DMS

DRUŠTVO ZA MARKETING SLOVENIJE

V sedmih korakih do izgradnje dizajn sistema

e-priročnik

dmslo.si

Dizajn sistem je celovit sistem vizualnih in drugih komponent produktov vašega podjetja, ki določa standarde in pravila njihove uporabe.

Priročnik je nastal na podlagi izobraževanja DMS Taktik, ki ga je pripravila **Romina Kavčič**, oblikovalska strateginja (BirdBuddy).

S pomočjo priročnika in vzpostavitvijo dizajn sistema boste v podjetje prinesli številne pozitivne učinke: prihranek denarja, prihranek časa, produkti so hitreje na trgu in pri izdelavi produkta se zgodi manj oblikovalskih napak.

Dizajn sistem je tako smiselno vzpostaviti čim prej.

Dizajn audit oz. revizija

Prvi korak k vzpostavitvi dizajn sistema je priprava seznama pogosto uporabljenih vizualnih komponent in iskanje vzorcev. Komponente (gumbi, oblike, seznami, navigacija ...) so tiste, ki gradijo vaš produkt. Vzorci pa kažejo na uporabo vaših komponent.

Nato naredimo pregled svojih komponent, poti, ki jih naredi naš uporabnik (ang. user flow), iščemo napake v konsistenci in uporabnosti. Pri tem naredimo čim več posnetkov zaslona, posnamemo poti, pregledamo, kako se uporabljajo posamezni elementi. Kako so videti in ali se razlikujejo od ostalih, imajo naše vizualne komponente konsistenco ali ne.

Revizija nam bo pomagala razumeti, kateri deli naše vizualne podobe so nekonsistentni z ostalimi in bo potrebovali spremembe. Hkrati pa nam bo pomagala razumeti procese v ozadju. Ko imamo vse komponente zbrane na kupu, jih razvrstimo v kategorizirane mape.

»To do«:

- Seznam komponent
- Pregled komponent
- Pregled konsistence komponent
- Razvrščanje komponent v mape

Nasvet:

Za začetek imejte dizajn datoteke, ki jih uporabljate, zbrane na enem mestu, v enotnem sistemu, saj bo že to v veliko pomoč. Ko imate na voljo dovolj sredstev, pa se lotite postavitve in kodarianja celotnega dizajn sistema.

Izračun

Preden se lotimo gradnje dizajn sistema, naredimo izračun, koliko nas posamezna komponenta stane. Pri tem je treba upoštevati produkcijski čas, v okvir katerega štejemo dizajn, raziskavo in uporabniško izkušnjo, stroške podpore, življenjski cikel komponent oziroma produkta in testiranja. Primerjamo izračune stroškov v primeru, da dizajn sistem imamo in v primeru, da ga nimamo.

Pri pripravi izračunov se moramo vprašati, koliko časa bo programer implementiral videz nove komponente brez dizajn sistema in koliko, če bi ga podjetje imeli. Koliko časa v obeh primerih traja, da se oblikuje nova komponenta, pa tudi, koliko časa bi porabili za kontrolo kakovosti, povratne informacije in popravke.

»To do«:

- izračun stroškov brez dizajn sistema
- izračun stroškov z dizajn sistemom
- primerjava stroškov

2

Načini dela med oddelki

Raziščemo načine dela z našimi sodelavci v vseh oddelkih. Ugotoviti moramo, kako sodelujejo med sabo, kakšni so procesi, kdo komu poroča, kdo je zadolžen za informiranje in sodelovanje med različnimi oddelki. Določiti moramo cilj in za koga delamo dizajn sistem oziroma kaj je posameznim vodjem pomembno pri dizajn sistemu.

Naredimo delavnico, kjer naj vsak oddelek pove, kaj je njim pomembno. Vsak ima namreč svoj pogled.

»To do«:

- definiranje procesov dela med oddelki
- delavnica, kjer vsak oddelek pove, kaj v okviru dizajn sistema potrebuje za delo

Nasvet:

Vsak oddelek si želi čim prej opravil delo in ga predati naprej, a to lahko pomeni več dela za druge, zato je treba skleniti kompromis.

3

Diagram procesov

Narišemo diagram procesov, ki jih imamo trenutno v podjetju in določimo način dela, torej ali ga bodo sestavljali posamezniki iz vsakega oddelka ali posebej določena skupina. V diagramu procesov določimo:

1. Kdo poda zahtevo za spremembo v dizajn sistemu – se ugotovi potreba po tem
2. Opraviti je treba raziskavo
3. Dizajn (dodajajo se komponente na podlagi povratnih informacij uporabnikov)
4. Marketing (povratne informacije predamo marketingu)

Pomembno je, da dizajn sistem jemljemo kot produkt, ki bo imel svoj cikel raziskave, dizajna, programiranja, in je prav, da ga logično umestimo v obstoječe procese.

Pomembno je, da dizajn sistem jemljemo kot produkt, ki bo imel svoj cikel raziskave, dizajna, programiranja, in je prav, da ga logično umestimo v obstoječe procese.

»To do«:

- Priprava diagrama procesov

Nasvet:

V diagramu procesov naj predstavlja celoten potek od ideje do lansiranja na trgu. Le tako boste zajeli vse oddelke in vse zaposlene.

Oblikovanje

Ko imamo spisek pogostih komponent in ko smo pripravili zgoraj naštete elemente, lahko začnemo oblikovati. Oblikujemo žetone (ang. design tokens) oziroma posamezne gradnike dizajn sistema: atome, ki bodo potem sestavljali molekule, organizme, predloge in strani.

Med najbolj uporabnimi orodji za oblikovanje je po mnenju Romine Kavčič **FIGMA** (ki ima največ funkcionalnosti). Lahko pa si pomagamo tudi s Sketch-em ali Adobe XD.

»To do«:

- Oblikovanje uporabniškega vmesnika
- Oblikovanje posameznih gradnikov dizajn sistema

Nasvet:

Romina Kavčič priporoča, naprej naredimo dizajn uporabniškega vmesnika (ang. user interface design) za produkt, nato pa jih zberemo na enem mestu.

5

Dizajn sistem

Znamka
Logotip
Barve
Vzorci
Fonts
Tekst
Ton
Načela oblikovanja

Print
Print templates
Stationery

Digital
AD templates
UI design tokens
Informacijska Arhitektura
UI kit
Omnichannel experience

Motion

Platforme

Spletne strani

Koda

Dokumentacija

NAPREDEN

Dizajn sistem

Navodila za oblikovalce

Knjižnica
Figma, XD, Sketch

Design Tokens

Navodila za programerje

Koda za komponente

Version control

Brand guidelines

Governance model
decision-making, contribution

Definirani procesi, orodja za delo

Testiranje

Dokumentacija

Analitika, navodila za uporabo

Poimenovanje

Pri ustvarjanju dizajn sistema oziroma žetonov so zelo pomembna njihova poimenovanja. Isto logiko morajo pri poimenovanju uporabljati tako oblikovalci kot programerji.

Imena morajo biti:

- logična
- preprosta - če so preveč kompleksna, komponenta ni več splošna in jo je treba razdeliti na več delov
- omogočajo poimenovanje na podlagi lestvice - če vemo, da bodo v prihodnosti več velikosti, žetone poimenujemo tako, da se bodo lahko poimenovanja logično nadaljevala
- standardizirana - če nekdo uporablja X, XL, se v celotnem sistemu držimo enakega zaporedja

Načini poimenovanja:

- Osnovna: 1, 2, 3, 4, in 5
- Ravni barv iz Google Material: 50, 100, … 900.
- Kot HSL-ji: svetlost 0 do 100
- Proporci 1-x in naprej (2-x, 4-x, ...), lahko tudi kompleksnejše deljenje (half-x, quarter-x, ...)
- velikosti oblačil: small (različica: s), medium (razičice: m, standard, base, default) in large (različica: l) in potem še dodatne xl, xs, and xxxl.

Obseg različnih poimenovanj je odvisen od števila platform, kako centraliziran oz. decentraliziran je naš dizajn sistem, koliko je elementov in kako različne so izkušnje na platformah.

Design Tokens

Opcijski
poimenujejo vrednosti

- črna
- blue-500
- fontsize-xl
- spacer-8

Uporabni/Odločitveni
poimenujejo uporabo

- background-color
- button-primary-bg-color
- Headline H2
- Box padding
- Token: spacer-8

Kaj vse so lahko design tokeni?

TIPOGRAFIJA

- Headline
- subheadline
- Quote
- Label
- Copy

RAZMIKI

- stack-1
- stack-2
- gutter-mobile
- gutter-desktop

BARVE

- primary-action
- secondary-cta
- alert
- error

VELIKOSTI

- size-S
- size-M

EFEKTI

- shadow-S

MOTION

- hover

»To do«:

- › determitev imen v skladu z zgornjimi pravili
- › determitev načinov poimenovanja

Nasvet:

Priporočljivo je, da najprej dodamo manj komponent, ki nam bodo takoj olajšale delo in skrajšale čas. Nato pa sproti dodajamo nove. S tem pridemo do "hitrih zmag", ki tudi drugim zaposlenim pokažejo uporabnost in koristnost dizajn sistema za podjetje.

Idealna struktura dizajn sistema

Dokumentacija

Celoten način uporabe dizajn sistema moramo zapisati tudi v dokumentaciji. Poleg kode in dizajna, ki je v dizajn sistemu, v dokumentaciji napišemo tudi, kako se komponenta uporablja in kako njena sprememba vpliva na druge komponente v knjižnici (na primer: če imamo več vrst gumbov, imamo v dokumentaciji napisano, kje kakšnega uporabljamo, kako se uporablja koda in podobno). Zapisati moramo, za kaj vse se uporablja. S tem zaposleni razumejo uporabo in način dela.

Del dokumentacije je tudi vzdrževanje – če bomo neko komponento želeli zavreči, ker ne bo več uporabna, jo je treba zapisati v dokumentacijo in obvestiti ljudi, ki delajo z njo, da jo želimo zavreči. Hkrati pa moramo najti tudi način, kako jo bomo zamenjali. V dokumentaciji zapišemo postopek za tak proces.

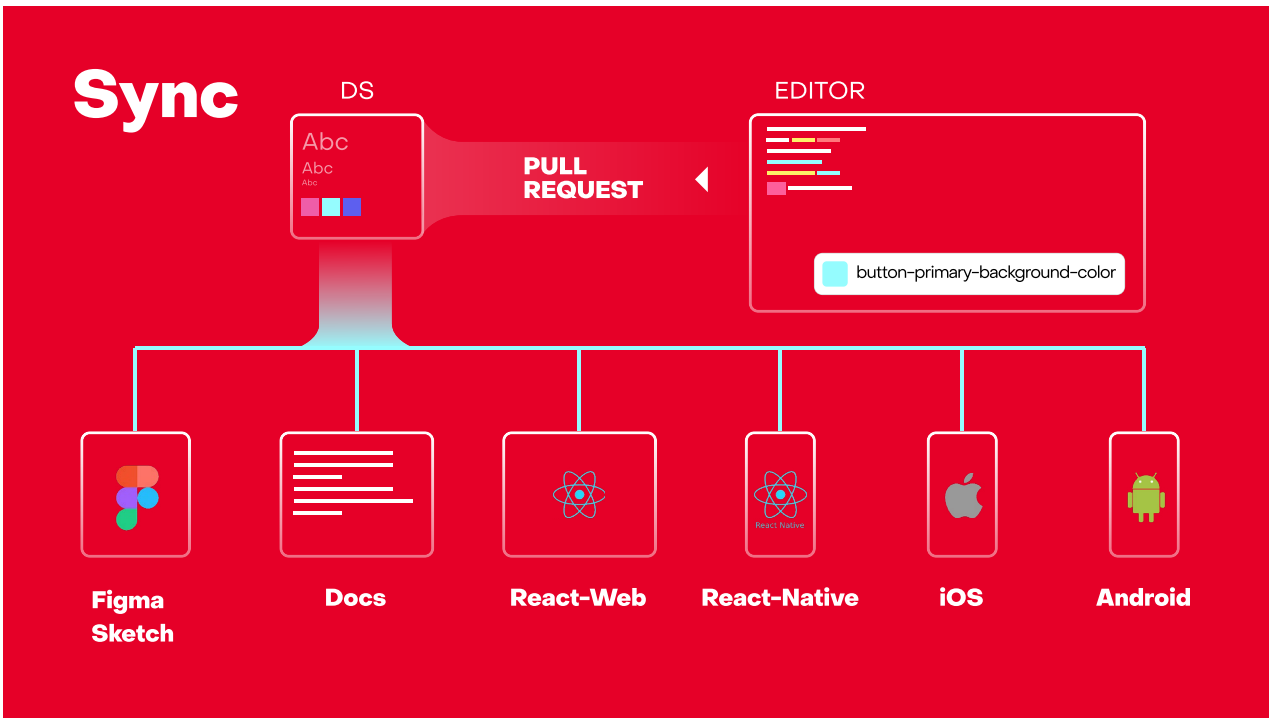
»To do«:

- priprava dokumentacije
- vzdrževanje

Nasvet:

Pri zapisovanju komponent pa za lažje sledenje uporabljamo številke, različice.

Idealna struktura dizajn sistema



Orodja

Orodja za vzpostavitev dizajn sistema

Orbit
(odprtokodni dizajn sistem)
Specifyapp
(za ustvarjanje dizajn sistema, a je zaenkrat še v razvoju)
Zeroheight
(za ustvarjanje dizajn sistema)
Frontify
Tailwindui
Tailwindcss
Figma

Orodja, povezana z grajenjem

Hotjar
(analtika, spremljanje uporabnikov na strani)
Usabilityhub
(za testiranje)

Orodje za pomoč pri dostopnosti (za ljudi z različnimi oblikami invalidnosti)

NoCoffee

Še nekaj nasvetov Romine Kavčič:

- Bodite odprti in vključujoči. Dizajn sistemi so bolj uspešni, ko vključimo različne profile ljudi.
- Ne obstaja najboljši dizajn sistem, po katerem bi se morali zgledovati, gre le za način dela.
- Dizajn sistem je način delovanja, razmišljanja, optimiziranja procesov v organizaciji.
- Tehnologija se bo spremenila, od nas pa je odvisno, kako bo to vplivalo na naš dizajn sistem. Glejmo v prihodnost in se poskušajmo prilagajat.
- »Hitre zmage« lahko dosežemo tako, da ne govorimo le o potencialih, ampak jih vodstvu vizualno prikažemo na primeru.
- Ustvarjanje dizajn sistema ni šprint, pač pa maraton.

DMS

DRUŠTVO ZA MARKETING
SLOVENIJE

dmslo.si