



UX Designer Also Ul Developer



Un **sistema de diseño**, es una colección de componentes reutilizables, guiados por estándares claros, que se pueden ensamblar para construir aplicaciones.



La problemática

El diseño sufre violentamente con los cambios

Every designer in the world



new.sketch



newfinal.sketch



newfinalfinal.sketch



newfinalestfinal.sketch



newfinalest finalforsure.sketch



newfinalestfuck thisshitfinal.sketch

Al escalar comenzamos a crear un Frankenstein



Video Sonie Labs Inc

Electronics Repair & Installation Authority





22452PM

Service All Make Model **HDTV Experts**

PLASMA/LCD

LCB.LCOS.BLP Projections TV

Projectors

amcorders

OUR NEW FOCULION IN FABULOUS LAS VEGAS









Factory Authorized Service Center For



Address & Hours of Operations

SOCREDORAL

ming To Paliday IR SHEET IN A SHEET Substitute DE COME NO 2: HAVE LOCATION |

DESIGNATION ASSESSED.

770 W. Carmon Stitleraum Ch.

103 1841

LOCATION 2 BASE THINDS NO LAKE

No hay cohesión entre todos los dispositivos

No hay conexión entre las etapas de diseño y desarrollo

La raiz de esto...

El diseño es estático

Se pierde la consistencia, no aguanta el paso del tiempo

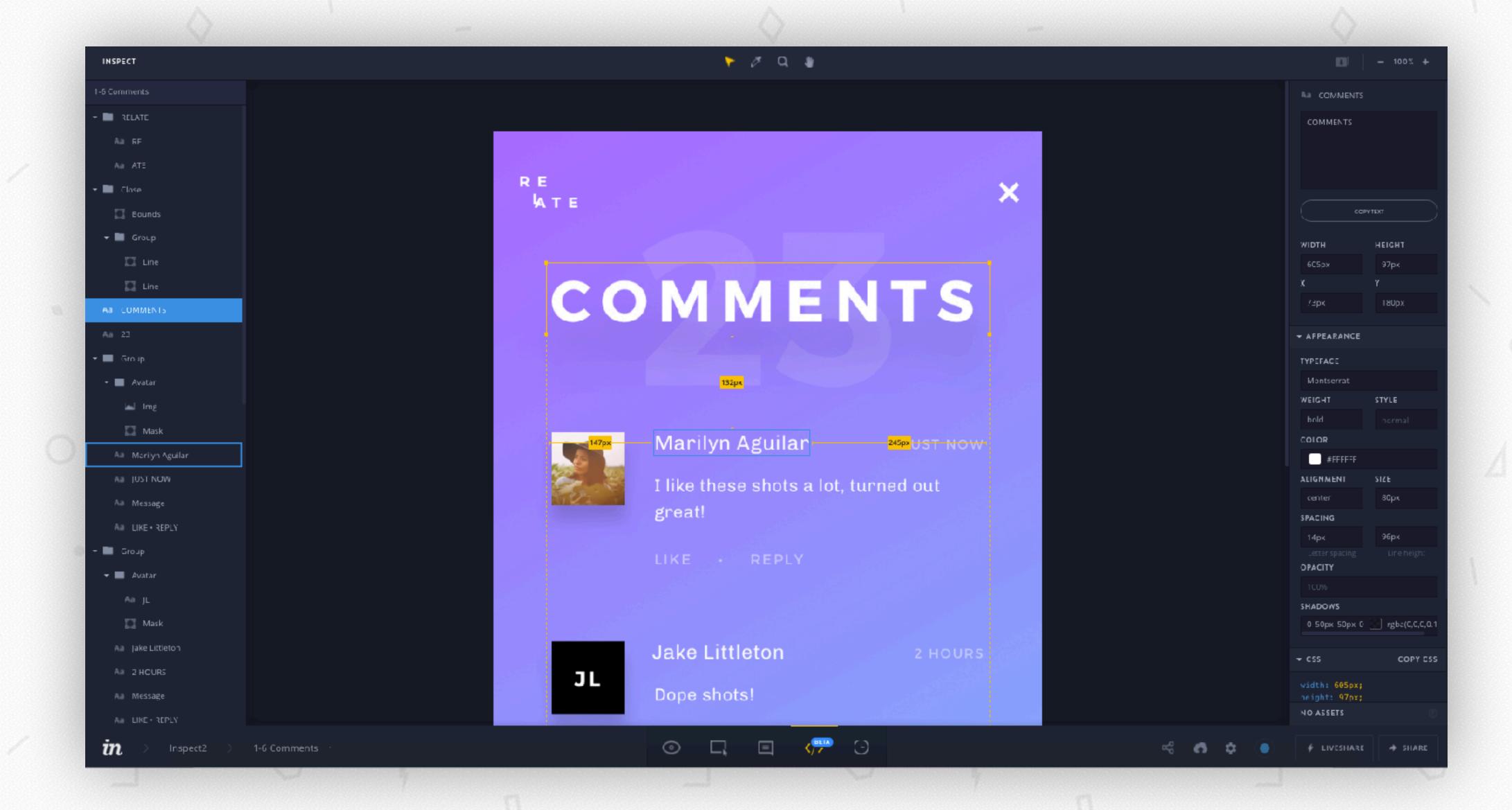
No hablamos el **mismo idioma** entre **diseñadores** y **desarrolladores**



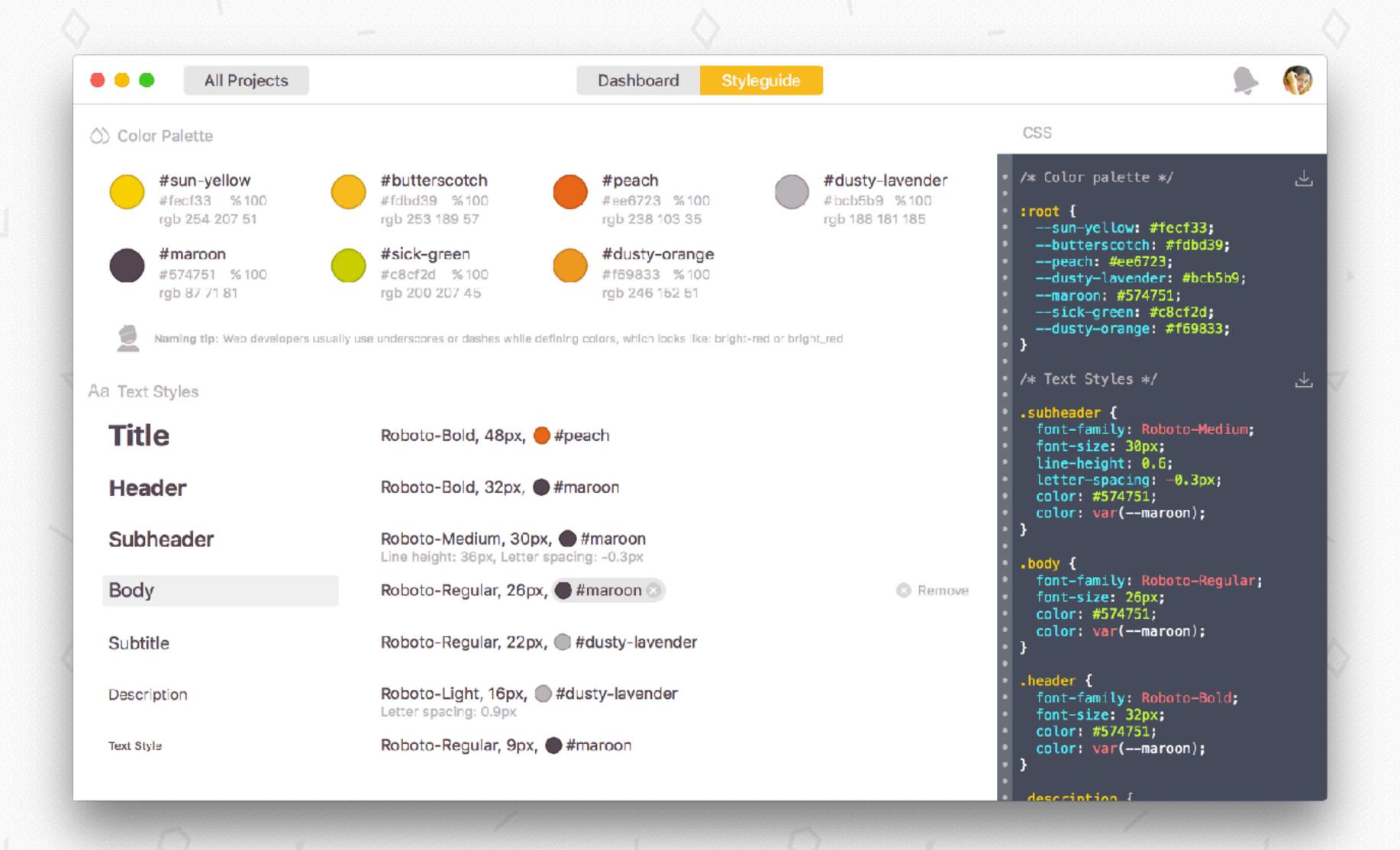
Los desarrolladores no forman parte del proceso de diseño



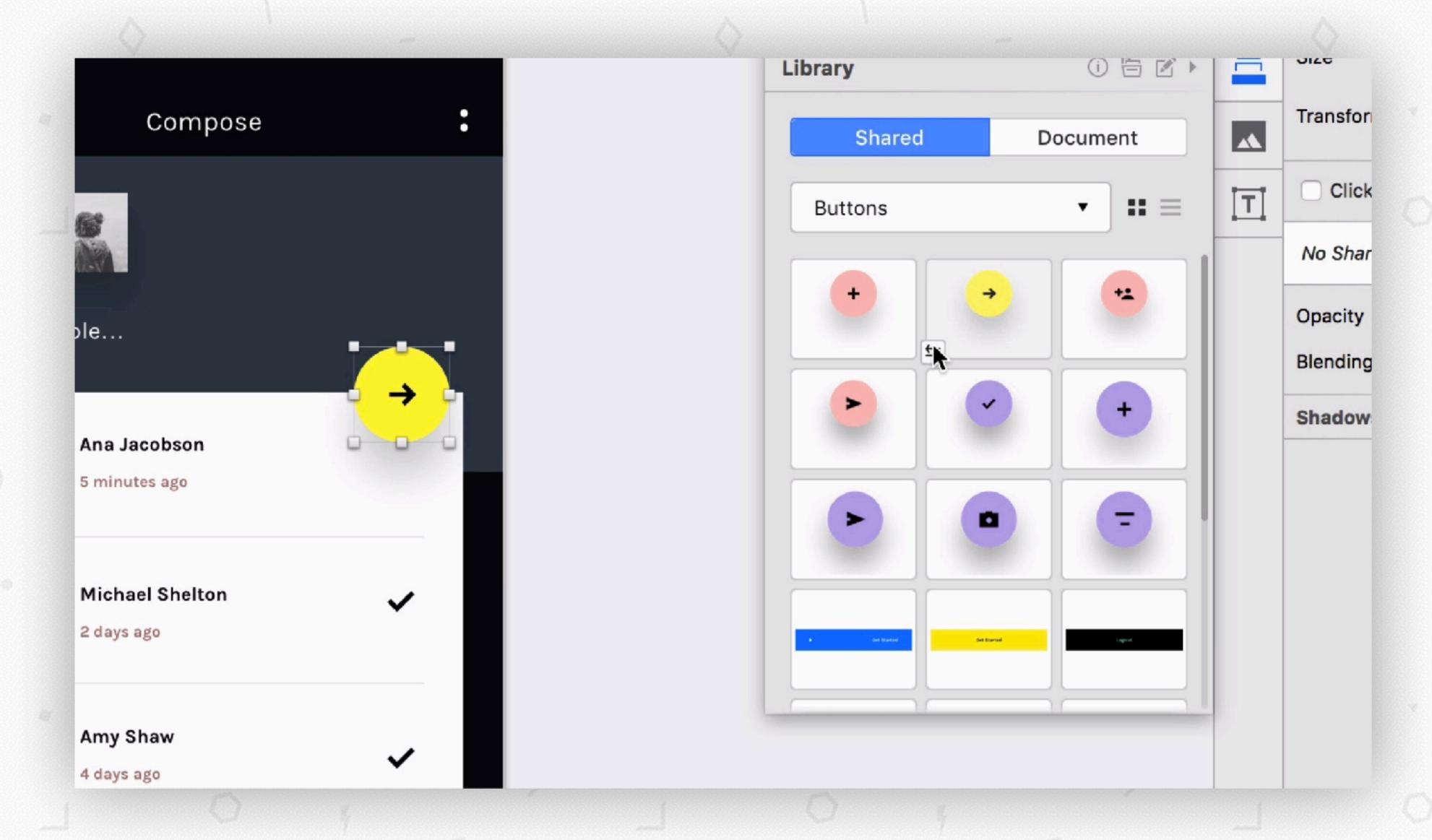
InVision Inspect



Zeplin



Craft Library (Sketch Plugin)



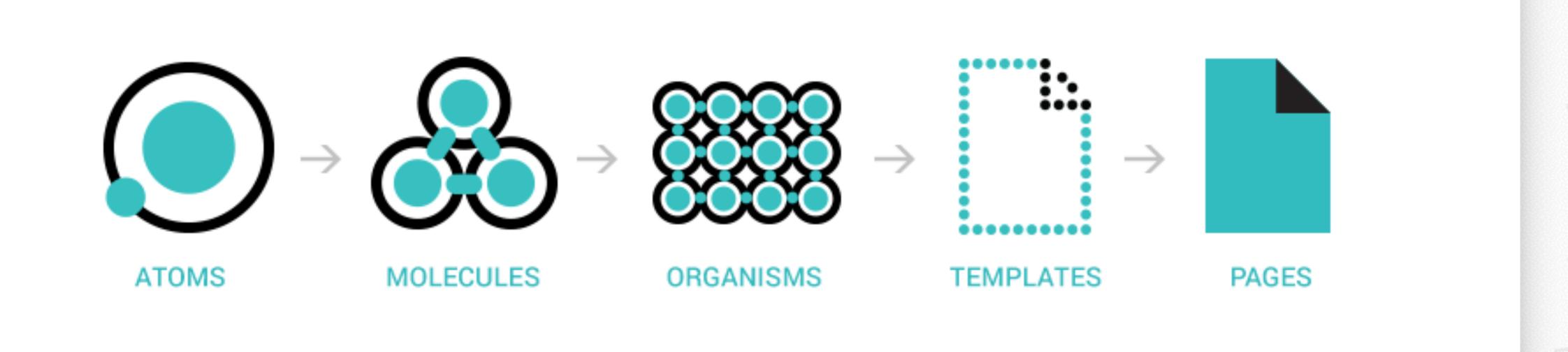
Cambiar el paradigma

Dejar de pensar en **vistas** y comenzar a pensar en **sistemas de componentes**

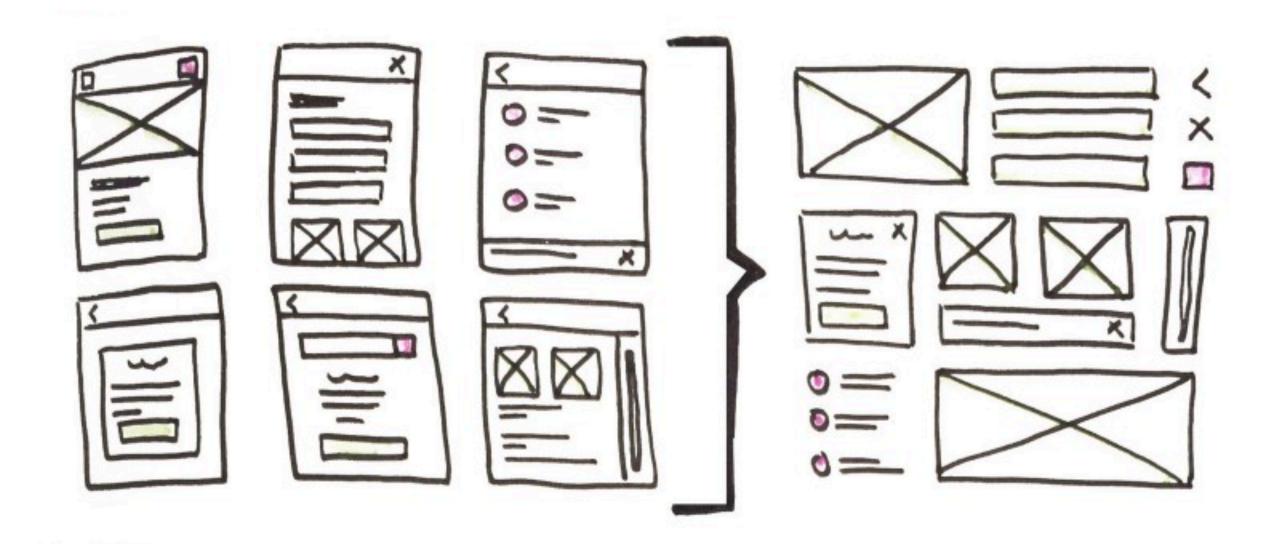
Porque el diseño se **itera**, se **transforma** y **adapta**, necesitamos un soporte que aguante esto.



Atomic Design

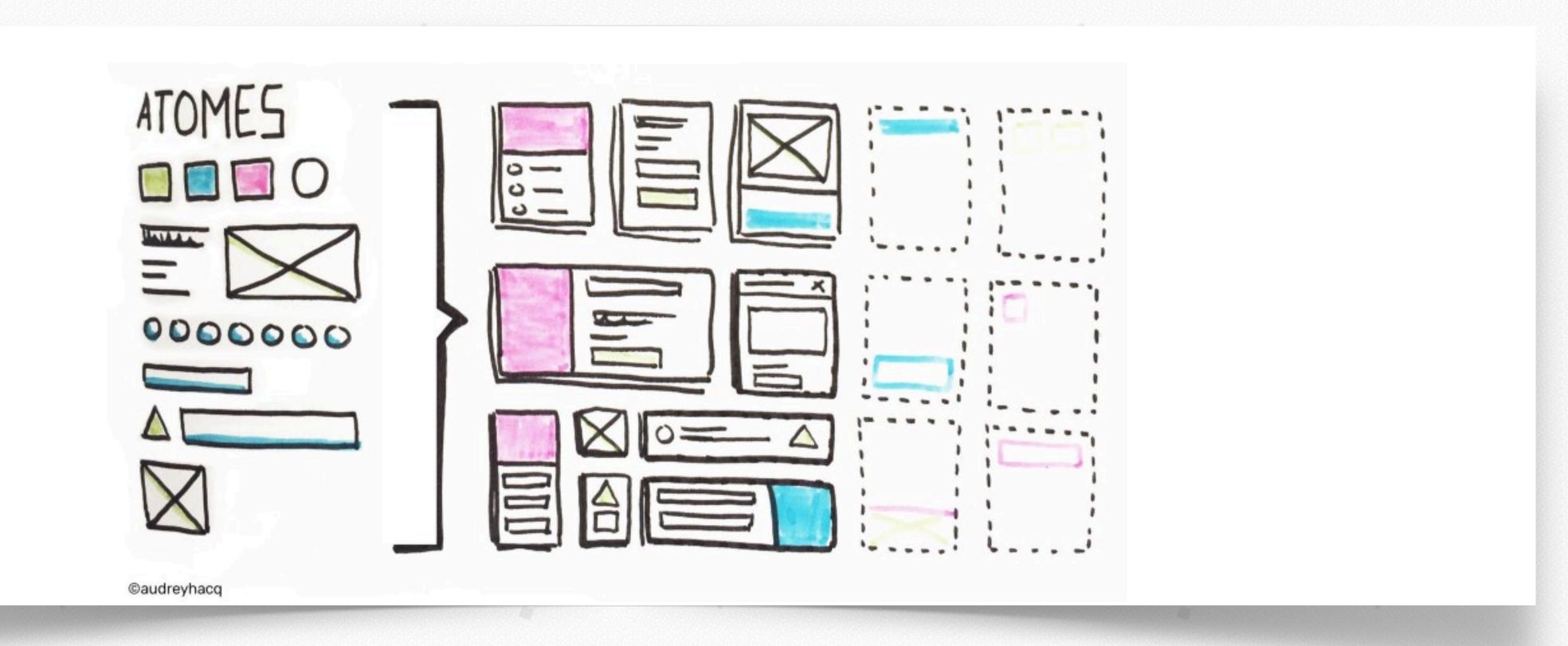


Transformar

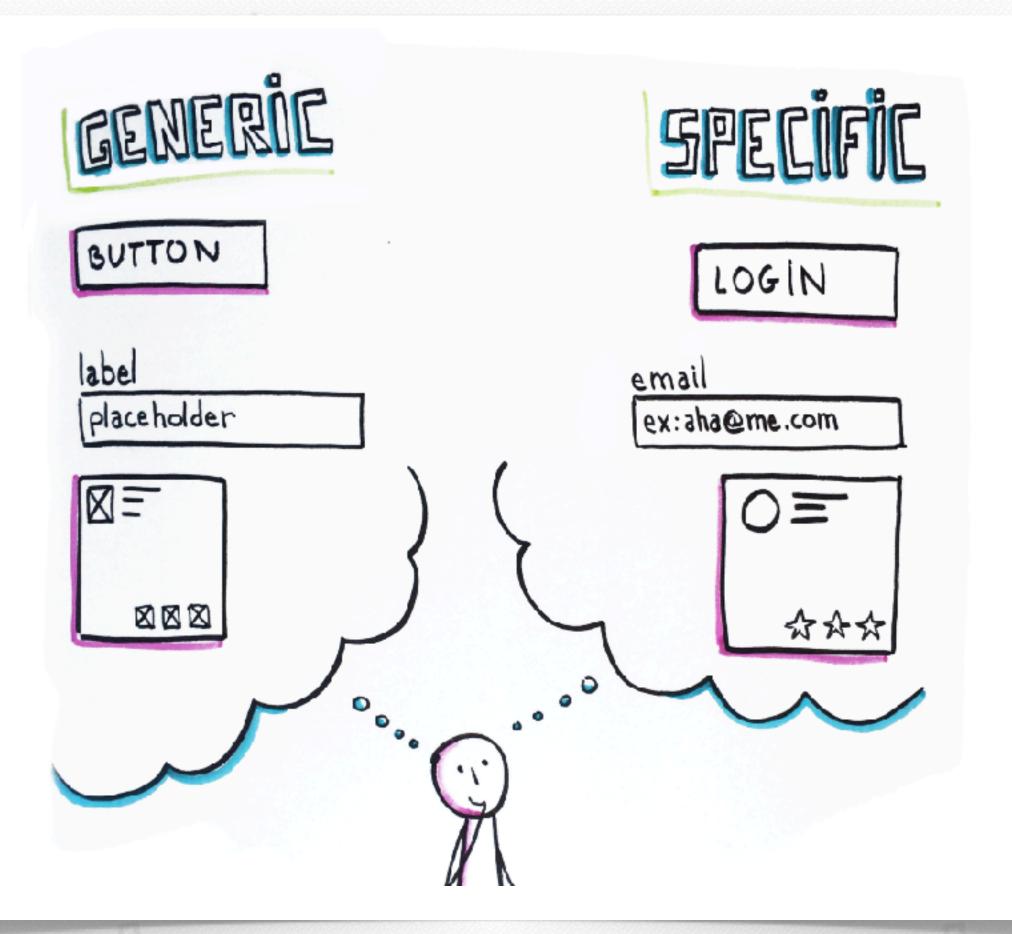


©audreyhacq

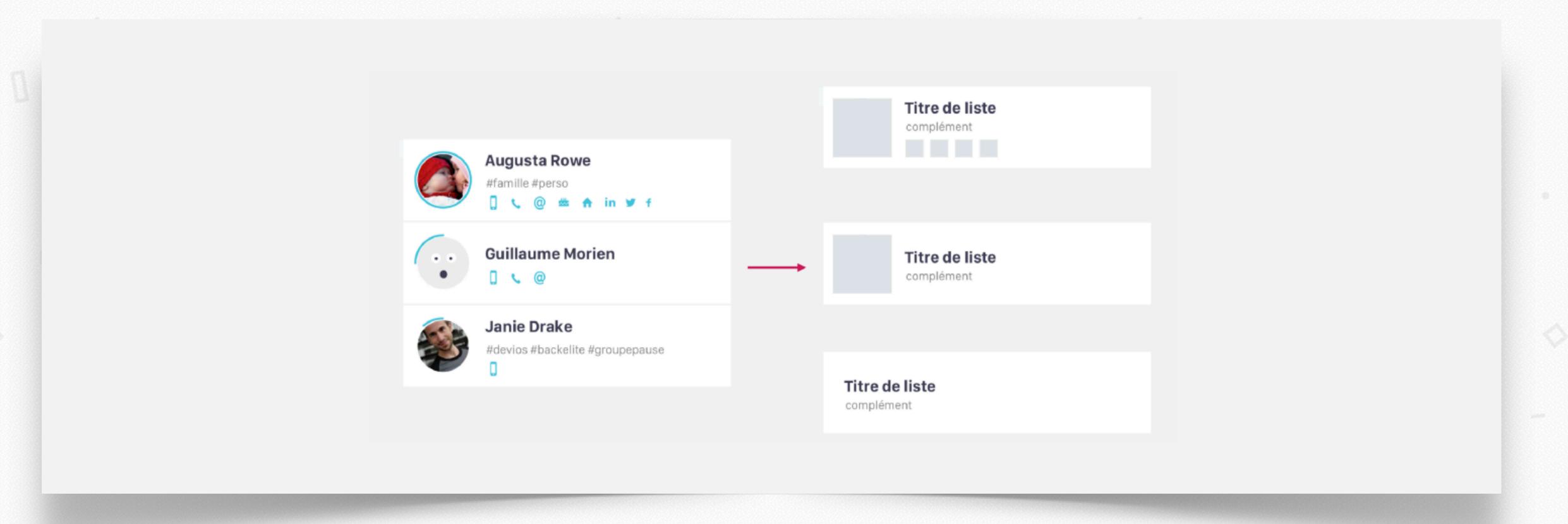
Para crear



Con foco en funcionalidad



Agnósticos de la estetica



Pensar en genérico

