Engineer

Sistema de diseño 'Liquid Glass' de iOS 26

Diseñé un sistema visual basado en 'Liquid Glass' de iOS 26 y un inventario canónico de componentes, con reglas de análisis estático que impiden divergencias en la interfaz.

2025

un inventario de componentes cuya unidad protege el analizador

Situación. Una interfaz sin un lenguaje visual compartido y un conjunto fijo de componentes se desvía, y lo hace deprisa. Cada pantalla nueva reinventa sus propios botones, distintivos y tarjetas, cada uno algo distinto, y esas pequeñas inconsistencias se acumulan hasta que el producto parece incoherente y cualquier cambio exige tocar cinco versiones particulares de lo mismo.

Tarea. El sistema de diseño debía ser lo bastante coherente para parecer deliberado y lo bastante exigible para no erosionarse en cuanto el equipo estuviera ocupado.

Acción. El lenguaje visual y el sistema de componentes se diseñaron como una sola cosa. El lenguaje tiene el aspecto «Liquid Glass» de iOS 26 — paneles translúcidos con desenfoque del fondo, sombras en capas, un poco de refracción y animaciones con efecto de resorte — construido con utilidades Tailwind. Sobre él se sitúa un conjunto canónico de componentes con los que deben componerse todas las pantallas: Card, Label, Button, GlassIconButton, DirectoryGrid y los demás. La parte que consigue que se mantenga es el análisis estático: reglas que rechazan un distintivo o una etiqueta hechos a mano y remiten al componente canónico, por lo que el sistema se sostiene mediante herramientas en lugar de depender de que quien revise ese día recuerde prestarle atención. Además, la documentación se acompaña de notas concretas que vinculan cada error con su solución, de modo que la orientación es «esta es la forma incorrecta y esta la correcta», no un principio abstracto.

Resultado. La interfaz se mantiene consistente y acorde con la marca, y los componentes particulares que de otro modo se extenderían se detectan antes de hacerlo. La consistencia visual dejó de depender de la disciplina de cada

persona y pasó a ser algo cuyo cumplimiento mantienen las herramientas, que es la única versión que sobrevive a una fecha límite.

Aplique esta experiencia a su proyecto

Utilice «Sistema de diseño 'Liquid Glass' de iOS 26» como punto de partida para un reto similar en su organización. Los servicios que respaldan este trabajo están disponibles para su proyecto. Interfaces que cargan rápido, funcionan en el teléfono y se comportan igual en los navegadores que utilizan sus clientes.

Explore nuestros servicios Póngase en contacto →

Mire más allá del resultado

Lea la situación, las decisiones y el resultado de este ejemplo. Podemos hablar de qué partes se adaptan a sus restricciones y cuáles necesitan otro enfoque. Sistema de diseño 'Liquid Glass' de iOS 26 — un inventario de componentes cuya unidad protege el analizador

Explore nuestros servicios Póngase en contacto →

¿Necesita un sistema de diseño coherente?

Converse sobre su proyecto con la ingeniera responsable de la entrega. Acordamos por escrito el alcance, la base del precio y el traspaso antes de empezar a trabajar.

Contexto de la función: Ingeniera de sistemas de diseño. Se apoya en Ingeniería de frontend, Sistemas de diseño e interfaces, Diseño UX/UI y Documentación. Y ya que está aquí, también se nos da bien Desarrollo de frontend y Diseño UI/UX y sistemas de diseño.

Póngase en contacto Explore nuestros servicios

Una parte de **una trayectoria más amplia** — y toda ella está en este sitio.

Cada entrada sigue la misma estructura: la situación, la tarea, lo que hicimos y lo que cambió.

Vea la trayectoria completa

Defina la mejora que necesita

Describa el flujo de trabajo, las interfaces existentes y los usuarios que necesitan el cambio. Podemos definir una entrega comprobable y un traspaso que permita a su equipo mantener lo entregado.

Vea cuánto cuesta Póngase en contacto →

¿Necesita un sistema de diseño coherente?

Pregunte por las decisiones detrás de «Sistema de diseño 'Liquid Glass' de iOS 26». Hablará con las personas que pueden explicar el trabajo y valorar su propio proyecto.

Explore nuestros servicios

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Copenhague, Dinamarca

Llévese esta página

Tarjeta de contacto

Creado con esmero y cariño por D.

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

Derechos de autor © 2025 – actualidad · Engineer ApS · Todos los derechos reservados.

Impreso desde https://engineer.company/es/portfolio/designed-an-ios-26-liquid-glass-design-system/