**Engineer**

# 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.

2025

## ett komponentregister, holdt samlet av linteren

**Situasjon.** Et brukergrensesnitt uten et felles visuelt språk og et fast sett med komponenter glir ut, og det glir fort. Hver ny skjerm finner opp sine egne knapper, merker og kort på nytt, alle litt forskjellige, og de små inkonsekvensene hoper seg opp til produktet ser usammenhengende ut og hver endring betyr å røre fem skreddersydde versjoner av det samme.

**Oppgave.** Designsystemet måtte være sammenhengende nok til å se gjennomtenkt ut, og håndhevbart nok til at det ikke ville forvitre i det øyeblikket teamet fikk det travelt.

**Handling.** Det visuelle språket og komponentsystemet ble designet som én ting. Språket er «Liquid Glass»-uttrykket fra iOS 26 — gjennomskinnelige paneler med bakgrunnsuskarphet, lagdelte skygger, litt lysbrytning, fjærende animasjoner — bygget av verktøyklasser i Tailwind. Oppå det ligger et kanonisk sett med komponenter som hver skjerm skal settes sammen av: Card, Label, Button, GlassIconButton, DirectoryGrid og resten. Det som får det til å sitte, er lintingen: regler som avviser et hjemmesnekret merke eller en hjemmesnekret brikke og peker mot den kanoniske komponenten i stedet, så systemet holdes oppe av verktøy og ikke av at den som gjør gjennomgangen den dagen, husker å bry seg. Og dokumentasjonen er paret med konkrete notater som går fra feil til løsning, så veiledningen er «her er den gale måten og den riktige måten», ikke et abstrakt prinsipp.

**Resultat.** Brukergrensesnittet holder seg konsistent og tro mot merkevaren, og engangskomponentene som ellers ville spredt seg, blir fanget opp før de gjør det. Visuell konsistens sluttet å være et spørsmål om alles disiplin og ble noe

verktøyene står vakt om, og det er den eneste versjonen av den som overlever en frist.

### Bruk erfaringen i prosjektet deres

Bruk «Designet «Liquid Glass»-designsystem for iOS 26» som utgangspunkt for en lignende utfordring i organisasjonen deres. Tjenestene bak arbeidet er tilgjengelige for prosjektet deres. Grensesnitt som laster raskt, fungerer på mobilen og oppfører seg likt i alle nettlesere kundene dine måtte bruke.

**Se tjenestene våre** Ta kontakt →

### Se bak resultatet

Les om situasjonen, beslutningene og resultatet i eksemplet. Vi kan drøfte hva som passer deres rammer, og hva som krever en annen tilnærming. Designet «Liquid Glass»-designsystem for iOS 26 — ett komponentregister, holdt samlet av linteren

**Se tjenestene våre** Ta kontakt →

## Trenger du et konsistent designsystem?

Snakk om prosjektet med ingeniøren som har ansvaret for leveransen. Vi avtaler omfang, prisgrunnlag og overlevering skriftlig før arbeidet begynner.

Rolle i oppdraget: Designsystemingeniør. Det bygger på Frontend-utvikling, Designsystemer og brukergrensesnitt, UX/UI-design og Dokumentasjon. Og nå som dere er her: vi er ganske gode på Frontend-utvikling og UI/UX-design og designsystemer.

**Ta kontakt** Se tjenestene våre

## Ett stykke av **en lengre oversikt** — og den ligger i sin helhet her.

Hver oppføring er skrevet på samme måte: situasjonen, oppgaven, hva vi gjorde, og hva som endret seg.

**Se hele oversikten**

### Definer forbedringen dere trenger

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 →

# Trenger du et konsistent designsystem?

Spør om beslutningene bak «Designet «Liquid Glass»-designsystem for iOS 26». Dere snakker med folk som kan forklare arbeidet og vurdere deres eget prosjekt.

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/portfolio/designed-an-ios-26-liquid-glass-design-system/