Engineer Софтвер

Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass»

Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass» та канонічний реєстр компонентів, дотримання якого забезпечували правила лінтингу для запобігання розбіжностям UI.

2025

єдиний перелік компонентів, цілісність якого стереже лінтер

Ситуація. UI без спільної візуальної мови й фіксованого набору компонентів розповзається, і дуже швидко. Кожен новий екран винаходить власні кнопки, бейджі й картки, щоразу трохи інакші, і ці дрібні неузгодженості накопичуються, доки продукт не почне виглядати нецілісним, а будь-яка зміна не змусить правити п’ять саморобних версій одного й того самого.

Завдання. Дизайн-система мала бути досить цілісною, щоб виглядати продуманою, і досить захищеною від порушень, щоб не розмитися, щойно в команди завал роботи.

Дія. Візуальну мову й систему компонентів спроєктовано як одне ціле. Мова — це стиль «Liquid Glass» з iOS 26: напівпрозорі панелі з розмиттям фону, багатошарові тіні, трохи заломлення світла, пружинні анімації, — і все це зібрано з утиліт Tailwind. Поверх неї — канонічний набір компонентів, з яких має складатися кожен екран: Card, Label, Button, GlassIconButton, DirectoryGrid та інші. Тримається все це завдяки лінтингу: правила відхиляють саморобний бейдж чи чіп і вказують натомість на канонічний компонент, тож систему підтримує інструментарій, а не те, чи не забуде про неї той, хто сьогодні робить рев’ю. А документацію доповнюють конкретні нотатки від помилки до її виправлення, тож настанова звучить як «ось так неправильно, а ось так правильно», а не як абстрактний принцип.

Результат. UI лишається послідовним і відповідає бренду, а одноразові компоненти, які інакше поширилися б, перехоплюють ще до того, як це станеться. Візуальна узгодженість перестала залежати від дисципліни кожного, і тепер її стереже інструментарій, — а лише така узгодженість і переживає дедлайн.

Застосуйте цей досвід у своєму проєкті

Використайте «Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass»» як відправну точку для схожого завдання у вашій організації. Послуги, що стоять за цією роботою, доступні й для вашого проєкту. Інтерфейси, що швидко завантажуються, працюють на телефоні й поводяться однаково в усіх браузерах ваших клієнтів.

Переглянути наші послуги Зв'язатися з нами →

Дізнайтеся, що привело до результату

Прочитайте про ситуацію, рішення та результат цього прикладу. Ми можемо обговорити, що відповідає вашим умовам, а що потребує іншого підходу. Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass» — єдиний перелік компонентів, цілісність якого стереже лінтер

Переглянути наші послуги Зв'язатися з нами →

Потрібна цілісна дизайн-система?

Обговоріть свій проєкт з інженером, відповідальним за виконання. Обсяг, основу розрахунку вартості та передачу результатів узгоджуємо письмово до початку робіт.

Роль у цій роботі: Інженер дизайн-систем. Тут задіяні Frontend-розробка, Дизайн-системи та UI, UX / UI-дизайн та Документація. І, до речі, ми добре вміємо Frontend-розробка та UI/UX-дизайн та дизайн-системи.

Зв'язатися з нами Ознайомтеся з нашими послугами

Одна частина **довшого переліку** — і він увесь на цьому сайті.

Кожен запис написано однаково: ситуація, завдання, що ми зробили і що змінилося.

Переглянути весь перелік

Визначте потрібне покращення

Опишіть робочий процес, наявні інтерфейси та користувачів, яким потрібна зміна. Ми можемо визначити перевірюваний результат і спосіб передачі, який дасть вашій команді змогу підтримувати його.

Дивитися, скільки це коштує Зв'язатися з нами →

Потрібна цілісна дизайн-система?

Запитайте про рішення в роботі «Спроєктувала дизайн-систему iOS 26 «Liquid Glass»». Ви говоритимете з людьми, які можуть пояснити роботу й оцінити ваш проєкт.

Переглянути наші послуги

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Копенгаген, Данія

Візьміть цю сторінку із собою

Візитівка

Дбайливо зроблено з любов'ю — D.

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

Авторське право © 2025 – дотепер · Engineer ApS · Усі права захищено.

Надруковано з https://software.engineer.company/uk/portfolio/designed-an-ios-26-liquid-glass-design-system/