

# A importância de um Design System

O design é, nos dias de hoje, uma área de elevada complexidade que envolve diferentes competências e áreas profissionais, com aplicabilidade direta em muitos dos setores de atividade.

No contexto de desenvolvimento de produto, as empresas compreendem agora que existe uma relação direta entre o design e o valor acrescentado de uma determinada experiência de utilização, bem como a sua influência na satisfação e antecipação das necessidades dos utilizadores. Os designers estão inteiramente dedicados ao levantamento de requisitos técnicos, de negócio e de usabilidade numa relação de compromisso com a qualidade das funcionalidades dos entregáveis de cada projeto. Adicionalmente, existe uma velha preocupação inerente à génese da sua atividade: o respeito pelas linhas gráficas orientadoras de uma marca, produto ou serviço.

Neste campo, longe ficaram já os manuais de normas em formato de papel e a definição de regras para *offline media*. A transformação digital trouxe consigo a constante necessidade de desenvolvimento de novos produtos e serviços digitais, muitas vezes produzidos por equipas de fornecedores diferentes.

Esta situação acarretou, na verdade, alguns dissabores relacionados com a impossibilidade de manutenção da coesão da marca, com a criação de padrões de usabilidade entre serviços e com a difícil correção ou inovação dos serviços criados.

A rapidez de desenvolvimento e a escalabilidade dos produtos tornou-se, nesse momento, uma utopia projetada no universo de equipas, tecnologias, *frameworks*, metodologias de desenvolvimento e estilos de design associados aos desenvolvimentos de uma só empresa.

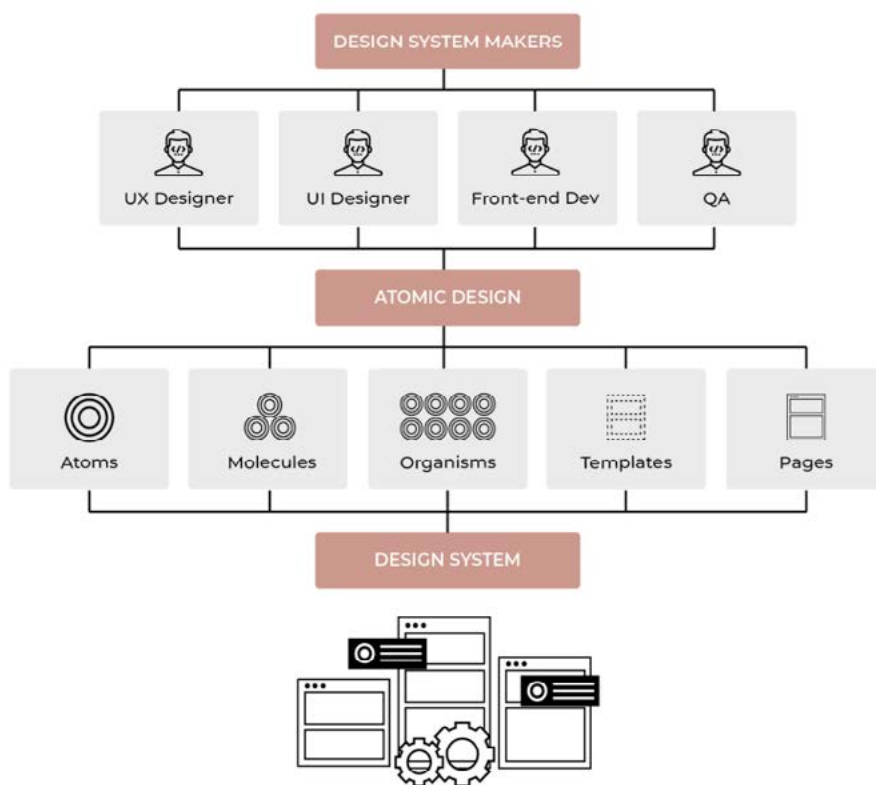
Efetivamente, as empresas estavam, por um lado, a perder o controlo sobre a eficácia e a coesão dos produtos e, por outro, a verificar a impossibilidade de a reaver pelas suas próprias mãos. Relativamente

a este último ponto, a verdade é que o desenvolvimento *web* é vasto em número de tecnologias, competências e métodos exigindo, quase sempre, a contratação de profissionais especializados para o seu desenvolvimento.

Foi neste contexto de adaptação aos paradigmas digitais que surgiu o desenvolvimento modular e, conseqüentemente, a solução para a uniformização do desenvolvimento *web*: o *design system*.

## Quais são as vantagens de um Design System?

- **Manutenção da Identidade da Marca:** a criação de um *design system* pressupõe a criação de regras visuais e, como resultado, a definição de padrões de comunicação visual transversais a todos os desenvolvimentos;
- **Redução da carga cognitiva:** a utilização de um *design system* pressupõe a dispo-



## Mas afinal o que é um Design System?

O *design system* é um sistema digital contributivo composto por linhas orientadoras visuais e tecnológicas, documentação e recursos estruturados num kit de ferramentas para a uniformização da comunicação, do desenvolvimento e para a criação de experiências de utilização adequadas aos utilizadores finais de uma determinada marca.

nibilização de uma experiência fluída e com a capacidade de redução gradual da necessidade de pensamento para a execução de determinadas ações;

- **Eficácia da comunicação entre equipas de desenvolvimento:** a partir do momento em que o *design system* se apresenta como a base de conhecimento partilhado entre toda a equipa de desenvolvimento e define os pressupostos de conceção dos projetos, a facilidade de comunicação

entre equipas e a uniformização dos seus métodos aumenta consideravelmente. O design system ajuda as empresas a criar pontes entre equipas;

• **Redução dos Custos de Design:** a criação de um design system significa a redução do esforço de design e, conseqüentemente, a redução dos custos de desenvolvimento na medida em que existe um UI kit disponível para aplicar em todos os projetos;

• **Redução de Custos de Desenvolvimento:** poderá reduzir a duração de um projeto em 50%, representando uma diminuição de custos substancial. Os *developers* não precisam, na verdade, de tomar decisões de design e de estrutura de desenvolvimento *front-end* ficando inteiramente dedicados e focados na implementação dos componentes existentes.

• **Testes de qualidade mais rápidos e com correções de baixo impacto:** o *design system* garante uma alteração considerável no tempo dedicado aos testes de qualidade, uma vez que os componentes utilizados são estáveis, têm controlo de versionamento e podem ser testados com scripts automáticos.

• **Esforço de aprendizagem:** o esforço associado à aprendizagem das metodologias e linhas orientadoras é reduzido pela disponibilização de todas as ferramentas e descrição das etapas para o desenvolvimento.

• **Reutilização de componentes:** a difusão do desenvolvimento modular e a reutilização de componentes de acordo com a abordagem de *Brad Frost, Atomic Design*. Na prática, a criação de um único componente capaz de servir as mais diversas plataformas sem um grande esforço de adaptação.

• **Redução de inconsistências tecnológicas e de layout:** a existência de um mapa de desenvolvimento e customização permite a redução de inconsistências em número e em impacto sobre a solução desenvolvida e no esforço associado à sua correção.

## Objeções ao desenvolvimento de um Design System

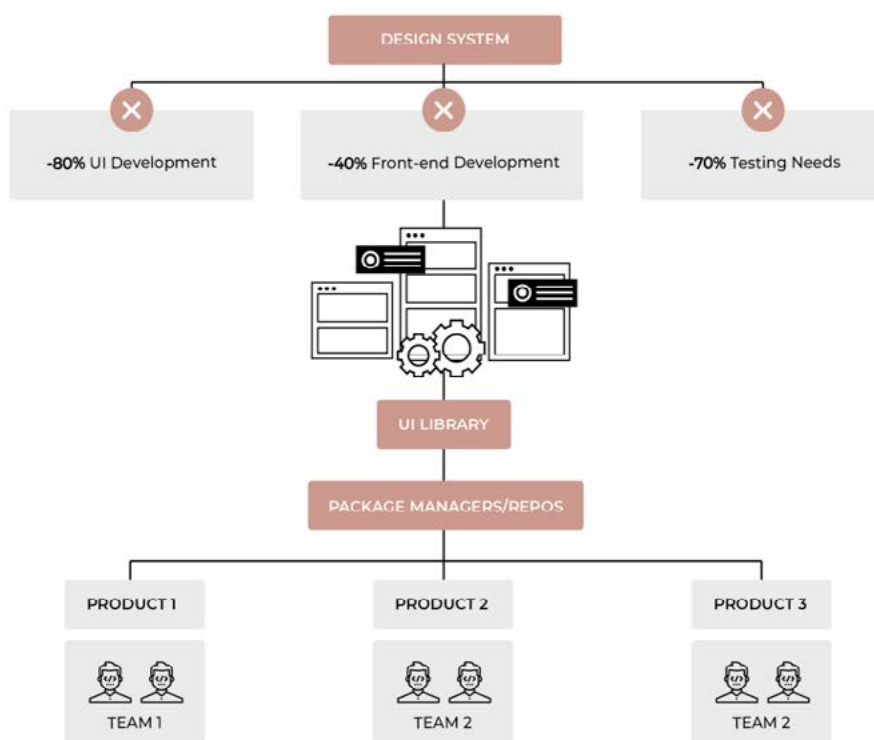
• **Preciso de uma máquina do tempo para corrigir o passado:** a primeira e mais comum objeção que recebemos como *feedback* sobre a apresentação de um *design*

*system* é a impossibilidade de rápida correção dos desenvolvimentos passados. A verdade é que o *design system* precisa de ser encarado com uma preparação para o futuro e não como uma medida corretiva do passado.

• **Como assim? Vão limitar a minha criatividade?:** a criação de marcas bem sucedidas sempre pressupôs, de algum modo, a limitação criativa e em bom rigor essa é a razão pela qual a mesma pode ser recordada por meio da repetição e do recurso à memória permitindo, a médio-prazo, a

**mento nessas áreas:** o *design system* integra todas as ferramentas necessárias para que saibamos como desenvolver um determinado projeto numa dada tecnologia. Na verdade, o objetivo principal desta ferramenta é exatamente capacitar equipas sem conhecimento em experiência de utilização e interfaces gráficas para a implementação de soluções de qualidade enquadrados nas regras de uma marca.

Em suma, o *design system* assume-se atualmente como uma poderosa ferra-



criação de notoriedade seja ela assistida ou espontânea.

• **Exigem uma grande necessidade de planeamento e formação:** a criação do planeamento para o desenvolvimento de um *design system* assenta numa abordagem de desenvolvimento modular e na priorização de desenvolvimentos. A partir do momento em que encaramos o projeto como uma solução contributiva incremental percebemos que o benefício está no facto de este ser orientado ao desenvolvimento de acordo com as necessidades e não da construção de uma solução estanque e completa desde o primeiro momento.

• **As minhas equipas não têm conheci-**

menta para a redução da complexidade de desenvolvimento e para a capacitação das equipas das melhores práticas de implementação de soluções tecnológicas. O objetivo é, em última análise, a difusão de uma linguagem comum e o entendimento partilhado sobre os benefícios de uma abordagem orientada ao cliente, ao invés da antiga orientada ao projeto.

A criação de um *design system* significa “vestir a camisola”, entender o desenvolvimento de projetos como uma responsabilidade contínua sobre a performance das soluções e a qualidade da comunicação nos-  
 sos clientes. ■