Engineer

Designsystemer og brukergrensesnitt

18 resultater

Knytt sammen delene av systemet

Arbeidet under «Designsystemer og brukergrensesnitt» viser én del av et fungerende system. Vi kan hjelpe med å knytte den delen til resten av driften deres. Grensesnitt som laster raskt, fungerer på mobilen og oppfører seg likt i alle nettlesere kundene dine måtte bruke.

Se tjenestene våre Ta kontakt →

Finn en sammenlignbar utfordring

Åpne et eksempel som ligner situasjonen deres. Gjennomgangen forklarer beslutningene bak resultatet, utover navnet på teknologien. Styrte fullstack-utviklingen av GIS-kart — fullstack-kartutvikling, fra database til nettleser

Styrte fullstack-utviklingen av GIS-kart Ta kontakt →

Presenterte 200 UI/UX-forbedringer

Presenterte 200 UI/UX-forbedringer for GIS-kartapplikasjonen og økte inntektene 10 ganger gjennom bedre programvarefunksjoner.

Bidro i designprosessene for brukergrensesnitt

Bidro i designprosessene for brukergrensesnitt og sikret intuitive, visuelt tiltalende og brukervennlige grensesnitt i prosjektene.

Designet 30 nettsteder fra Photoshop til HTML

Designet 30 nettsteder og leverte unike og fleksible løsninger ved å konvertere Photoshop-design til HTML.

Designet «Liquid Glass»-designsystem for iOS 26

Designet et «Liquid Glass»-designsystem for iOS 26 og et kanonisk komponentregister håndhevet av lint-regler for å hindre at brukergrensesnittet spriker.

Designet produktets UI og UX fra ende til annen

Designet produktets UI og UX fra ende til annen — katalogrutenett, doble kort- og tabellvisninger, fortløpende validering av krav og brødsmulenavigasjon.

Bygde et flerspråklig Hugo-nettsted på 3 språk

Bygde et flerspråklig statisk nettsted i Hugo med 108 malfiler, blant dem 53 partials, som publiserer hver side i fire representasjoner fra ett innholdstre på tre språk, og på nytt under sju fokuserte underdomener bygd fra det samme treet.

Byttet 27 skriftstørrelser mot en skala i 6 trinn

Erstattet 27 gjengitte skriftstørrelser, der de nærmeste naboene lå 0,6 % fra hverandre, med en Major Third-skala i seks trinn, og skrev linteren som avviser den tjueåttende.

Tilgjengelighetskontroller på 32 sider i begge temaer

Implementerte WCAG 2.2 Level AA-kontroller på 32 representative sider i begge fargetemaer, med en samsvarsoversikt, kontroll av ett AAA-kriterium og det delvise resultatet for kriterium 1.4.13 uttrykkelig angitt.

Feil i universell utforming som kontrollverktøyet deres overser

Fant og rettet 11 feil i universell utforming som nettleseren meldte var i orden — åtte bunntekstlenker som fortsatt lå i tabulatorrekkefølgen bak pointer-events, en scroll-tidslinje som klippet kolofonen av tre sider, og en regelmotor som kjørte 70 av sine 105 regler.

Lukket fargesystemet ved 28 farger

Lukket fargesystemet ved 28 dokumenterte farger med en linter som avviser en verdi som er malt, men udokumentert, dokumentert, men ikke malt, feilmålt, skrevet om som en literal, eller innenfor en perseptuell avstand på 0,02 fra en som allerede finnes.

Fant at det lyse temaet manglet et helt lag

Fant ut at det lyse temaet hadde manglet et helsides overleggslag helt siden det ble skrevet, ved å kreve at begge temaene maler hver lagdelte flate med like mange lag.

Gjorde innstillingen for redusert bevegelse ærlig

Gjorde innstillingen for redusert bevegelse ærlig etter å ha funnet elleve selektorer som fortsatt animerte under den, fordi en universell transition-none-regel taper på spesifisitet mot enhver regel med en klasse.

Bygde et utskriftsstilark på 637 linjer

Bygde et utskriftsstilark på 637 linjer mot fire dokumenterte atferder i gjengivelsesmotorer, blant dem innfelte overskrifter som ble skrevet ut hvitt på hvitt for enhver leser med nettleseren innstilt på mørkt.

Kuttet stilarkpakken fra 87 KB til 31 KB

Kuttet stilarkpakken fra 87 KB til 31 KB ved å ta ut en base64-kodet skrift, og fjernet 756 KB fordelt på 22 filer som ble publisert ved hver produksjonssetting og som ingenting refererte til.

Bygde en native macOS-klient i Swift 6

Bygde en native meldingsklient for macOS i Swift 6 og SwiftUI — 11 141 linjer fordelt på 53 filer — over C-grensesnittet til en Rust-kjerne lenket inn som et statisk arkiv fra en låst revisjon.

Ga alle 17 ikoner navn for skjermlesere

Ga hver kontroll med bare ikon i grensesnittet et navn for skjermlesere etter å ha funnet at send-knappen ble lest opp som «arrow up circle, button», og skrev linteren som krever etiketten innen åtte linjer fra ikonet.

Bygde et macOS-designsystem med 48 tokens

Bygde et designsystem med 48 tokens på plattformens eget glassmateriale og skrev linteren som avviser et magisk tall, en hardkodet skriftstørrelse eller en animasjon som ignorerer innstillingen for redusert bevegelse.

Bygde den visuelle identiteten fra 2 tegninger

Bygde selskapets ikon- og favicon-sett fra to håndlagde tegninger, med alle avledede filer regenerert av skript og en kontroll som feiler når en avledet fil ble committet før kilden.

Fokuser den tekniske innsatsen

Beskriv arbeidsflyten, eksisterende grensesnitt og brukerne som trenger endringen. Vi kan definere en testbar leveranse og en overlevering som gjør teamet i stand til å vedlikeholde løsningen.

Se hva det koster Ta kontakt →

Sett emnet i deres sammenheng

Fortell hvordan «Designsystemer og brukergrensesnitt» inngår i systemet deres. Vi kan hjelpe med å velge riktig tjeneste og avgrense arbeidet.

Se tjenestene våre

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

Ta med deg denne siden

Visittkort

Laget med kjærlighet av D.

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

Opphavsrett © 2025 – nå · Engineer ApS · Alle rettigheter forbeholdt.

Skrevet ut fra https://engineer.company/nb/categories/design-systems/