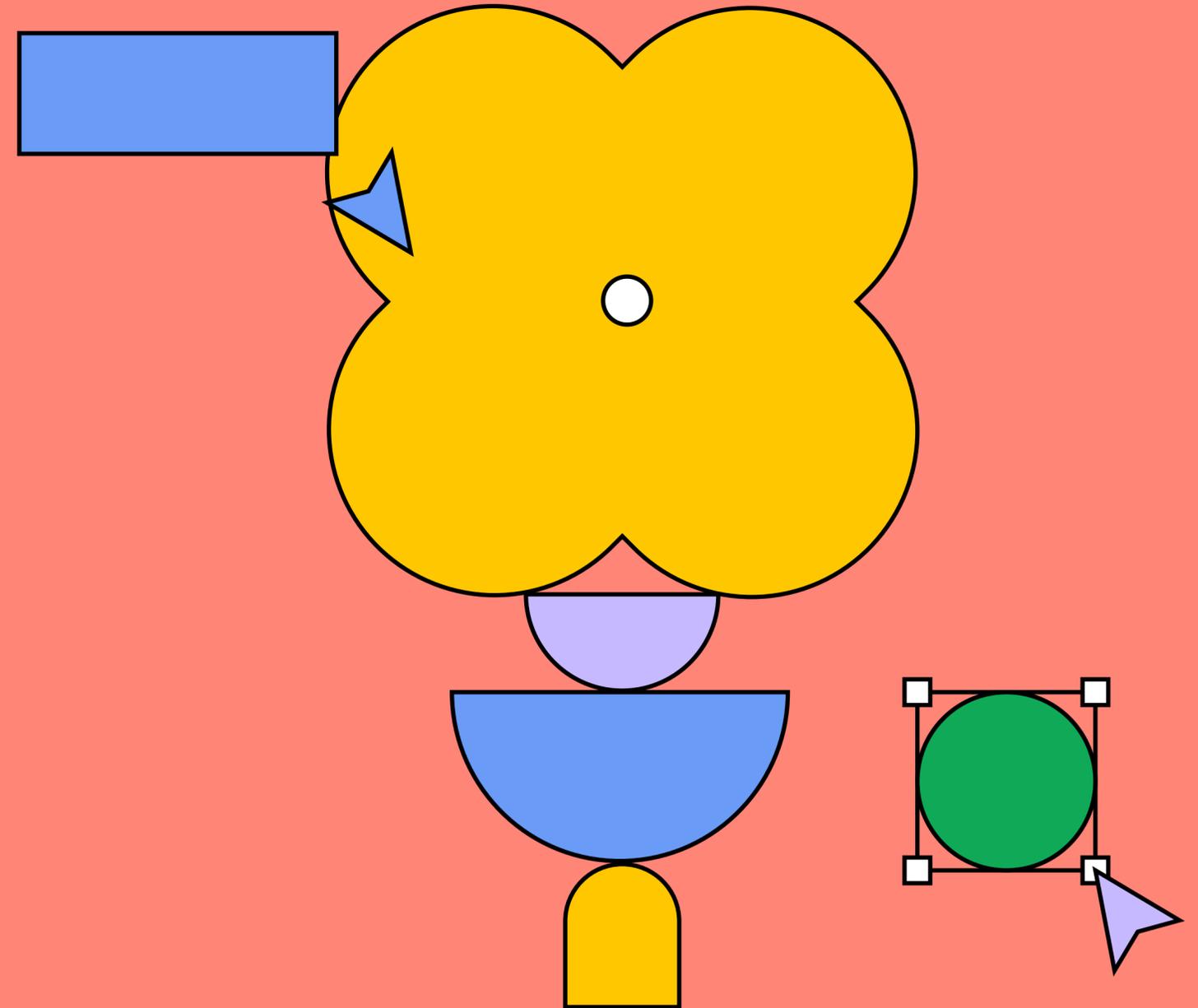
**컴포넌트 속성 살펴보기:**  
 기업에게 검증 서비스를 제공하는 기술 회사인 Onfido가 **디자인 시스템 팀, 프로젝트 및 파일을 구성한 방식을** 알아보세요.

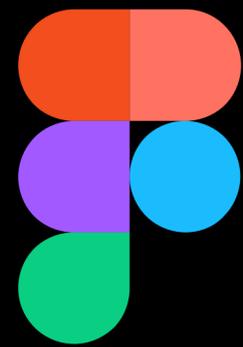


# 디자인 시스템 구축 방법

Figma에서 디자인 시스템 구축하는 방법을 단계별 워크스루에서 자세히 확인하세요..

[Figma 워크스루 →](#)





Figma