Engineer Mjukvara

Byggde ett ”Liquid Glass”-designsystem för iOS 26

Utformade ett designsystem i stil med ”Liquid Glass” från iOS 26 och en kanonisk komponentförteckning som lintregler upprätthåller för att förhindra att gränssnittet spretar.

2025

en enda komponentförteckning, som lintern håller samman

Situation. Ett gränssnitt utan ett gemensamt visuellt språk och en fast uppsättning komponenter glider isär, och det går fort. Varje ny skärm uppfinner sina egna knappar, märken och kort, alla lite olika, och de små inkonsekvenserna hopar sig tills produkten ser osammanhängande ut och varje ändring innebär att fem skräddarsydda versioner av samma sak måste röras.

Uppgift. Designsystemet behövde vara tillräckligt sammanhängande för att se avsiktligt ut och kunna upprätthållas tillräckligt strikt för att inte vittra sönder så fort teamet hade mycket att göra.

Handling. Det visuella språket och komponentsystemet utformades som en helhet. Språket är en look i stil med ”Liquid Glass” i iOS 26 — halvgenomskinliga paneler med bakgrundsoskärpa, skikt av skuggor, lite ljusbrytning, fjäderanimationer — uppbyggd av Tailwind-verktygsklasser. Ovanpå den ligger en kanonisk uppsättning komponenter som varje skärm är tänkt att byggas av: Card, Label, Button, GlassIconButton, DirectoryGrid och resten. Det som får det att fastna är lintningen: regler som avvisar ett handbyggt märke eller chip och pekar dig mot den kanoniska komponenten i stället, så att systemet hålls uppe av verktyg och inte av att den som granskar just den dagen kommer ihåg att bry sig. Och dokumentationen kompletteras med konkreta anteckningar som går från misstag till lösning, så att vägledningen är ”så här gör man fel och så här gör man rätt” och inte en abstrakt princip.

Resultat. Gränssnittet förblir konsekvent och troget varumärket, och de engångskomponenter som annars skulle sprida sig fångas innan de hinner göra det. Visuell enhetlighet slutade vara en fråga om allas disciplin och blev

något som verktygen står vakt om, vilket är den enda versionen av det som överlever en deadline.

Använd erfarenheten i ert projekt

Använd ”Byggde ett ”Liquid Glass”-designsystem för iOS 26” som utgångspunkt för en liknande utmaning i er organisation. Tjänsterna bakom arbetet finns tillgängliga för ert projekt. Gränssnitt som laddar snabbt, fungerar i mobilen och beter sig likadant i alla webbläsare dina kunder råkar använda.

Se våra tjänster Hör av er →

Se bakom resultatet

Läs om situationen, besluten och resultatet i exemplet. Vi kan diskutera vad som passar era förutsättningar och vad som kräver ett annat angreppssätt. Byggde ett ”Liquid Glass”-designsystem för iOS 26 — en enda komponentförteckning, som lintern håller samman

Se våra tjänster Hör av er →

Behöver du ett enhetligt designsystem?

Prata om ert projekt med ingenjören som ansvarar för leveransen. Vi avtalar omfattning, hur priset beräknas och överlämning skriftligt innan arbetet börjar.

Roll i uppdraget: Designsystemingenjör. Det bygger på Frontendutveckling, Designsystem och UI, UX/UI-design och Dokumentation. Och nu när ni är här: vi är ganska bra på Frontendutveckling och UI/UX-design och designsystem.

Hör av er Se våra tjänster

En del av **en längre historik** — och den finns i sin helhet här.

Varje post är skriven på samma sätt: situationen, uppgiften, vad vi gjorde och vad som förändrades.

Se hela historiken

Definiera förbättringen ni behöver

Beskriv arbetsflödet, befintliga gränssnitt och användarna som behöver förändringen. Vi kan definiera en testbar leverans och en överlämning som gör att teamet kan underhålla lösningen.

Se vad det kostar Hör av er →

Behöver du ett enhetligt designsystem?

Fråga om besluten bakom ”Byggde ett ”Liquid Glass”-designsystem för iOS 26”. Ni talar med personer som kan förklara arbetet och bedöma ert eget projekt.

Se våra tjänster

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

Ta med dig den här sidan

Visitkort

Omsorgsfullt skapad med kärlek av D.

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

Upphovsrätt © 2025 – nu · Engineer ApS · Alla rättigheter förbehållna.

Utskrivet från https://software.engineer.company/sv/portfolio/designed-an-ios-26-liquid-glass-design-system/