



100%
Digital

Modelul Unitar de Design al Republicii Moldova

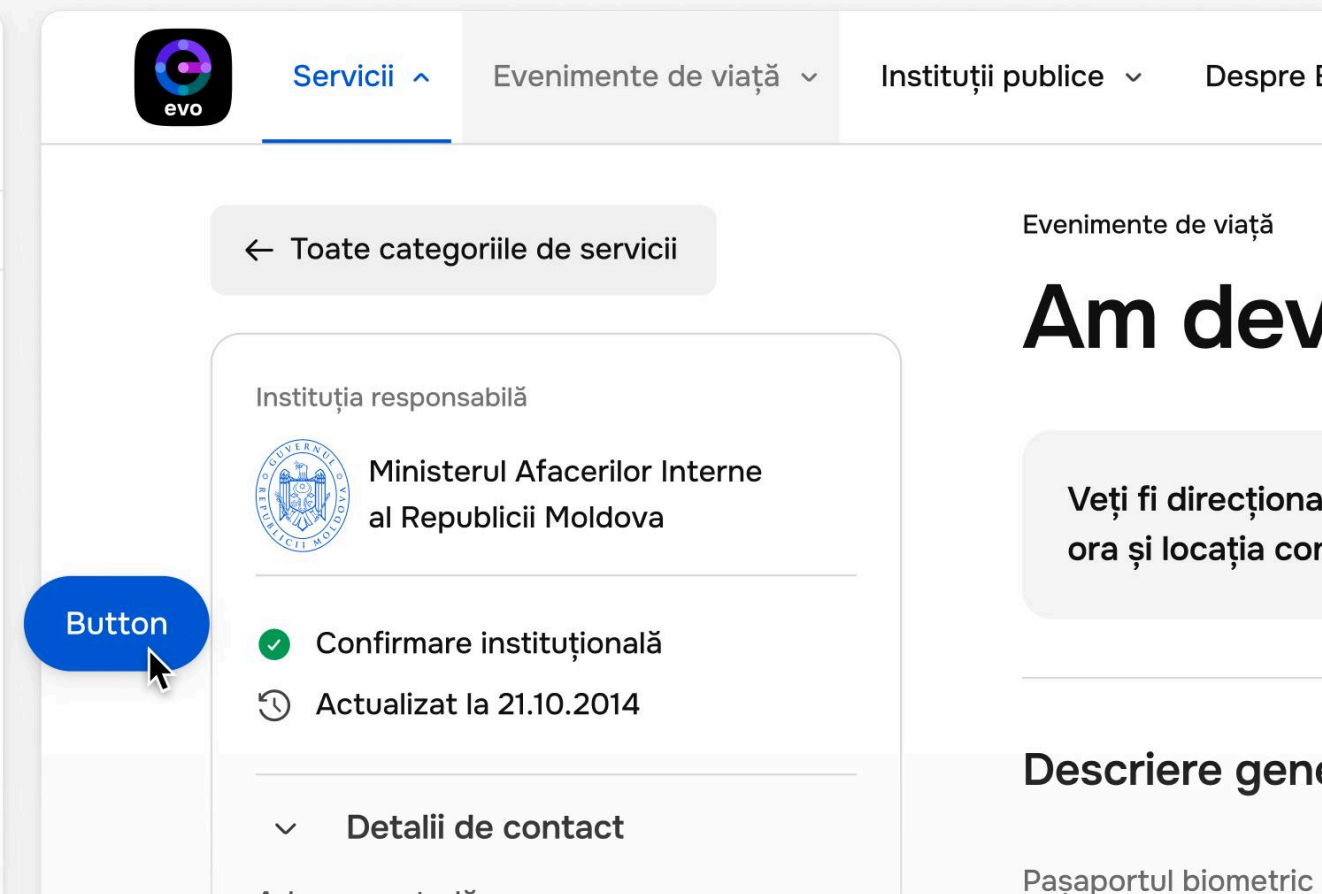
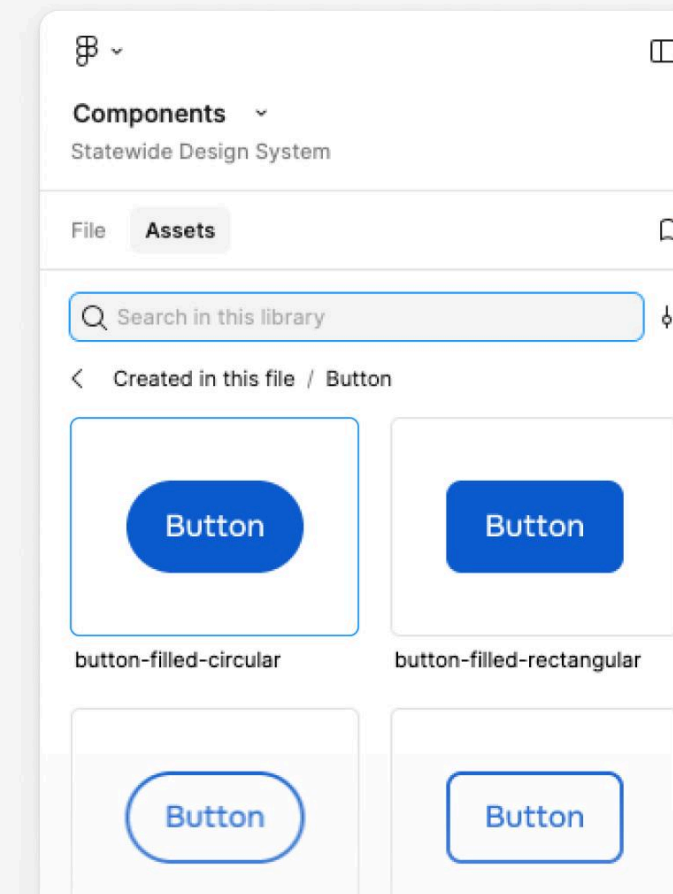
Un produs strategic, nu doar un fișier de design

Stiluri de Text

200+ componente

Cromatica

Aceste culori îți oferă baza pentru crearea
alte scheme de culori în întregul Sistem



Ramona Ziemann

Şefa serviciului design de
produs şi experienţă

@Agenţia de Guvernare Electronică

16+

Years in Product

+210 M

User impacted

6

0 --> 1 Product
launches

3

Design System
launches

2 Awards

NOW! & Rewe Feine Welt



reddot design award

UX
DESIGN
AWARDS

gold
2023



Ce veți afla azi?

Agenda

- ✓ Ce conține Modelul Unitar de Design
- ✓ De ce a fost creat
- ✓ Ce probleme rezolvă
- ✓ Cum ușurează munca
- ✓ Ce cere cadrul legal
- ✓ Cum îl accesați/aplicați



50 shades of Input fields

50 de stiluri pentru același lucru

Selectați...

IDNP^{*}

Nume^{*}

Prenume^{*}

Serviciu^{*}

Cazier judiciar

0201 0108 4467 5434

i

IDNP

Nume/prenume plătitor

Tip plătitor

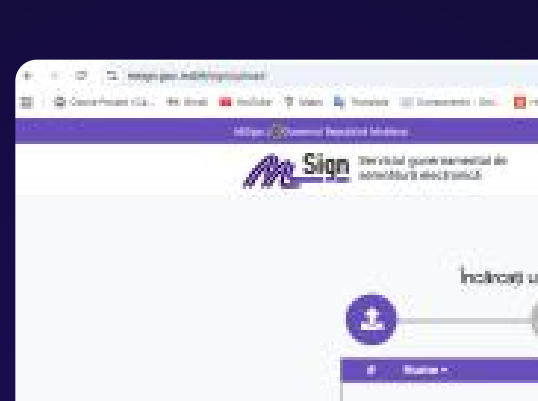
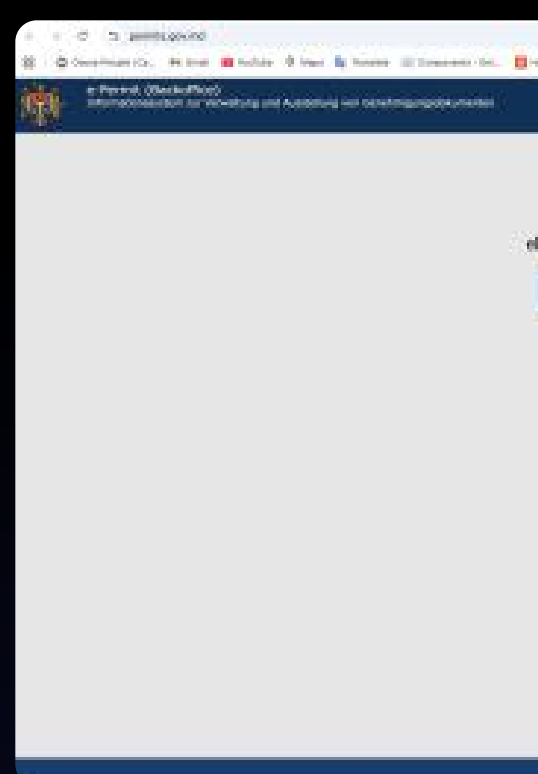
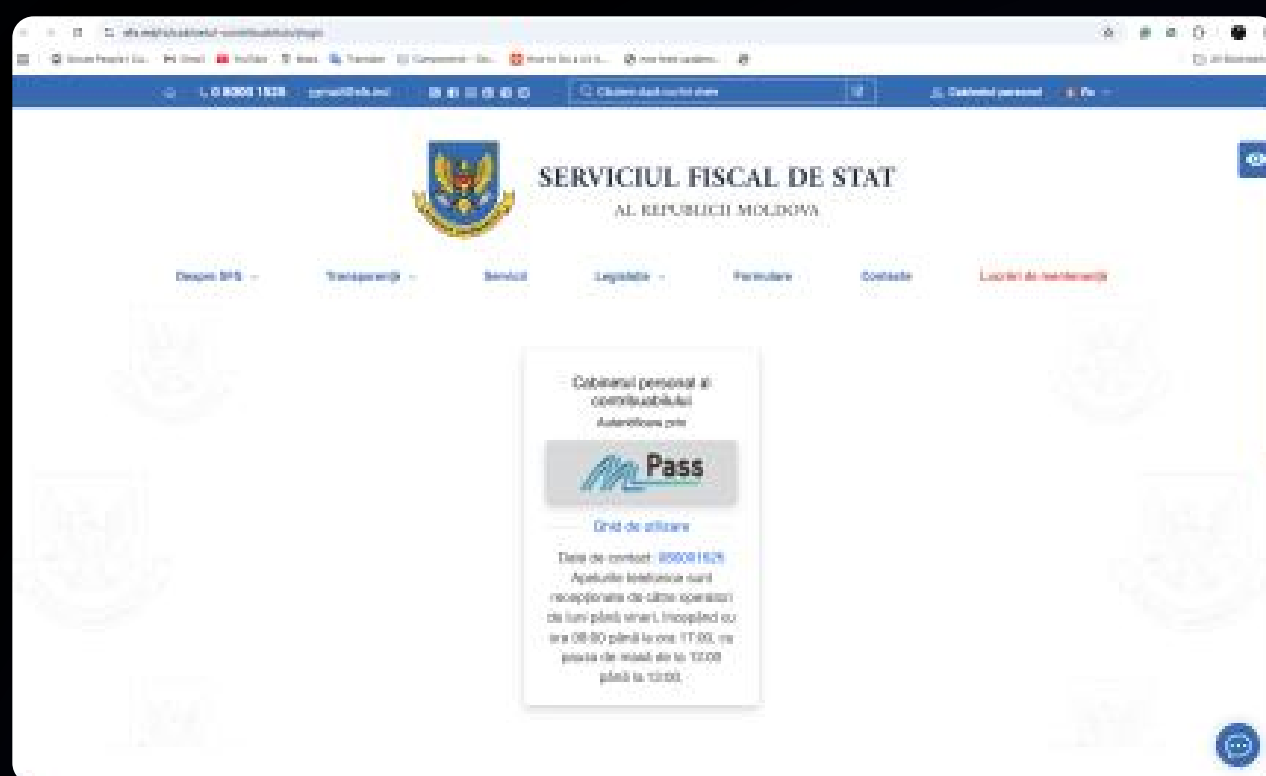
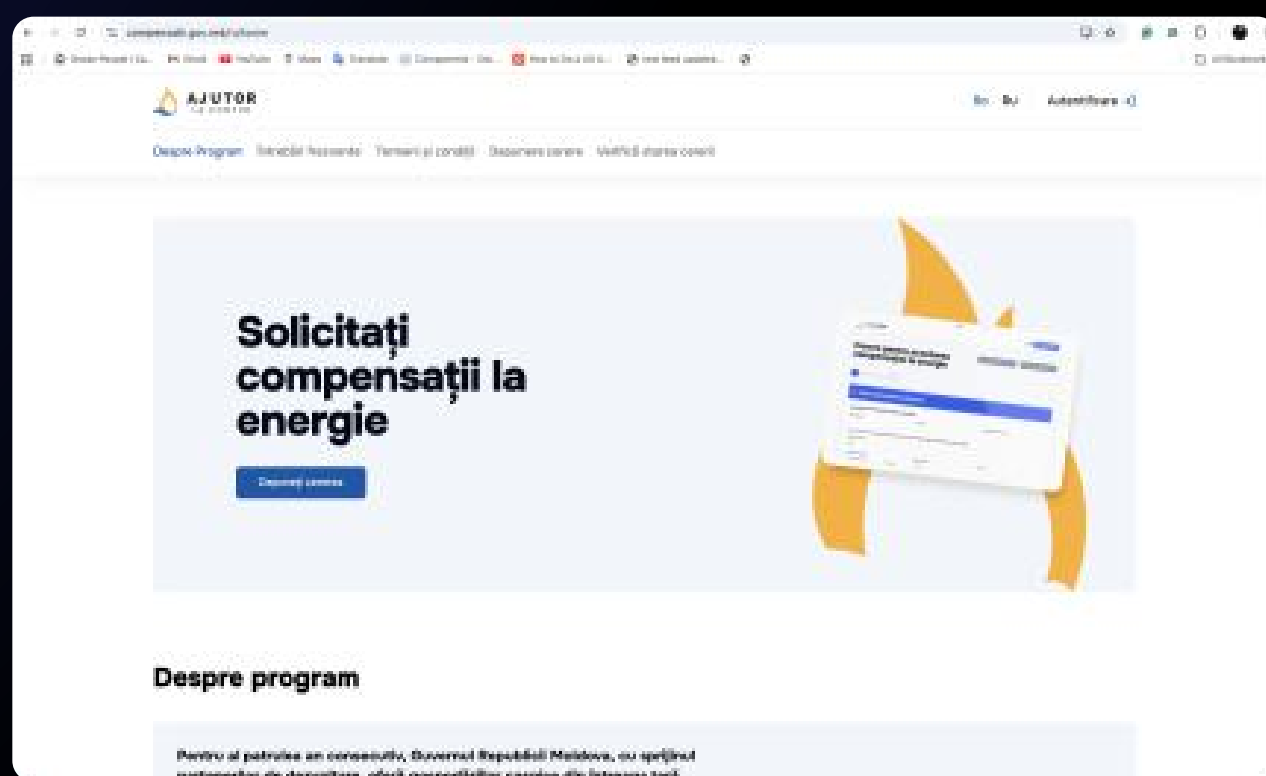
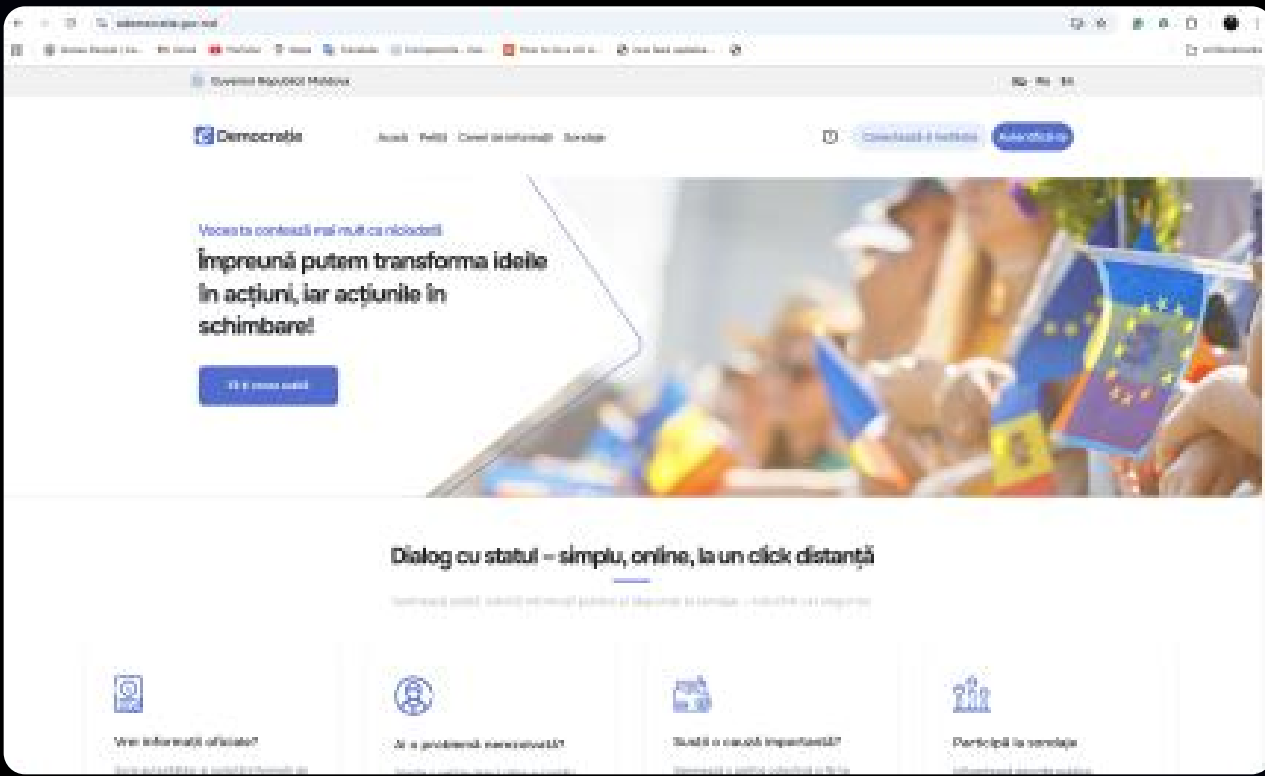
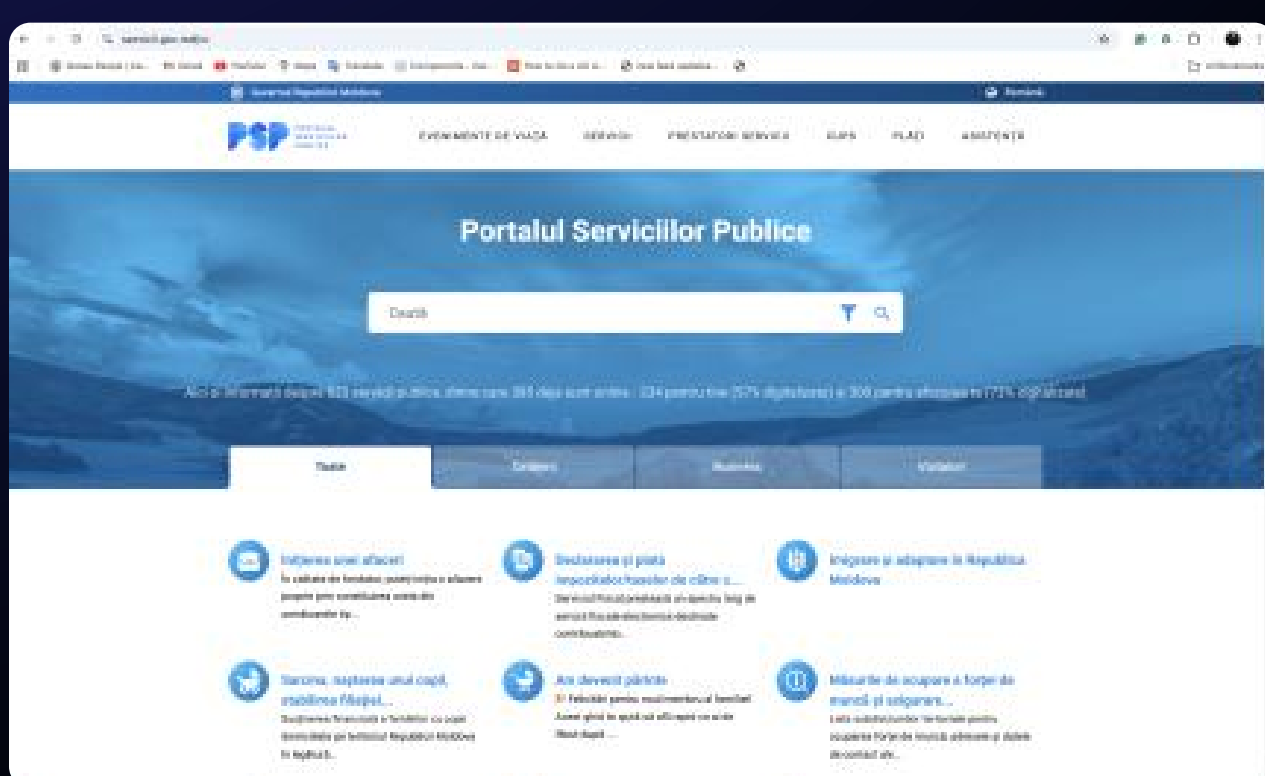
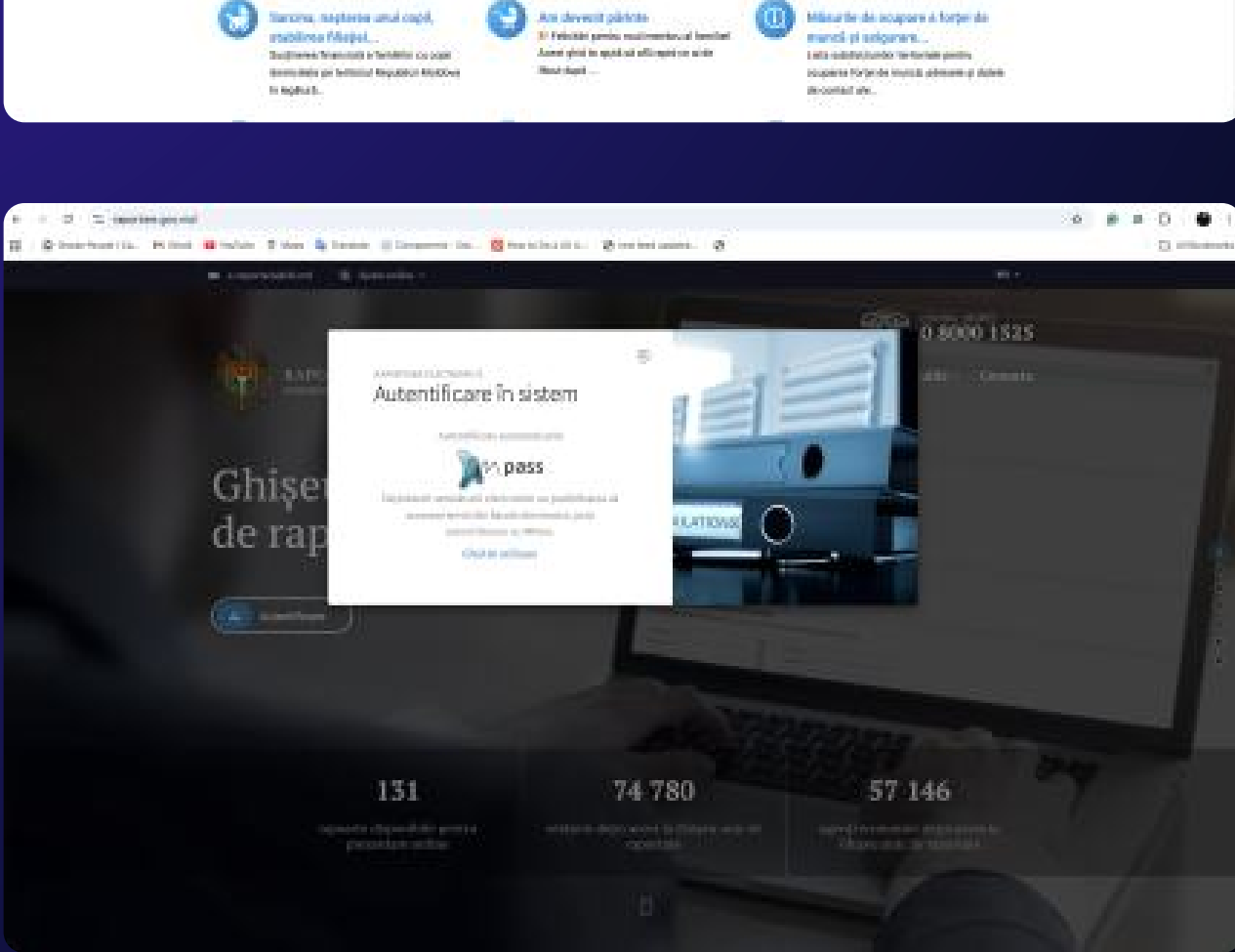
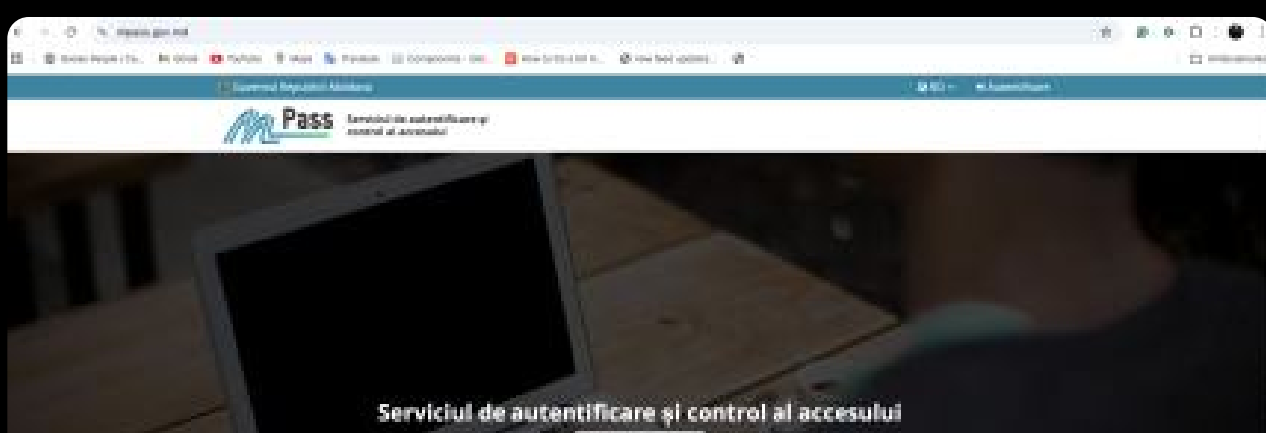
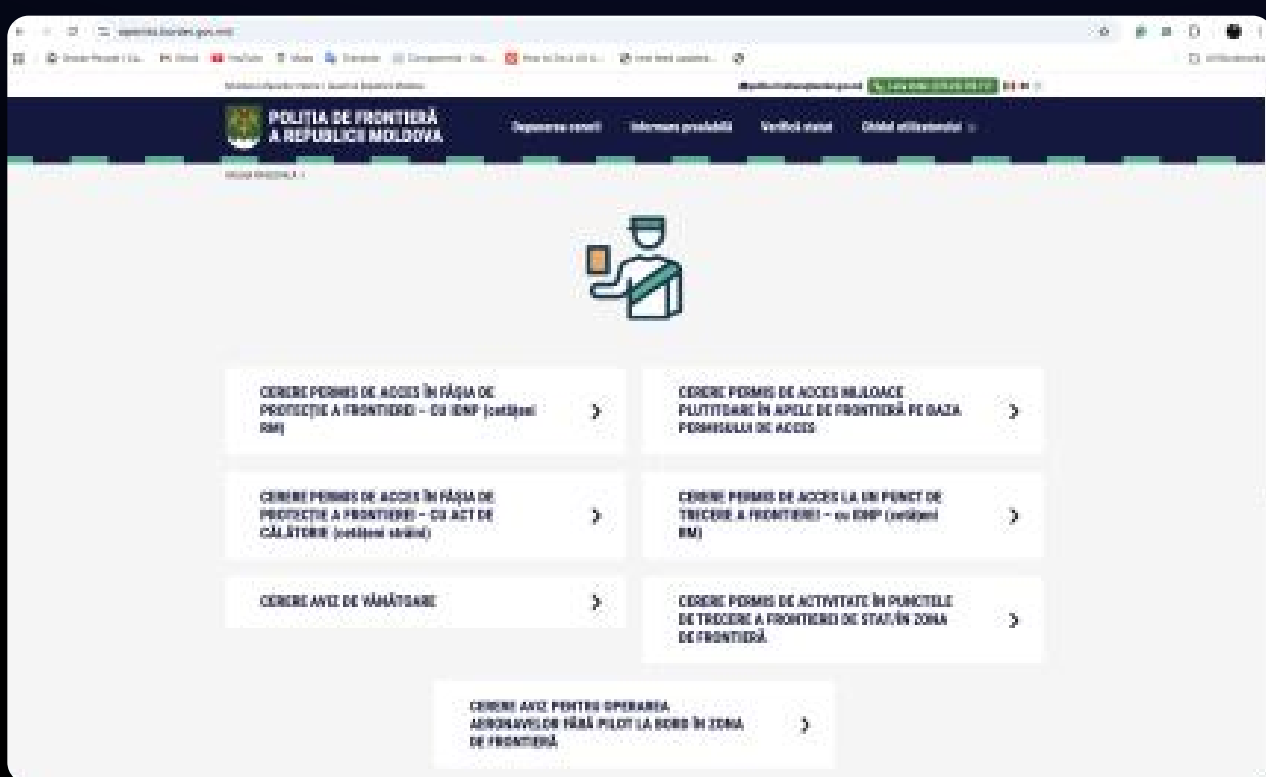
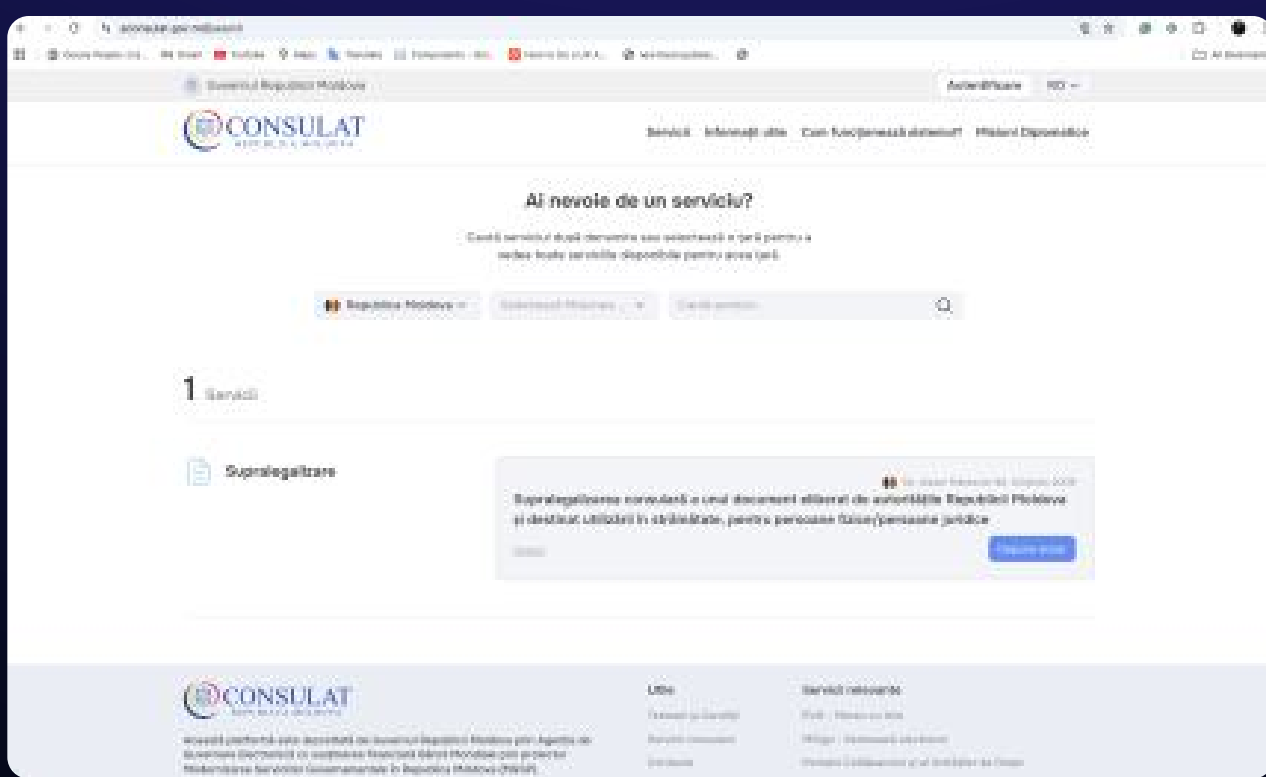
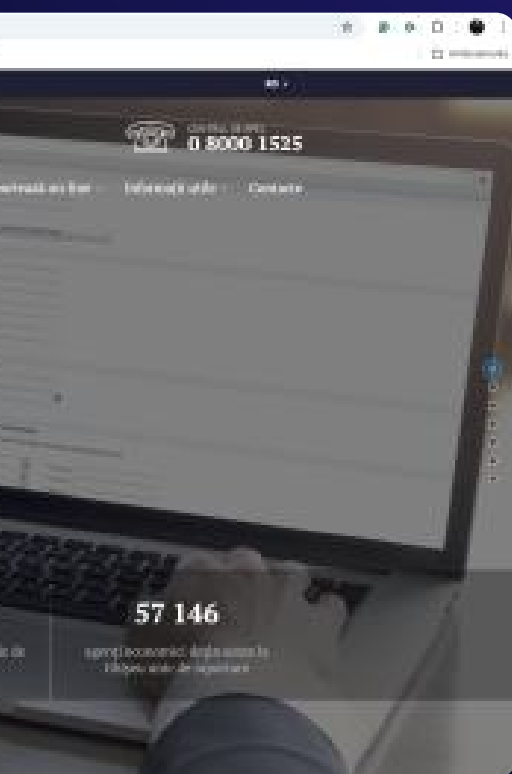
Selectează o opțiune ...

Domenii

Seria și Numărul certificatului

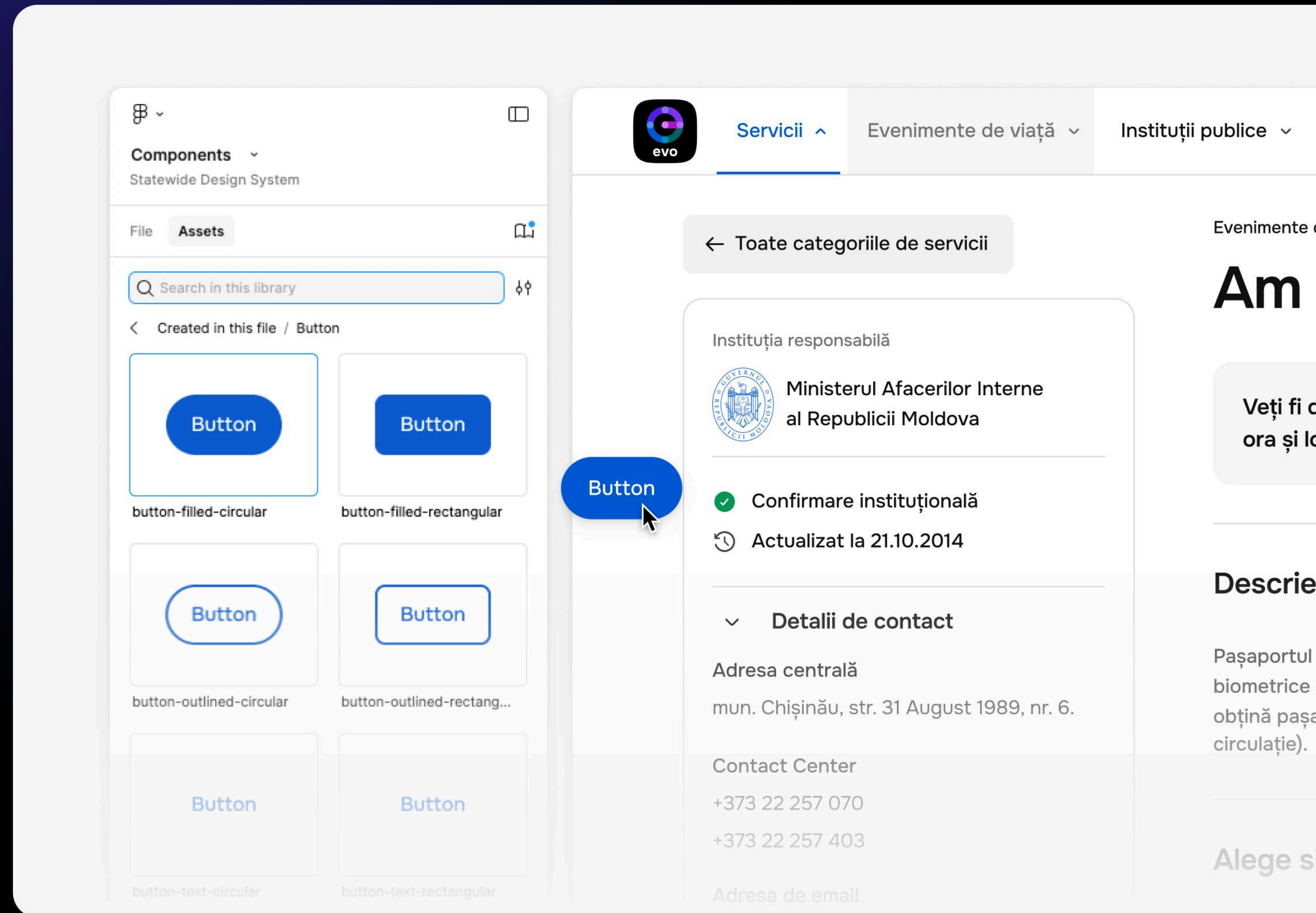
Seria și Numărul certificatului medical





Fundație comună

- ✓ Construim o singură dată
- ✓ Livrare mai rapidă
- ✓ Costuri mai mici
- ✓ Mentenanță simplă



Standardul național



Model Unitar de Design (Public)

4 files

Unified Design System of the Republic of Moldova

Date Picker

Date Picker is an interactive component that allows users to select a date (or time) from a visual calendar interface. It simplifies the process of date selection, improves accuracy, and ensures consistency in form data.

Date Input

Additional information about the Date Input component can be found in the [Figma link](#).

Label
DD/MM/YYYY

Breakpoints

desktop
Label
11/01/2025

January 2025

M	T	W	T	F	S	S
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

The Date Picker can adapt to different mobile contexts by being anchored to the input field or as a full-width bottom sheet for quick selections, while the bottom sheet provides a more detailed experience for date input.

Types

default
Label
11/01/2025

January 2025

M	T	W	T	F	S	S
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

States

Unified Design System of the Republic of Moldova

Toast Message

Toast messages are used to inform users about a specific event or other relevant events. They appear in the top-right corner and are designed to be non-intrusive, allowing users to continue their task without interruption.

Breakpoints

desktop
Label
DD/MM/YYYY

15/04/2025

Styles

Info
Message heading
We inform you about service changes.

Label
DD/MM/YYYY

Variations

w/ heading
Message heading
We inform you about service changes.

heading-none
We inform you about service changes.

States

default
Message heading
We inform you about service changes.

DD-error
MM-error

Unified Design System of the Republic of Moldova

Date Input

Date Input is used to capture a specific calendar date for an appointment, or deadline. It ensures standardized formatting and validation, often through a text field, calendar picker, or a combination of both, reducing input errors.

Styles

default
Label
DD/MM/YYYY

destroy
Label
DD/MM/YYYY

States

default: default
Label
DD/MM/YYYY

default: hover
Label
DD/MM/YYYY

default: focus-populated
Label
15/04/2025

default: filled
Label
15/04/2025

default: disabled
Label
DD/MM/YYYY

default: mandatory
Label
DD/MM/YYYY

Behavior

This section details user interaction flows for entering dates, including focus, validation, and formatting.

default
Label
DD/MM/YYYY

focus: default
Label
DD/MM/YYYY

focus: month-populated
Label
15/04/YYYY

Automatically jump to the YYYY segment. Separator "/" should be auto-inserted after valid segment completion.

Validation

As the user types, each segment should be validated in real-time.

DD-error
MM-error

Unified Design System of the Republic of Moldova

GUVERNUL REPUBLICII MOLDOVA

Button Filled

Filled Buttons are used to highlight primary actions and draw attention to the most important tasks on a screen. They have a solid background, making them highly visible and ideal for emphasizing high-priority interactions.

Types

Button filled-button

Button tonal-button

Variations

Button text-only

+ Button leading-icon

Button trailing-icon

+ icon-only

Sizes

Large
Button text-only

+ Button leading-icon

Button trailing-icon

+ icon-only

Medium

Button text-only

+ Button leading-icon

Button trailing-icon

+ icon-only

Small

Button text-only

+ Button leading-icon

Button trailing-icon

+ icon-only

Styles

Button primary

Button secondary

Button strict

Button neutral

States

Button default primary

Button default secondary

Button default strict

Button default neutral

Button hover primary

Button hover secondary

Button hover strict

Button hover neutral

Button active primary

Button active secondary

Button active strict

Button active neutral

Button focus primary

Button focus secondary

Button focus strict

Button focus neutral

Button loading primary

Button loading secondary

Button loading strict

Button loading neutral

Button disabled primary

Button disabled secondary

Button disabled strict

Button disabled neutral

Shapes

Button rectangular

Button circular

Button Groups

horizontal-stack
Button Button

vertical-stack
Button Button

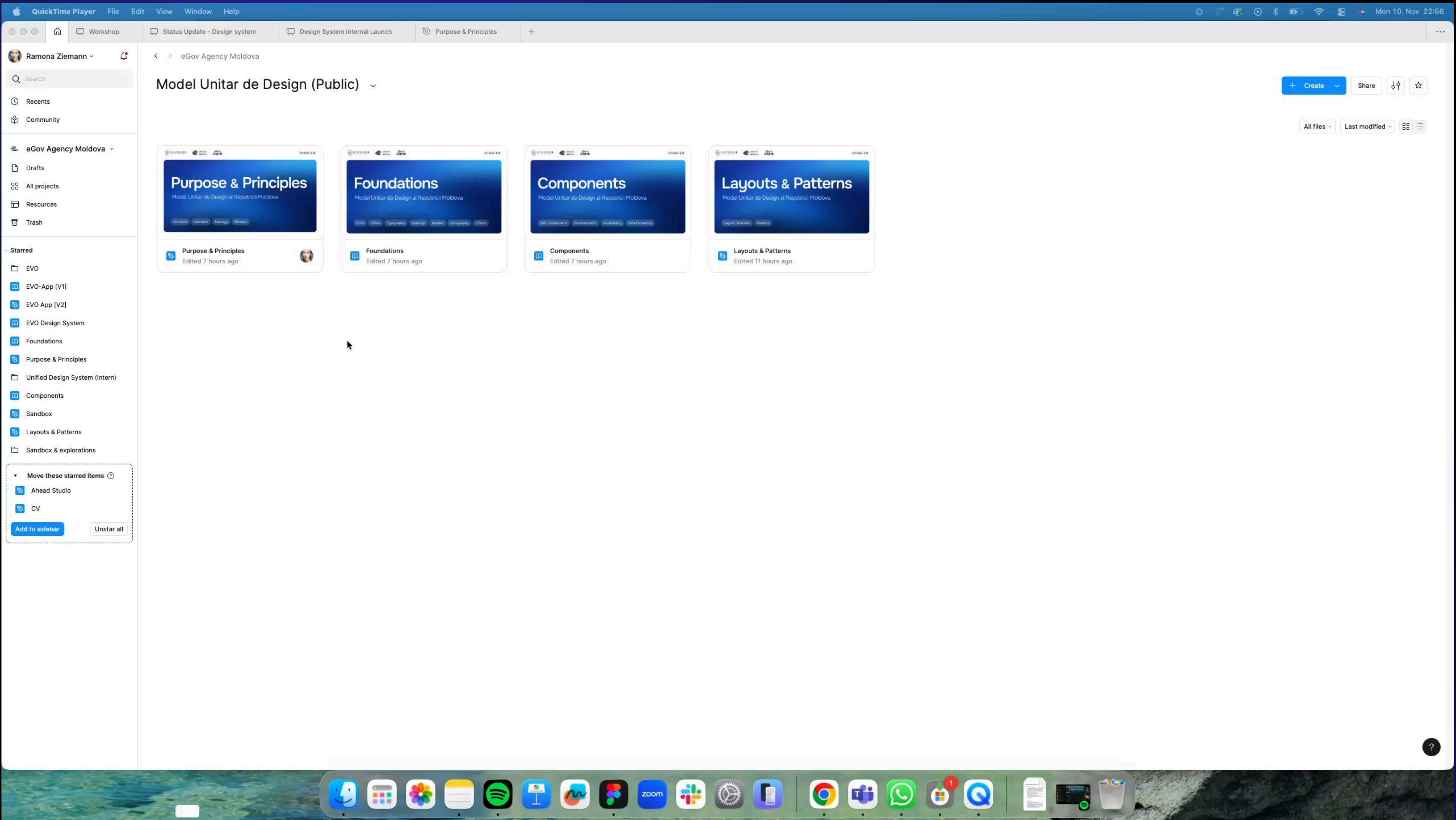
The spacing between horizontally stacked buttons should be set to 10px to ensure that touch targets remain separate and do not overlap, preventing any confusion when users tap the buttons.

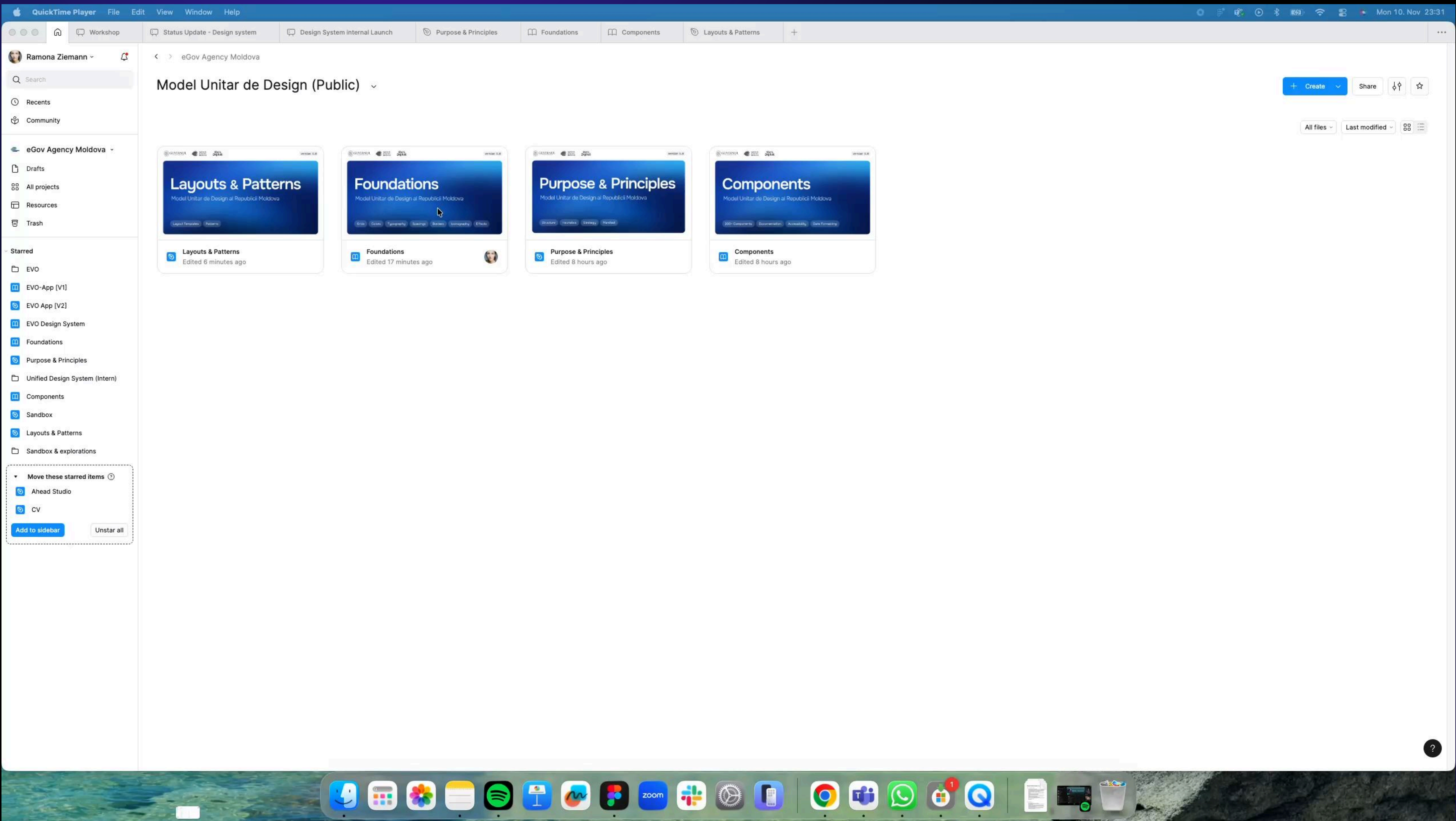
This ensures a clear, user-friendly experience with no accidental taps.

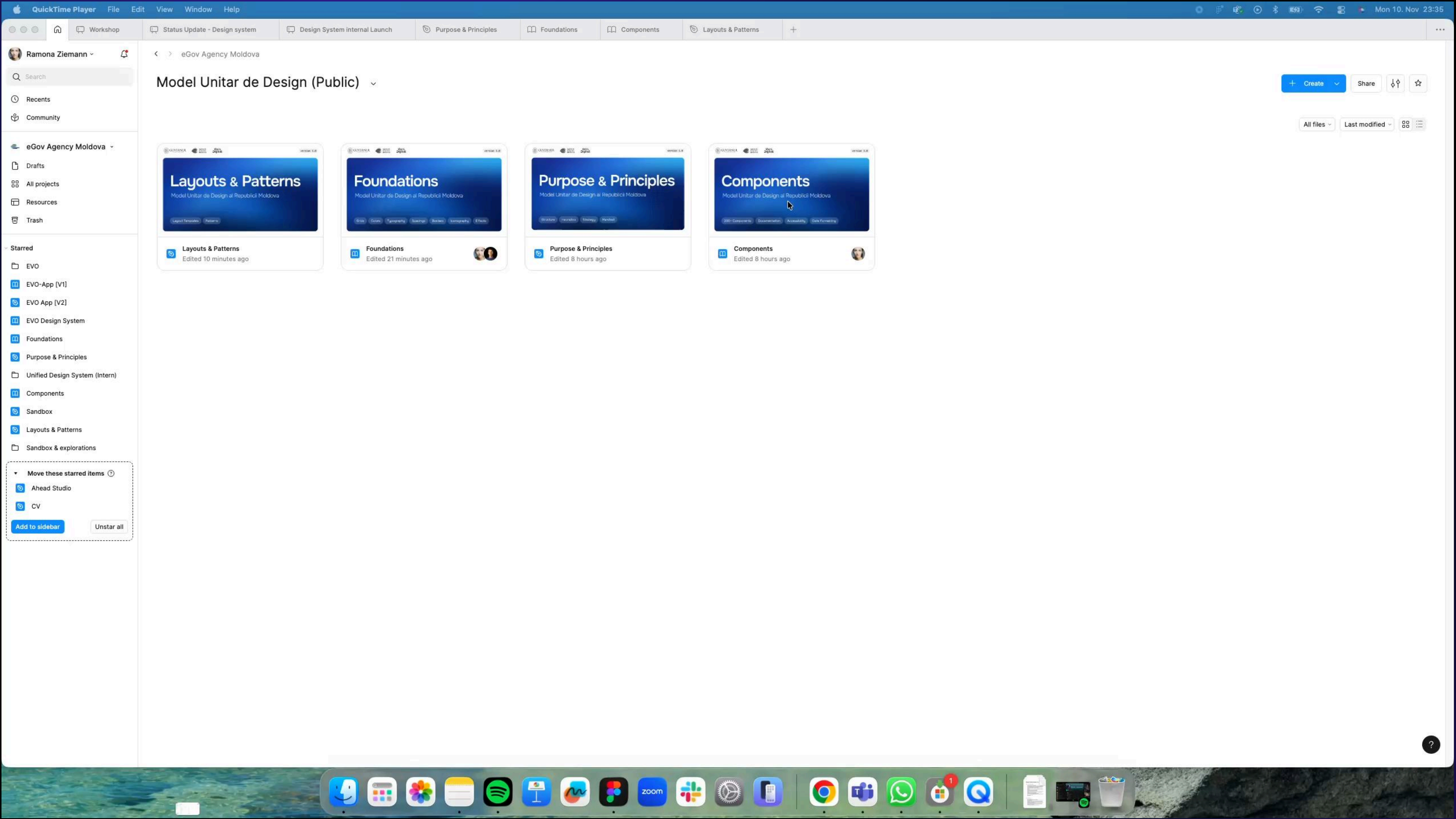
The spacing between vertically stacked buttons should be set to 10px to ensure that touch targets remain separate and do not overlap, preventing any confusion when users tap the buttons.

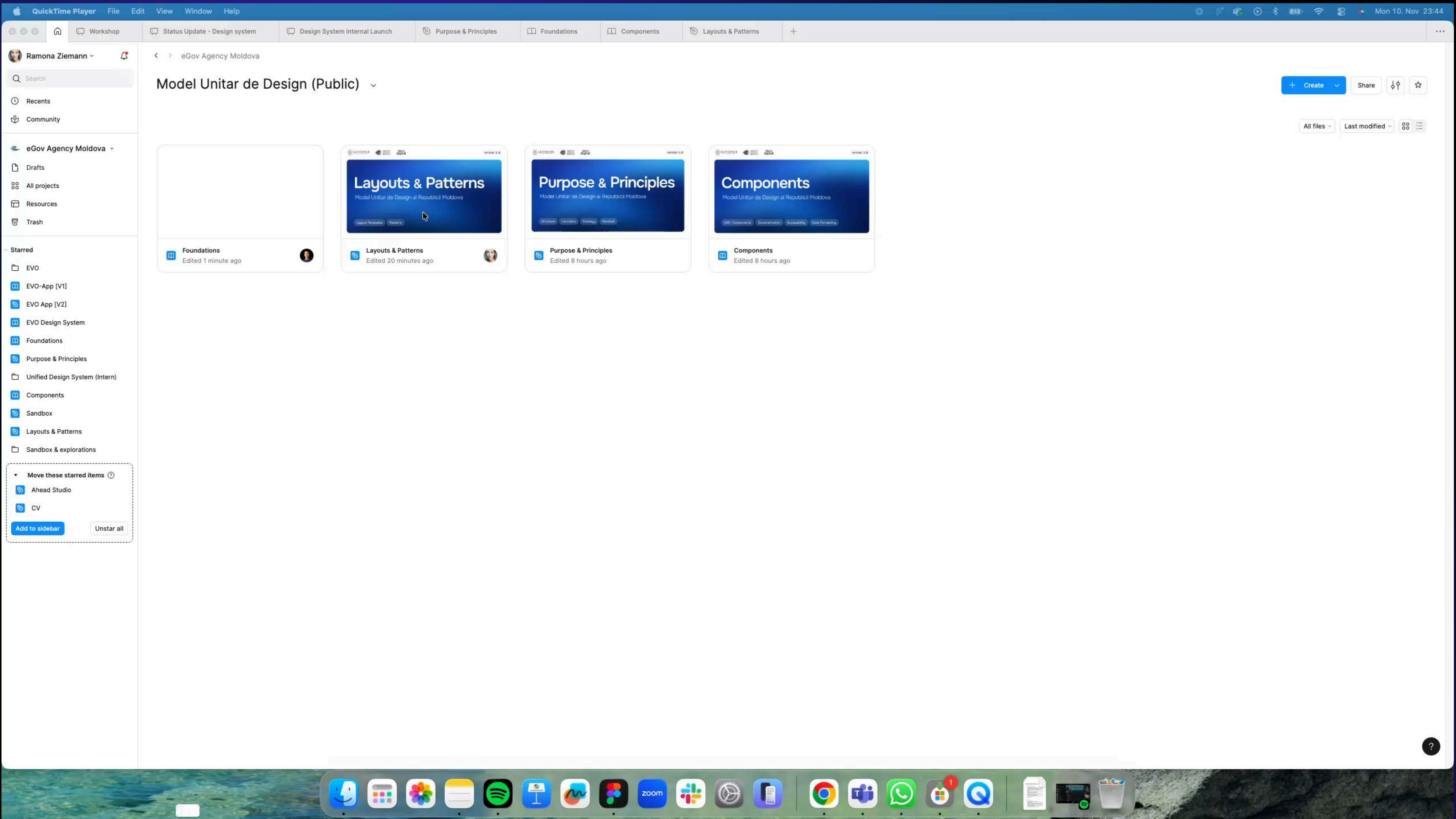
Best Practices

Label
Button









Standard la nivel global

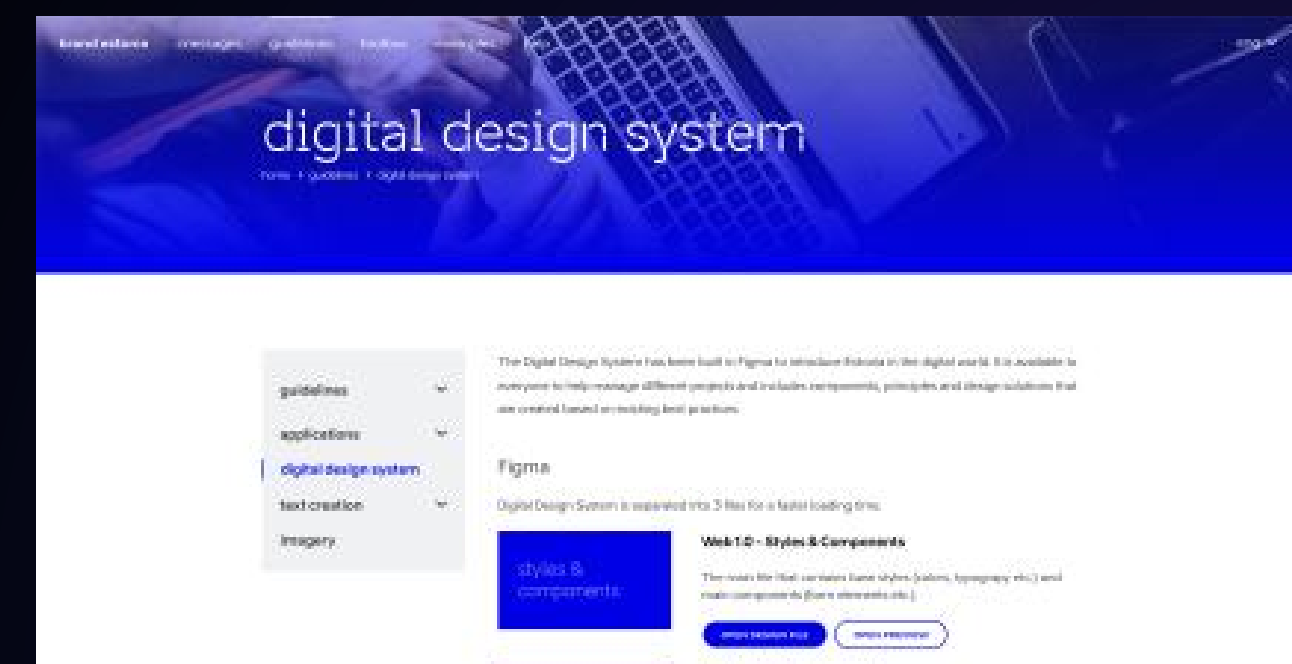
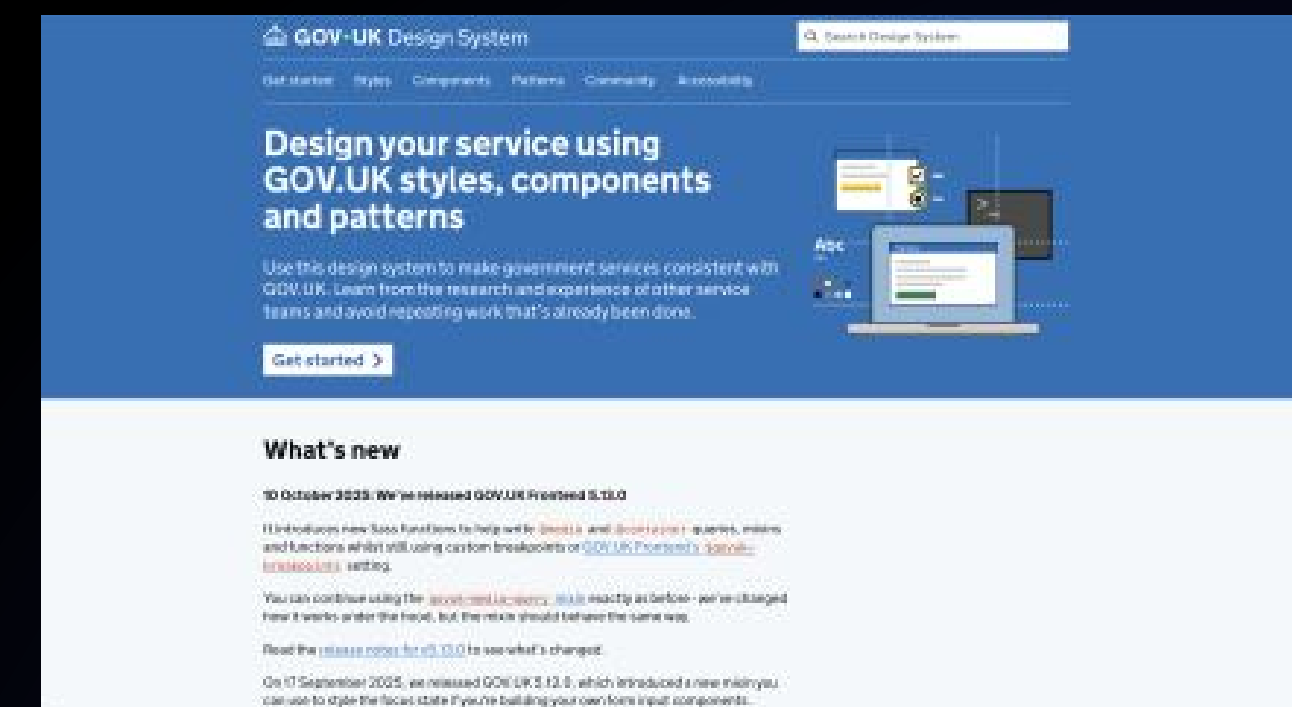
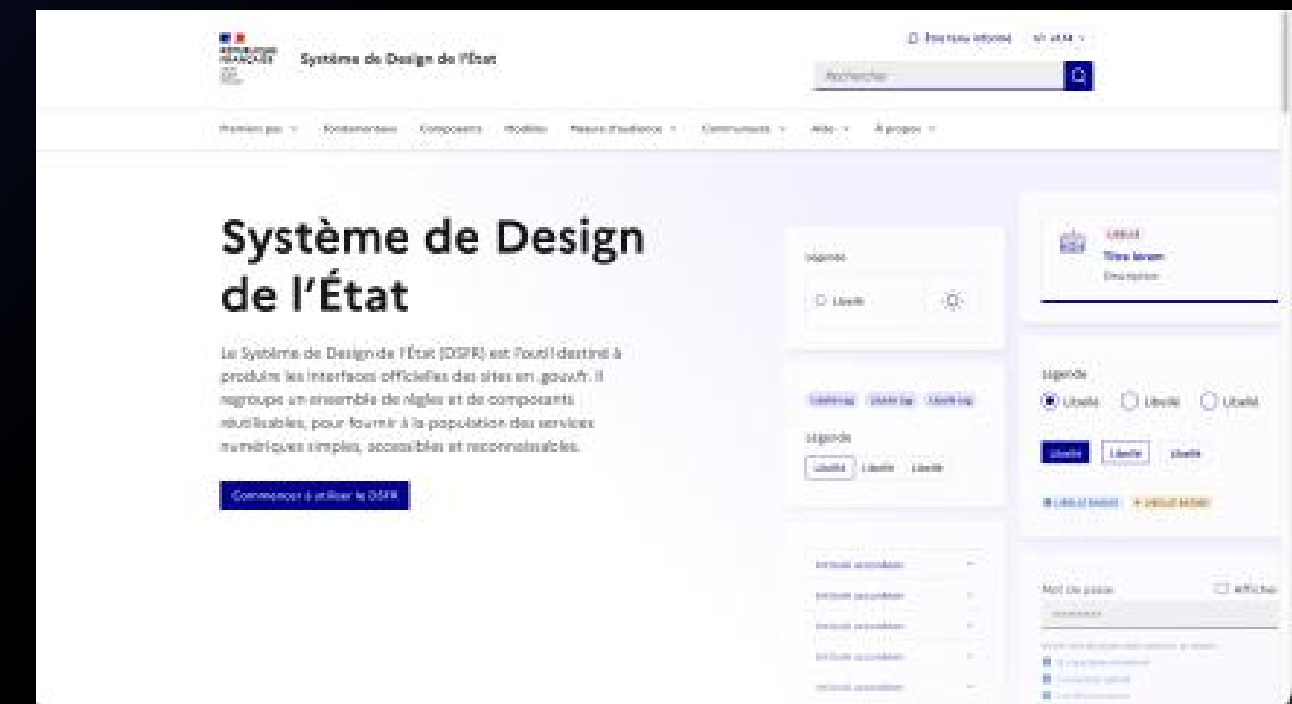
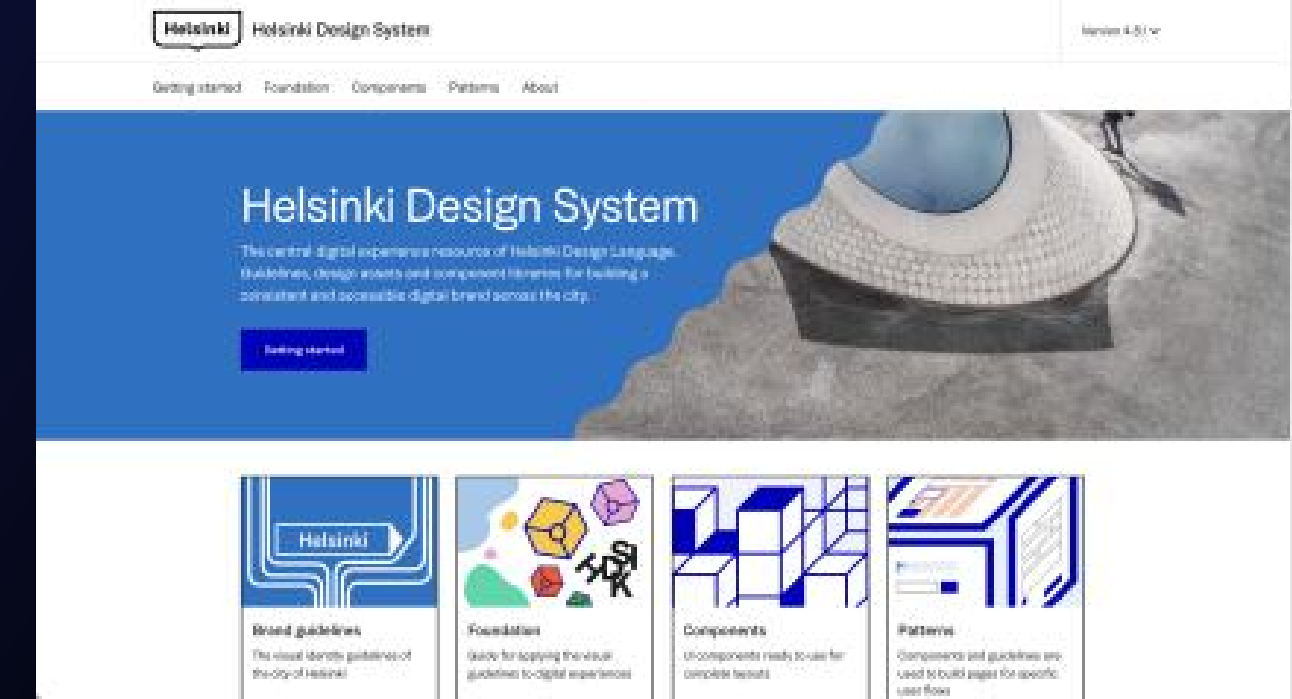
🇬🇧 Marea Britanie

🇫🇷 Franța

🇪🇺 Estonia

🇫🇮 Finlanda

🇮🇸 Islanda



Beneficiile de azi

Pentru instituții

- ✓ Standard definit (fără „stiluri noi”)
- ✓ Bugete mai predictibile
- ✓ QA mai simplu (erori vizuale ↓)

Furnizori & echipe IT

- ✓ Estimări mai simple și rapide
- ✓ Fără redesenări de la zero
- ✓ specificații clare (dispute ↓)

Rezultat: Termene mai scute, Neînțelegeri mai puține, Costuri mai mici





Ce primiți concret (Azi)



✓ Acces la 4 fișiere Figma

- Componente cu stări + exemple de pagini
- Ghiduri ‘Cum le folosești corect’
- Schimbă felul în care noi lucrăm prin Metodologia și Hotărârea Guvernului nr. 677/2025



Conform Hotărârii Guvernului nr. 677/2025

- ✓ Este un standard național oficial
- ✓ Este obligatoriu pentru servicii publice electronice **noi**, și recomandat pentru platformele existente.
- ✓ Coordonare cu AGE înainte de producție



Metodologia

Ordinului AGE nr. 3005–094/2025

Aplicabilitate

- Nu doar servicii publice electronice noi
- Și alte SI ale statului + site-uri oficiale noi
- Începe din proiectare → pe tot ciclul de viață

Versiuni & acces

- Versiunile noi = obligatorii la publicare pe egov.md
- Acces prin „Solicită acces” (egov.md) — AGE aprobă

Coordonare înainte de dezvoltare

- design@egov.md
(nume, link design, descriere aplicare Modelul, contact, confirmarea înregistrării în RSI)
- Evaluare ≤10 zile lucrătoare

Ce verificam?

- Coerență UI & aplicare corectă a componentelor
- 💡 Sugestii UX (opționale)



Ways of working

Fără designer + fără design system

- Layout neuniform
- Stări UI lipsă
- Accesibilitate ignorată
- QA & dev cu muncă în plus

Cu designer + cu design system

- Layout coerent
- Stări documentate
- Accesibilitate inclusă
- Livrare mai rapidă, mentenanță mai simplă

Definit prin Ordinului AGE nr. 3005–094/2025



Când lipsește ceva sau nu funcționează:

1. Intrați pe pagina „Get started” — acolo explicăm cum cereți ajutor.
2. Trimiteți un mesaj scurt la design@egov.md

Model Unitar de Design al Republicii Moldova



Feedback

Ajută-ne să facem Modelul Unitar de Design mai bun — sugestiile și observațiile tale contează!

Ai găsit o problemă sau ai o sugestie?

Dacă observi ceva care nu funcționează corect, pare neclar sau ai idei prin care putem îmbunătăți Modelul Unitar de Design, vrem să știm.

Trimite feedback-ul tău la: design@egov.md

Cum să trimiți Feedback

Când raportezi o problemă sau împărtășești o idee, te rugăm să incluzi:

1. Ce lipsește sau este neclar – descrie problema, de ex. un component lipsă, comportament defectuos sau formulare confuză.
2. Unde apare – menționează fișierul, pagina sau numele componentului.
3. Vizual – anexează o captură de ecran sau o imagine care arată problema (dacă este posibil).
4. Comportamentul așteptat sau sugestia – spune-ne cum crezi că ar trebui să funcționeze sau propune o îmbunătățire.
5. Detalii suplimentare – orice context adițional care ne poate ajuta să înțelegem (ex. dispozitiv, browser, caz de utilizare).

i Modelul Unitar de Design este dezvoltat, gestionat și menținut de **Agencia de Guvernare Electronică**, cu implicarea **Ahead Studio**. Comunitatea de designeri UX este încurajată și binevenită să contribuie la dezvoltarea acestuia.



**Modelul Unitar
de Design**

≠

Automatic UX



Trebuie să refacem toate platformele existente?

NU

- ✓ Când construiți o platformă nouă
- ✓ Când faceți un redesign al unei platforme existente
- ✓ Când adăugați module sau fluxuri noi (pagini, formulare, funcții)



Actualizări și mentenanță

Model Unități de Design în Sistemul Medios

MDZ

MDZ

MDZ

Istoric modificări

Până la prezent, nu s-a necesitat intervenții și modificări asupra Modelului Unități de Design. Acesta a servit ca sursă de inspirație pentru actualizările, astfel încât să poată fi aplicate rapid și sistematic, în a se actualiza și cum arăta modificările pot influența designurile existente.

Versiunea 1.0

Ultima actualizare: 30 octombrie 2025

Ca sursă pentru în prezent versiune

Foundation

[0. Borders](#)

[0. Colors](#)

[0. Typography](#)

[0. Layout Grids](#)

[0. Temporality](#)

[0. Spacing](#)

[0. Material](#)

[0. Motion](#)

[0. Layout and Media](#)

[0. Content](#)

Components

[0. Accordion](#)

[0. Avatar](#)

[0. Badge](#)

[0. Button](#)

[0. Card](#)

[0. Carousel](#)

[0. Checkbox](#)

[0. Chip](#)

[0. Dialog](#)

[0. Drawer](#)

[0. Form](#)

[0. Grid](#)

[0. Header](#)

[0. Image](#)

[0. Input](#)

[0. List](#)

[0. Menu](#)

[0. Message](#)

[0. Modal](#)

[0. Navigation](#)

[0. Page](#)

[0. Progress](#)

[0. Search](#)

[0. Select](#)

[0. Separator](#)

[0. Slider](#)

[0. Switch](#)

[0. Table](#)

[0. Tabs](#)

[0. Text](#)

[0. Title](#)

[0. Tooltip](#)

[0. User](#)

[0. Video](#)

[0. Window](#)

[0. Zoom](#)

[0. Accordion](#)

[0. Avatar](#)

[0. Badge](#)

[0. Button](#)

[0. Card](#)

[0. Carousel](#)

[0. Checkbox](#)

[0. Chip](#)

[0. Dialog](#)

[0. Drawer](#)

[0. Form](#)

[0. Grid](#)

[0. Header](#)

[0. Image](#)

[0. Input](#)

[0. List](#)

[0. Menu](#)

[0. Message](#)

[0. Modal](#)

[0. Navigation](#)

[0. Page](#)

[0. Progress](#)

[0. Search](#)

[0. Select](#)

[0. Separator](#)

[0. Slider](#)

[0. Switch](#)

[0. Table](#)

[0. Tabs](#)

[0. Text](#)

[0. Title](#)

[0. Tooltip](#)

[0. User](#)

[0. Video](#)

[0. Window](#)

[0. Zoom](#)

Documentation

[0. Accessibility](#)

[0. Data Formatting](#)

[0. Document Structure](#)

Layouts & Patterns

[0. Error Page](#)

[0. Main Page](#)

[0. Page with Form](#)

[0. Page with Media](#)

Purpose & Principles

[0. Goals](#)

[0. Mission](#)

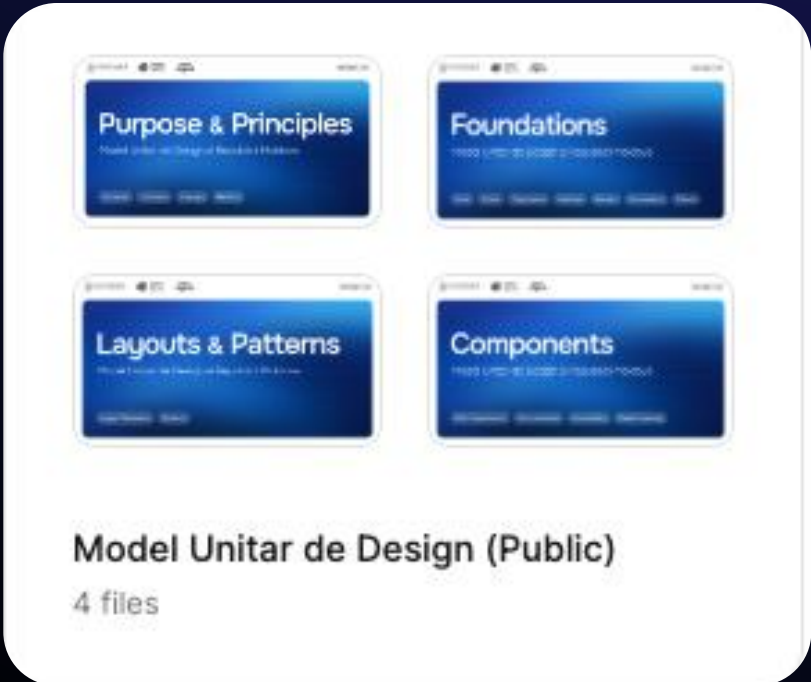
[0. Vision](#)

[0. Strategy](#)

[0. Structure](#)

© Agenția de Servicii Electronice & Republica Moldova - Model Unități de Design
Licențiat sub CC BY-NC-ND 4.0 (ultima revizuire, fără drepturi rezervate)

Ce urmează?



Figma

V. 1.0

```
Properties / InputCheckBox

• text: string
• selected: boolean
• state: one-of
  • selected: boolean
  • dismissible: boolean
• disabled: boolean
• icon: icon (optional)
```

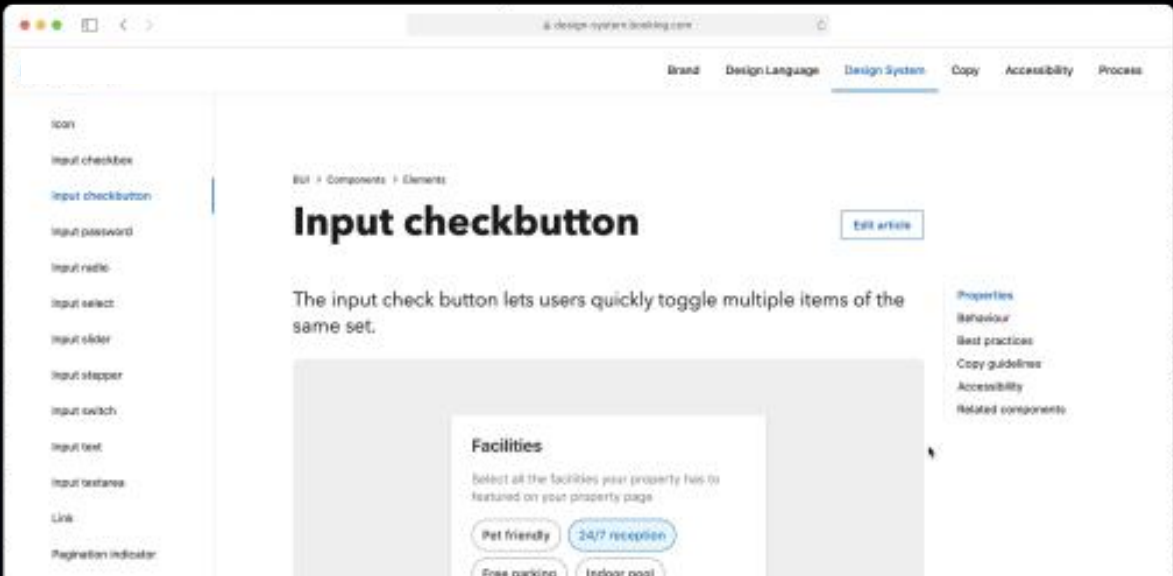
Code

Work in progress



GitHub

Work in progress



Library

Work in progress



Rezumatul la versiunea 1

- ✓ Design System-ul simplifică munca
- ✓ Face parte dintr-un cadru legal. **HG 677/2025**
- ✓ Metodologia. Ordinului AGE nr. 3005–094/2025
- ✓ Acceseaza: egov.md → Platforme și servicii operate → Modelul Unitar de Design.
- ✓ Solicitați acces pentru proiecte prin formular
- ✓ Dacă lipsește ceva sau nu e clar: design@egov.md



Mulțumesc!
Si timp de Q&A



100%
Digital