Engineer

Designsystem och UI

18 resultat

Koppla samman systemets delar

Arbetet under ”Designsystem och UI” visar en del av ett fungerande system. Vi kan hjälpa er att koppla den delen till resten av verksamheten. Gränssnitt som laddar snabbt, fungerar i mobilen och beter sig likadant i alla webbläsare dina kunder råkar använda.

Se våra tjänster Hör av er →

Hitta en jämförbar utmaning

Öppna ett exempel som liknar er situation. Genomgången förklarar besluten bakom resultatet, utöver teknikens namn. Styrde full stack-utvecklingen av GIS-kartor — kartutveckling i full stack, från databas till webbläsare

Styrde full stack-utvecklingen av GIS-kartor Hör av er →

Presenterade 200 UI/UX-förbättringar

Presenterade 200 UI/UX-förbättringar för GIS-kartapplikationen och ökade intäkterna 10 gånger genom förbättrade programfunktioner.

Bidrog till designen av användargränssnitt

Bidrog till designprocesserna för användargränssnitt och säkerställde intuitiva, visuellt tilltalande och användarvänliga gränssnitt i projekten.

Utformade 30 webbplatser från Photoshop till HTML

Utformade 30 webbplatser och levererade unika och flexibla lösningar genom att omvandla Photoshop-designer till HTML.

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.

Utformade hela produktens UI och UX

Utformade produktens UI och UX från början till slut — katalogrutnät, dubbla kort- och tabellvyer, kravvalidering i realtid och brödsmulenavigering.

Byggde en flerspråkig Hugo-webbplats på 3 språk

Byggde en flerspråkig statisk webbplats i Hugo med 108 mallfiler, varav 53 partials, som publicerar varje sida i fyra representationer från ett innehållsträd på tre språk, och en gång till under sju fokuserade underdomäner byggda från samma träd.

Ersatte 27 teckenstorlekar med en skala i 6 steg

Ersatte 27 renderade teckenstorlekar, vars närmaste grannar låg 0,6 % från varandra, med en Major Third-skala i sex steg, och skrev lintern som fäller den tjugoåttonde.

Tillgänglighetskontroller på 32 sidor i båda teman

Implementerade WCAG 2.2 Level AA-kontroller på 32 representativa sidor i båda färgteman, med en överensstämmelseförteckning, kontroll av ett AAA-kriterium och det partiella resultatet för kriterium 1.4.13 uttryckligen angivet.

Tillgänglighetsfelen som ert verktyg missar

Hittade och åtgärdade 11 tillgänglighetsbrister som webbläsaren rapporterade som felfria — åtta sidfotslänkar som låg kvar i tabbordningen bakom pointer-events, en scroll-tidslinje som klippte bort kolofonen på tre sidor och en regelmotor som körde 70 av sina 105 regler.

Stängde färgsystemet vid 28 färger

Stängde färgsystemet vid 28 dokumenterade färger med en linter som fäller ett värde som målas men inte är dokumenterat, dokumenteras men inte målas, är felmätt, skrivs om som en literal eller ligger inom ett perceptuellt avstånd på 0,02 från en befintlig färg.

Fann att det ljusa temat saknade ett helt skikt

Upptäckte att det ljusa temat hade saknat ett helsidesöverlägg sedan den dag det skrevs, genom att kräva att båda teman målar varje skiktad yta med samma antal skikt.

Fick reduced-motion att hålla vad den lovar

Fick reduced-motion att hålla vad den lovar efter att ha hittat elva selektorer som fortfarande animerade under inställningen, eftersom en universell transition-none-regel förlorar på specificitet mot varje regel som har en klass.

Byggde en utskriftsstilmall på 637 rader

Byggde en utskriftsstilmall på 637 rader mot fyra dokumenterade beteenden i renderingsmotorer, bland annat run-in-rubriker som skrevs ut vitt på vitt för varje läsare vars webbläsare föredrog mörkt läge.

Krympte stilmallspaketet från 87 KB till 31 KB

Krympte stilmallspaketet från 87 KB till 31 KB genom att ta ut ett base64-kodat typsnitt ur det, och tog bort 756 KB i 22 filer som publicerades vid varje driftsättning utan att något refererade till dem.

Byggde en native macOS-klient i Swift 6

Byggde en native meddelandeklient för macOS i Swift 6 och SwiftUI — 11 141 rader i 53 filer — ovanpå C-gränssnittet till en Rust-kärna som länkas som ett statiskt arkiv från en låst revision.

Gav alla 17 ikoner namn för skärmläsare

Gav varje kontroll i gränssnittet som bara består av en ikon ett namn för skärmläsare efter att ha hittat skicka-knappen uppläst som ”arrow up circle, button”, och skrev lintern som kräver etiketten inom åtta rader från ikonen.

Byggde ett designsystem för macOS med 48 tokens

Byggde ett designsystem med 48 tokens på plattformens eget glasmaterial och skrev lintern som avvisar ett magiskt tal, en hårdkodad teckenstorlek eller en animering som ignorerar inställningen för reducerad rörelse.

Byggde den visuella identiteten ur 2 teckningar

Byggde företagets ikon- och favicon-uppsättningar från två handgjorda teckningar, där varje härledd resurs genereras om med skript och en kontroll fäller när en härledd fil har committats före sin källa.

Fokusera den tekniska insatsen

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 →

Sätt ämnet i ert sammanhang

Berätta hur ”Designsystem och UI” ingår i ert system. Vi kan hjälpa er att välja rätt tjänst och avgränsa arbetet.

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://engineer.company/sv/categories/design-systems/