



# Sistemas de Diseño ¿qué es eso?

**Jhony Grillet (a.k.a. @ch1nux)**

**(a.k.a. El Aguacate Programador)**

# Contenido del taller

- Discordia...
- vs. Librería de Componentes
- Leyes de UX
- Sistemas de Diseño existentes
- ...y memes!
- Demo XD



# Discordia... 🙄

- **Wikipedia:** Conjunto de componentes que definen requerimientos específicos para un sistema.
- **Uxable.com:** Activos reusables que definen interfaces.
- **Design Handbook:** Una balanza entre el control estricto y el caos que produce la libertad.
- **Adobe Inc.:** Define el lenguaje de marca, su signo y su significado.

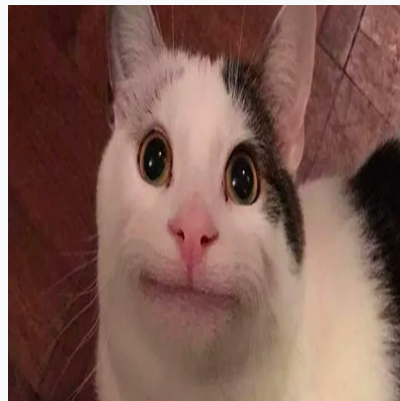


# vs. Librería de Componentes



# Leyes de UX

1. **Ley de Pareto:** El 80% de los efectos provienen del 20% de las causas.
2. **Ley de Tesler:** Para cualquier sistema existe una cierta cantidad de complejidad que no se puede reducir.
3. **Ley de Hick:** El tiempo que lleva tomar una decisión aumenta con el número de alternativas y su complejidad.
4. **Ley de Prägnanz:** Las personas interpretan las imágenes complejas como la forma más simple posible, porque es la interpretación que menos esfuerzo cognitivo requiere.
5. **Ley de Jakob:** Los usuarios prefieren aquellos sitios que funcionen igual que los que ya conocen.



# Definición "aguacatística" 🥑

- **Uniformidad:** Consenso detallado y específico de funcionamiento
- **Evolutivo:** Cada proceso puede y debe ir cambiando para aportar valor, sin que eso afecte el proceso general (si existiera)
- **Agnóstico:** Independiente de la tecnología que lo soporte
- **Significativo:** Cada componente debe tener un valor en su conjunto y no aislado del resto de componentes
- **Minucioso:** La especificidad es un aspecto crítico al definir un sistema de diseño, respondiendo al qué, al cómo y al porqué



# Sistemas de Diseño existentes



**Storybook**



**Ant Design**



**chakra**

# Demo XD



Manos a la ubre... 