Engineer Software

Har skabt et iOS 26 'Liquid Glass'-designsystem

Har designet et iOS 26 'Liquid Glass'-designsystem og en kanonisk komponentoversigt, som lint-regler håndhæver, så brugerfladen forbliver ensartet.

2025

ét komponentinventar, holdt samlet af linteren

Situation. En brugerflade uden et fælles visuelt sprog og et fast sæt komponenter skrider, og den skrider hurtigt. Hver ny skærm genopfinder sine egne knapper og badges og kort, hver en lille smule anderledes, og de små inkonsistenser hober sig op, indtil produktet ser usammenhængende ud, og hver ændring betyder, at man skal ind og rette fem specialbyggede versioner af den samme ting.

Opgave. Designsystemet skulle være sammenhængende nok til at virke gennemtænkt og håndhævbart nok til ikke at smuldre, i det øjeblik teamet havde travlt.

Handling. Det visuelle sprog og komponentsystemet blev designet som én ting. Sproget er et iOS 26 “Liquid Glass”-look — gennemskinnelige paneler med backdrop-blur, lagdelte skygger, en smule refraktion, spring-animationer — bygget af Tailwind-utilities. Oven på det ligger et kanonisk sæt komponenter, som alle skærme skal sammensættes af: Card, Label, Button, GlassIconButton, DirectoryGrid og resten. Det, der får det til at holde, er lintingen: regler, der afviser et hjemmelavet badge eller en hjemmelavet chip og henviser til den kanoniske komponent i stedet, så systemet bæres af værktøjer og ikke af, at den, der reviewer den dag, husker at tage sig af det. Og dokumentationen er koblet til konkrete noter, der går fra fejl til løsning, så vejledningen er “her er den forkerte måde og den rigtige”, ikke et abstrakt princip.

Resultat. Brugerfladen forbliver konsistent og tro mod brandet, og de engangskomponenter, der ellers ville brede sig, bliver fanget, før det sker. Visuel konsistens holdt op med at være et spørgsmål om alles disciplin og blev til

noget, værktøjerne håndhæver, hvilket er den eneste version af det, der overlever en deadline.

Brug erfaringen i jeres projekt

Brug »Har skabt et iOS 26 'Liquid Glass'-designsystem« som udgangspunkt for en lignende udfordring i jeres organisation. Ydelserne bag arbejdet kan også bruges i jeres projekt. Brugerflader, der indlæses hurtigt, virker på en telefon og opfører sig ens i alle de browsere, jeres kunder nu bruger.

Se vores ydelser Kontakt os →

Se bag resultatet

Læs om situationen, beslutningerne og resultatet i eksemplet. Vi kan drøfte, hvad der passer til jeres vilkår, og hvad der kræver en anden tilgang. Har skabt et iOS 26 'Liquid Glass'-designsystem — ét komponentinventar, holdt samlet af linteren

Se vores ydelser Kontakt os →

Brug for et konsistent designsystem?

Tal om jeres projekt med den ingeniør, der har ansvaret for leverancen. Vi aftaler omfang, prisgrundlag og overdragelse skriftligt, før arbejdet begynder.

Rolle i opgaven: Designsystemingeniør. Det trækker på Frontend-udvikling, Designsystemer & UI, UX/UI-design og Dokumentation. Og når I alligevel er her, er vi ret dygtige til Frontend-udvikling og UI/UX-design & designsystemer.

Kontakt os Se vores ydelser

Ét stykke af **en længere fortegnelse** — og det hele ligger her på sitet.

Hver post er skrevet på samme måde: situationen, opgaven, hvad vi gjorde, og hvad der ændrede sig.

Se hele fortegnelsen

Definér den ønskede forbedring

Beskriv arbejdsgangen, de eksisterende grænseflader og de brugere, der har brug for ændringen. Vi kan definere en testbar leverance og en overdragelse, der gør teamet i stand til at vedligeholde løsningen.

Se, hvad det koster Kontakt os →

Brug for et konsistent designsystem?

Spørg til beslutningerne bag »Har skabt et iOS 26 'Liquid Glass'-designsystem«. I taler med mennesker, der kan forklare arbejdet og vurdere jeres eget projekt.

Se vores ydelser

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 København, Danmark

Tag denne side med dig

Visitkort

Lavet med kærlighed af D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Copyright © 2025 – nu · Engineer ApS · Alle rettigheder forbeholdes.

Udskrevet fra https://software.engineer.company/da/portfolio/designed-an-ios-26-liquid-glass-design-system/