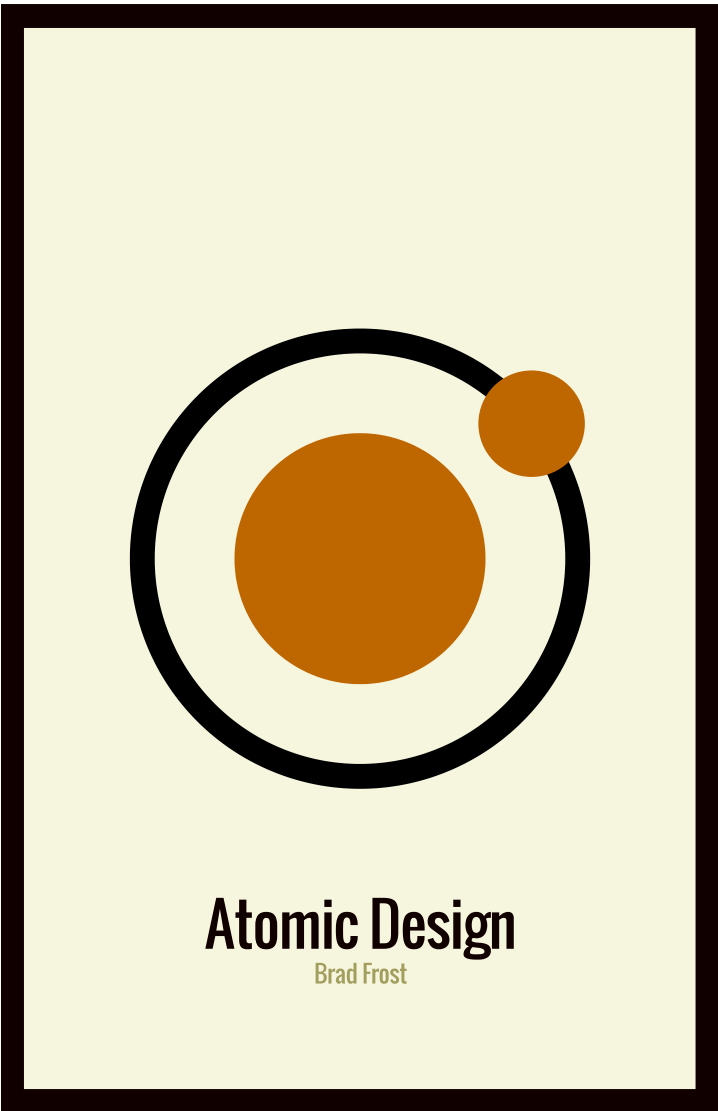


Atomic Design

by Brad Frost
Resumen

Atomic Design es una guía para crear e introducir los sistemas de diseño en una empresa o proyecto. Ofrece metodologías, flujos de trabajo, herramientas y cosas a tener en cuenta para asegurar su uso a largo plazo.



Index

1. Diseñando sistemas

Diseño de sitios web tradicional vs diseño de sistemas. Ventajas y challenges de los sistemas de diseño.

2. Metodología del diseño atómico

Las partes del diseño atómico: Átomos, moléculas, organismos, templates y páginas.

3. Herramientas del oficio

Una introducción a Pattern Lab. Recomendado de leer del libro directamente.

4. Workflow atómico

Personas, procesos y creación de sistemas. Técnicas para crear sistemas de diseño y workflow recomendados para los equipos.

5. Manteniendo sistemas de diseño

Cosas a tener en cuenta para mantener y actualizar un sistema de diseño.

La metáfora de la página

La metáfora de la página proporcionó a los usuarios un lenguaje familiar con el que navegar por el internet. Conceptos como los marcadores y la paginación ayudaron a los nuevos usuarios a explorar y, finalmente, dominar un medio completamente nuevo utilizando convenciones con las que ya estaban familiarizados.

Esta figura retórica, antaño necesaria, ha perdido vigencia. La web se convirtió en un medio fluido, interactivo e interdependiente. En cuanto aceptamos este hecho, la noción de página pierde rápidamente su utilidad para definir y crear experiencias web.

Además, estamos completamente rodeados por un inmenso número de dispositivos de tamaños y con formas de interactuar muy diversas. Para afrontar esta realidad sin perder la cordura, es absolutamente necesario que demos un paso atrás y dividamos estas enormes responsabilidades en partes más pequeñas y manejables.

Los diseñadores están comenzando a pensar los sitios de manera modular, dividiendo las páginas en componentes y reutilizándolos en diferentes contextos. Esta es la clave para crear sistemas de diseño robustos y mantenibles. Al dividir las exploraciones visuales en partes más pequeñas, se ahorran tiempo y esfuerzo, evitando presentar a los clientes diseños prematuros y poco realistas.

Aún más importante, estos enfoques permiten que las partes interesadas pasen de simplemente reaccionar ante una imagen atractiva a facilitar conversaciones cruciales sobre la dirección general del diseño y su relación con los objetivos del proyecto.

UI Frameworks

Los frameworks front-end ayudan a acelerar el desarrollo. Sin embargo las experiencias resultantes carecen de personalidad y empiezan a verse similares a otras experiencias que también usan esos mismos frameworks. Cuando todos usan los mismos botones, cuadrículas, menús desplegables y componentes, inevitablemente todo empieza a verse igual.

Además, pueden sobrecargar innecesariamente la experiencia del usuario: Pueden ofrecer una gran cantidad de componentes y funcionalidades predefinidas que el proyecto no adoptará. Lamentablemente, los usuarios aún deben descargar el CSS y JavaScript no utilizado del framework, lo que resulta en cargas de página más lentas y frustración.

Por otro lado, a veces, pueden resultar insuficientes, lo que obliga a los desarrolladores a crear sus propios componentes y las ventajas iniciales de usar un framework —principalmente la velocidad de desarrollo— se ven contrarrestadas por el tiempo dedicado a modificarlo, extenderlo y corregirlo.

Conceptualmente, son muy acertados. Es una excelente idea trabajar con un conjunto de herramientas de diseño que promueva la coherencia y agilice el tiempo de desarrollo. Sin embargo, no se trata solo de usar un sistema de diseño, sino de crear tu propio sistema.

Diseñando sistemas - Guías de estilos

Los pilares de un buen sistema de diseño son las guías de estilo, que documentan y organizan los materiales de diseño a la vez que proporcionan directrices, instrucciones de uso y normas de seguridad.

Establecen un vocabulario coherente y compartido fomentando la colaboración entre disciplinas y reduciendo los fallos de comunicación.

Ayudan a exponer el sistema y reduce esa percepción de que los problemas son únicos y merecen diseños especiales.

Los diseñadores y desarrolladores se ven obligados a pensar cómo sus decisiones afectan al sistema de diseño en general y es más fácil pensar en el bien común.

Permite ver los patrones de interfaz de manera aislada, permitiendo que los desarrolladores identificar fácilmente qué está causando errores, inconsistencias entre navegadores o problemas de rendimiento.

Requiere de mucho tiempo, reflexión y esfuerzo al inicio pero una vez que la librería está establecida, el diseño y desarrollo posterior se vuelve mucho más rápido.

Generan experiencias coherentes y consistentes. Esto significa que los usuarios dominan tu interfaz más rápido, lo que se traduce en más conversiones y más ingresos según las métricas que les importan a tus partes interesadas.

Challenges

Para beneficiarse de las guías de estilo, las organizaciones primero deben asignar el tiempo y el presupuesto necesarios para llevarlas a cabo. Esto requiere que superen la mentalidad de corto plazo que se arraiga en la cultura de las empresas.

A menudo se tratan como proyectos auxiliares, en lugar de considerarse partes esenciales del producto final y suelen caer en la categoría de “estaría bueno tenerlo” para convertirse en lo primero que se descarta cuando las cosas se complican.

Las librerías de patrones, al igual que la accesibilidad, son ideas que conviene incorporar directamente en el flujo de trabajo, independientemente de si el plan del proyecto las menciona explícitamente o no.

Sin una estrategia clara sobre quién las gestiona, mantiene y aplica, la guía será descartada y abandonada.

Para que las guías de estilo sean útiles para toda la organización, deben comunicar claramente qué son y por qué importan. Deben ser atractivas, accesibles, visibles, claras y fáciles de usar.

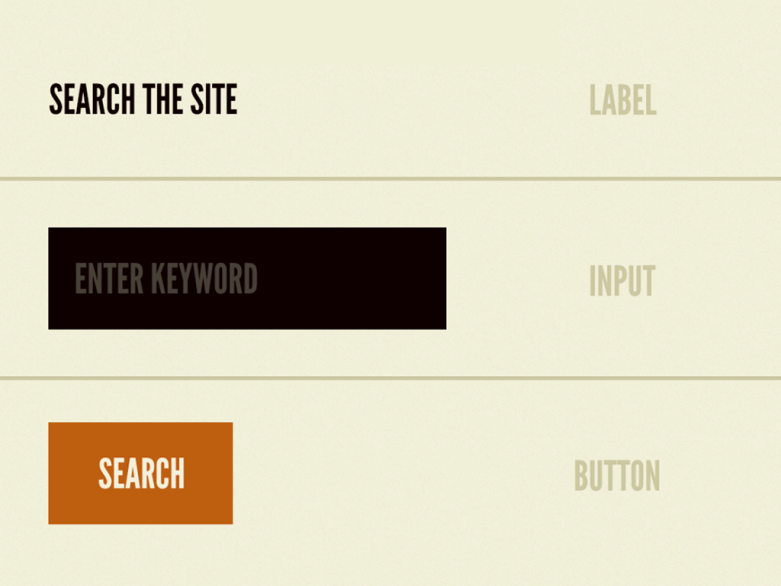
Las partes del diseño atómico

El diseño atómico es una metodología compuesta por cinco partes distintas que trabajan juntas para crear sistemas de diseño de interfaces de forma más deliberada y jerárquica:

- Átomos
- Moléculas
- Organismos
- Templates
- Páginas

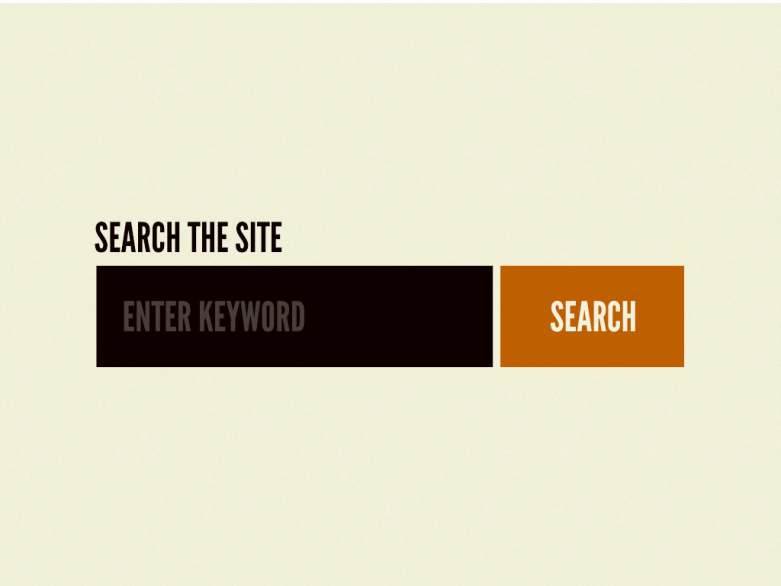
Átomos

Son los bloques fundamentales que componen las interfaces de usuario. Incluyen elementos básicos de HTML como etiquetas de formulario, campos de entrada, botones y otros que no pueden descomponerse más sin dejar de ser funcionales.



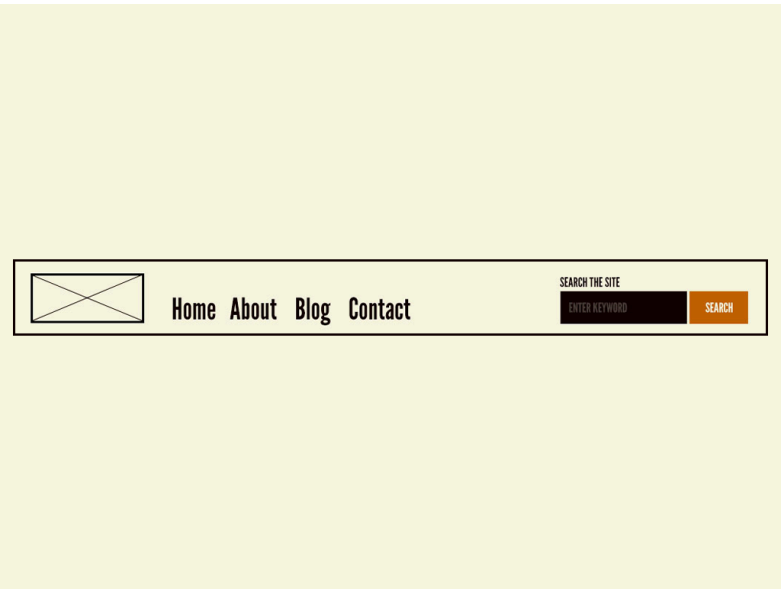
Moléculas

Son grupos relativamente simples de elementos de UI que funcionan juntos como una unidad. Por ejemplo, una etiqueta de formulario, un campo de búsqueda y un botón pueden unirse para formar una molécula de formulario de búsqueda.



Organismos

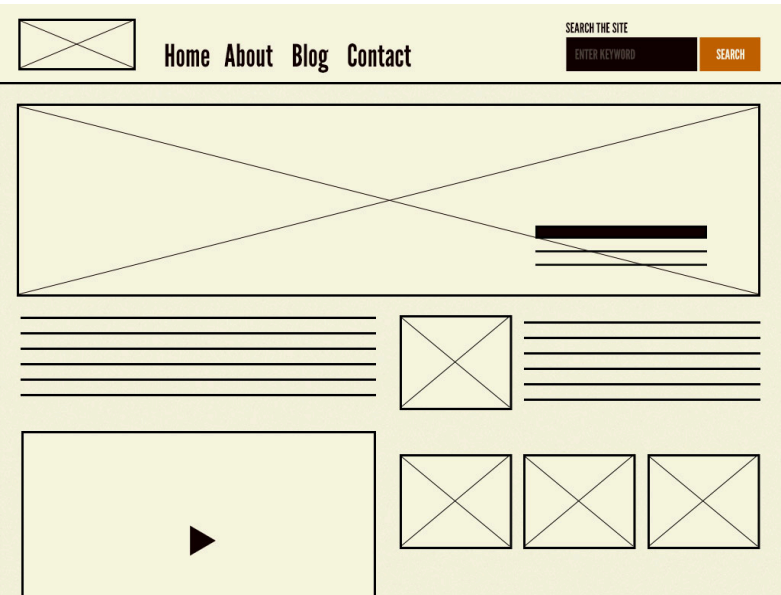
Son componentes de UI relativamente complejos, compuestos por grupos de moléculas y/o átomos y/o otros organismos. Forman secciones diferenciadas de una interfaz y pueden estar compuestos por tipos de moléculas similares o diferentes. Por ejemplo, un organismo de encabezado puede incluir elementos distintos como un logotipo, una lista de navegación principal y un formulario de búsqueda.



Templates

Son objetos a nivel de página que ubican componentes dentro de un diseño y expresan la estructura subyacente del contenido del diseño. Proporcionan contexto para las moléculas y organismos relativamente abstractos. Se enfocan en la estructura de contenido subyacente de la página, más que en el contenido final.

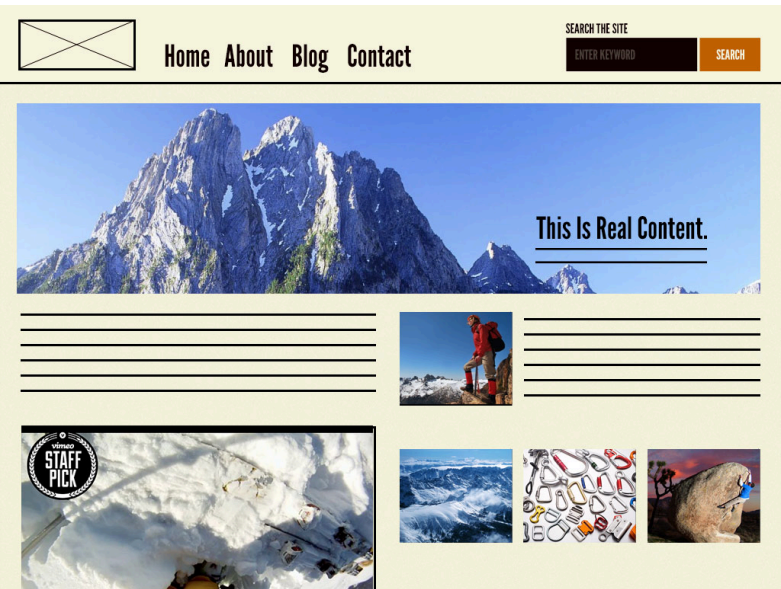
Esto es con lo que los usuarios verán e interactuarán cuando visiten tu experiencia.



Pages

Esto es lo que tus interesados aprobarán. Y aquí es donde todos esos componentes se unen para formar una interfaz de usuario hermosa y funcional.

Las páginas son esenciales para probar la efectividad del sistema de diseño subyacente. Es en la etapa de página donde podemos ver cómo se comportan todos esos patrones cuando se aplica contenido real al sistema de diseño.



Ventajas del diseño atómico

Una de las mayores ventajas que ofrece el diseño atómico es la capacidad de cambiar rápidamente entre lo abstracto y lo concreto. Podemos ver simultáneamente nuestras interfaces descompuestas en sus elementos atómicos y también observar cómo esos elementos se combinan para formar nuestras experiencias finales.

Es crucial entender que el diseño atómico no es un proceso lineal. Sería un error pensar que podemos diseñar botones y otros elementos de forma aislada y luego cruzar los dedos esperando que todo encaje en un conjunto coherente.

El diseño atómico nos da un lenguaje para hablar tanto de la estructura de nuestros patrones de interfaz como del contenido que va dentro de ellos. Aunque hay una separación clara entre el esqueleto de la estructura de contenido (templates) y el contenido final (páginas), el diseño atómico reconoce que ambos se influyen mutuamente.

Pattern Lab

Pattern Lab es un generador de sitios estáticos creado por el autor de libro para documentar sistemas de diseño atómico. Permite especificar el sistema usando una estructura de directorios con templates de html y css.

A un nivel práctico, lo que importa es que, más allá de esta herramienta, lo ideal es empezar a crear los componentes y sus clases usando el principio DRY (Don't Repeat Yourself). E identificar clases que se repitan y crear componentes para ellas.

Desde el punto de vista de diseño atómico, recordar que podemos empezar a identificar cuáles son los átomos que necesitamos (elementos html básicos y estilizarlos de manera aislada) para luego poder empezar a combinarlos en moléculas y organismos.

Además, como parte del proceso de diseño, tenemos que empezar a identificar y estandarizar los tokens de diseño (colores, fuentes, tamaños, etc.) que vamos a usar en el sistema. El uso de tokens es fundamental para la consistencia y la escalabilidad del sistema.

Ejemplo de sistema de diseño atómico con Pattern Lab

Las personas

Se pueden tener todas las tecnologías correctas implementadas, usar las herramientas más nuevas y avanzadas, e incluso contar con individuos extraordinariamente talentosos en el equipo, pero si todos los involucrados no están realmente cooperando y comunicándose entre ellos, no van a poder crear un gran trabajo.

Cuando crear un sistema de diseño

Los sistemas de diseño y sus bibliotecas de patrones asociadas suelen crearse junto con un nuevo proyecto de diseño o rediseño, un esfuerzo de migración de plataforma u otra iniciativa. Aprovechar otro proyecto como base es una excelente manera de introducir discretamente una biblioteca de patrones en tu organización.

Inventario de interfaces

Un inventario de interfaz es similar a un inventario de contenido, solo que en lugar de revisar y categorizar contenido, se trata de registrar y clasificar todos los componentes que conforman tu interfaz de usuario. Un inventario de interfaz es una colección completa de los elementos que componen tu interfaz de usuario. A continuación el proceso para crear uno.

1. Juntar los representantes de todas las disciplinas responsables del éxito del sitio deberían estar juntos en la misma sala durante el ejercicio.
2. Cada uno de los presentes navegar por los sitios de la empresa, screenshoteando y categorizando la mayor cantidad de componentes distintos que pueda identificar: Headers, Footers, Colores, Botones, Imágenes, Iconos, Formularios, Listas, etc.
3. Cada uno, hace una presentación de los distintos componentes que identificó, mientras esto sucede, la idea es ir discutiendo y estandarizando los nombres y formas para calificarlos.
4. El host de la reunión, debe juntar toda la información y armar el inventario final con todos los componentes identificados.
5. Uno de los beneficios más poderosos de los inventarios de interfaz es que podés mostrárselos a cualquiera, incluidos quienes no son diseñadores ni desarrolladores, y van a entender por qué las UIs inconsistentes son un problema. No necesitás ser diseñador para darte cuenta de que tener 37 estilos de botón distintos probablemente no sea una buena idea.

6. El grupo de trabajo puede tener conversaciones importantes sobre los próximos pasos del proyecto de sistema de diseño. Algunas preguntas clave que este grupo debería abordar incluyen:
- ¿Qué patrones deberían mantenerse, cuáles deberían eliminarse y cuáles pueden unificarse?
 - ¿Qué nombres de patrones deberíamos adoptar?
 - ¿Cuáles son los próximos pasos para transformar el inventario de interfaz en una biblioteca de patrones viva?

Al tomarse el tiempo para organizar las partes, se puede crear el todo de una manera más realista, deliberada y eficiente. Crear una biblioteca de los materiales disponibles permite abordar el proyecto de forma más metódica y ahorrar enormes cantidades de tiempo en el proceso. En lugar de revolver una pila desordenada de bloques y perder tiempo reinventando patrones, se puede crear un sistema organizado de componentes que ayude a producir un mejor trabajo en menos tiempo.

Redefiniendo el diseño

Debemos crear experiencias para personas que usan una diversidad de dispositivos, tamaños de pantalla, velocidades de red, capacidades del dispositivo, características del navegador, tipos de entrada, formatos, contextos y preferencias:

- Crear sistemas de diseño accesibles y resilientes. Reconocé que una gran variedad de personas, con un amplio espectro de capacidades, va a acceder a nuestras experiencias, así que construí sistemas de diseño lo más inclusivos posible.
- Crear layouts y componentes flexibles para que nuestras interfaces se vean y funcionen bien sin importar las dimensiones o tamaños de pantalla de un dispositivo.
- Tratar el rendimiento como un principio esencial de diseño y generar experiencias que carguen rápido y respeten a los usuarios y su tiempo.
- Mejorar progresivamente las interfaces estableciendo experiencias básicas y luego agregando mejoras que aprovechen las capacidades únicas de los dispositivos y navegadores modernos.
- Crear sistemas de diseño preparados para el futuro, capaces de resistir el paso del tiempo y anticipar los cambios inevitables en el panorama de dispositivos y de la web.

Casi todo este trabajo puede ocurrir en paralelo. Por supuesto, la mayor parte de la investigación, la arquitectura de la información y otros aspectos fundamentales del diseño UX tienden a ocurrir más temprano, pero ese trabajo no debería retrasar que las demás disciplinas comiencen sus tareas.

El desarrollo es diseño

Cuando los stakeholders ven solo imágenes estáticas de sitios web, naturalmente solo pueden comentar y aprobar imágenes de sitios web. Eso genera expectativas equivocadas. Se debe llevar el diseño al navegador lo antes posible y mostrar las realidades del medio final mucho más temprano en el proceso.

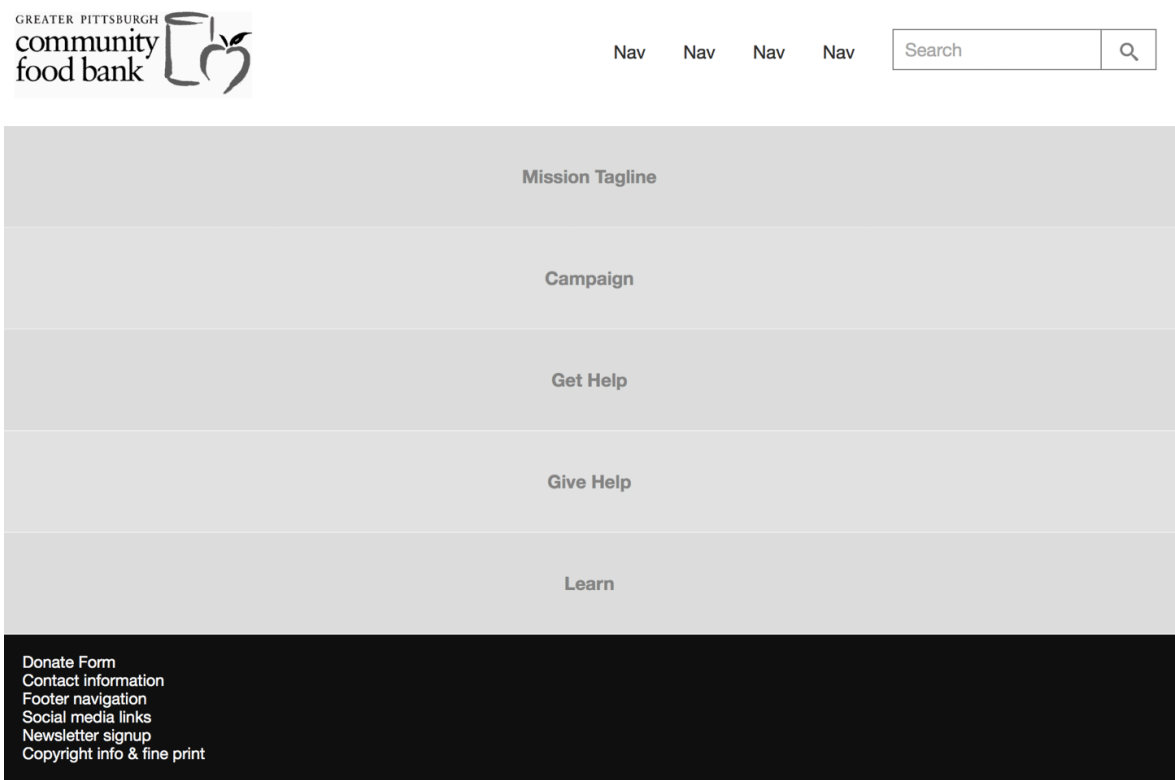
Trabajar en HTML, CSS y JavaScript de presentación permite a los equipos no solo crear diseños estéticamente atractivos, sino también demostrar esas consideraciones de diseño exclusivamente digitales, como:

- flexibilidad
- impacto de la red
- interacción
- movimiento
- ergonomía
- renderizado de color y texto
- densidad de píxeles
- rendimiento del scroll
- peculiaridades de dispositivos y navegadores
- preferencias del usuario

Estableciendo una dirección

Es fundamental ponerse de acuerdo en una dirección general de diseño y delinear primero las ideas principales antes de pasar al diseño y desarrollo de alta fidelidad. Esto requiere moderación y manejo de expectativas, pero da como resultado una toma de decisiones más enfocada y un trabajo más realista.

Es mejor comenzar con bocetos de baja fidelidad (lo-fi) que definan qué aparece en una pantalla en particular y en qué orden general. Establecer la arquitectura de información básica de la experiencia se puede lograr con una simple lista con viñetas y una conversación.



Estos wireframes en escala de grises y de formas simples ayudan a establecer los patrones de contenido necesarios para la pantalla, pero los diseñadores de UX también pueden definir algunos patrones de UI a nivel del sitio que anticipan usar para finalmente mostrar esos patrones de contenido.

La prueba de los 20 segundos de la intuición

Se realiza como parte de la reunión de inicio del proyecto y consiste en mostrar a los stakeholders un puñado de sitios web relevantes (alrededor de veinte a treinta) durante veinte segundos cada uno. Los sitios elegidos deben ser una mezcla equilibrada de sitios específicos de la industria y otros sitios visualmente interesantes de distintas industrias.

Para cada sitio presentado, cada persona vota en una escala del 1 al 10, donde un 1 significa “Si este fuera nuestro sitio, renunciaría a mi trabajo y largaría a llorar desconsoladamente en forma de bolita”, mientras que un 10 significa “¡Si este fuera nuestro sitio, estaría absolutamente eufórico!”. Los participantes, además, deben anotar las propiedades visuales que les resulten interesantes, como la tipografía, el color, la densidad, la disposición, el estilo de ilustración y la vibra general.

Cuando el ejercicio haya finalizado, se suman las puntuaciones y se conversa sobre los cinco sitios con las puntuaciones más bajas, los cinco con las más altas y los más polémicos (sitios que algunas personas calificaron muy alto y otras muy bajo). Los participantes deben explicar por qué se sintieron atraídos o repelidos por un sitio en particular y resolver las diferencias de opinión junto con el grupo.

El diseñador visual puede entonces aprovechar los conocimientos adquiridos y comenzar a traducir esos valores estéticos en una dirección visual para el proyecto.

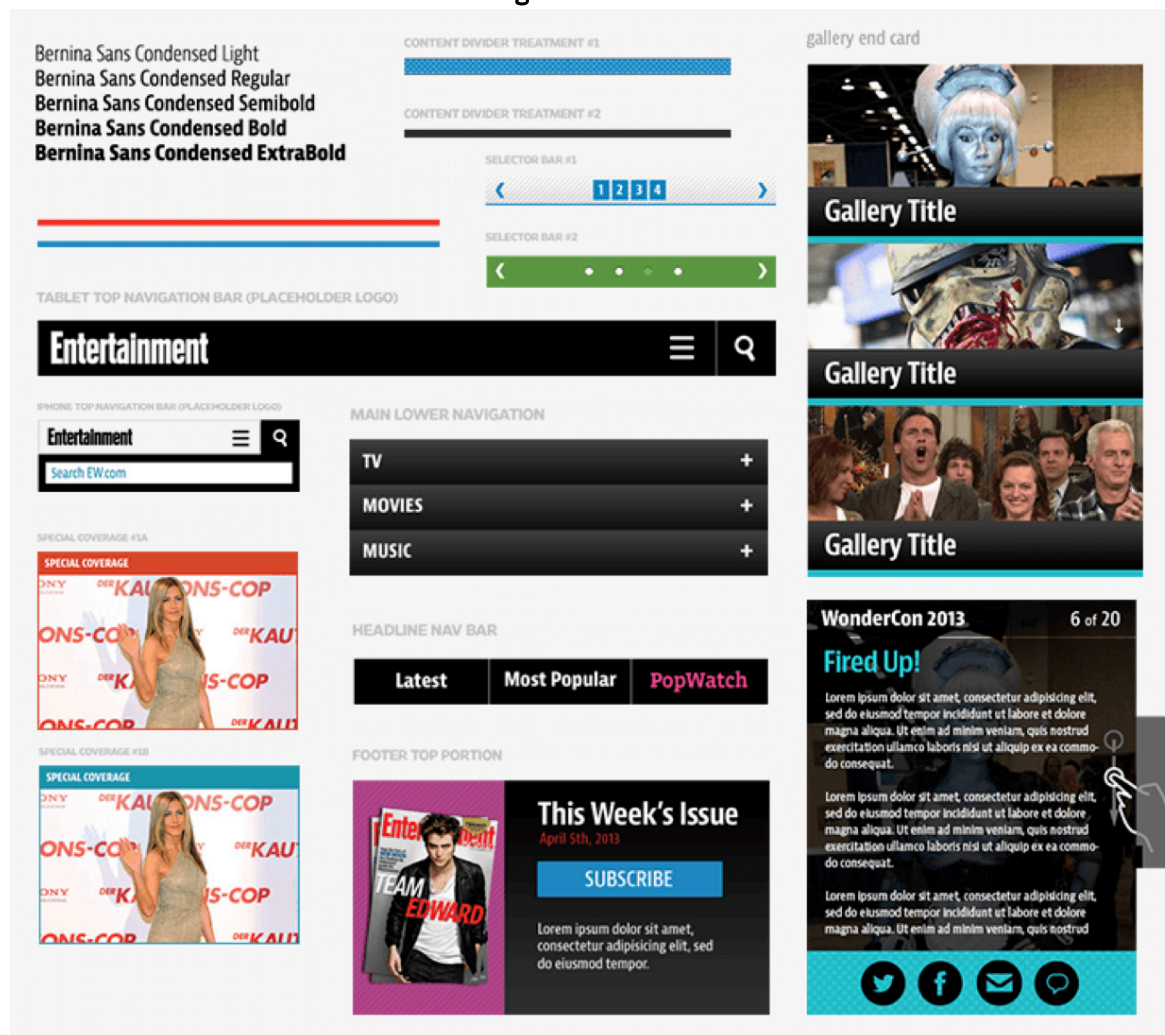
Style Tiles

Los style tiles (junto con sus equivalentes en el navegador, los prototipos de estilo) permiten a los diseñadores explorar color, tipografía, textura, íconos y otros aspectos de la atmósfera del diseño sin hacer suposiciones sobre la disposición ni preocuparse por el acabado. Pueden diseñarse mucho más rápido porque no están limitados por las expectativas de los comps de alta fidelidad, lo que permite recibir retroalimentación y generar discusiones más pronto.

Collage de elementos

Entre los style tiles y los comps de alta fidelidad, están los collages de elementos, que son colecciones para explorar los componentes de UI. Las collages de elementos proporcionan un espacio para diseñadores para aplicar la atmósfera del diseño a los elementos de la interfaz real, pero aún así estar libres de la disposición y la presentación altamente pulida.

Collage de elementos



Iterando en el proceso

Al principio, los diseños en el navegador tienden a verse toscos en el mejor de los casos, y eso está completamente bien. La intención es esbozar la arquitectura de información básica de la plantilla en el navegador, definir patrones, conectar esos patrones usando includes y comenzar el marcado general de los patrones. Con ese trabajo en marcha, el equipo puede comenzar colectivamente a estilizar patrones específicos y refinar la estructura general.

Ver estos prototipos parcialmente diseñados puede parecer extraño para quienes están acostumbrados a entregables de diseño pixel-perfect. Pero es mucho más importante comunicar el progreso que generar una falsa sensación de perfección, por lo que las actualizaciones continuas son preferibles a grandes revelaciones.

Una vez que los diseños están en el navegador, deben permanecer allí. En esta etapa del proceso, el enfoque de producción se desplaza hacia los miembros del equipo expertos en HTML, CSS y JavaScript de presentación. Los patrones deben crearse, estilizarse e integrarse donde se necesiten. Los diseñadores pueden reaccionar ante estas implementaciones en el navegador y crear spot comps en herramientas estáticas para ayudar a corregir detalles de responsividad a nivel de organismo. Este ir y venir entre herramientas estáticas y en el navegador establece un ciclo saludable entre diseño y desarrollo, donde el código de front-end se vuelve más sólido y estable con cada iteración.

Manteniendo sistemas de diseño

Cosas a tener en cuenta para mantener y actualizar un sistema de diseño.

Parece natural enfocarse en las implementaciones finales en lugar del sistema subyacente. Los productos en producción siguen siendo el foco principal de atención para todos, mientras que cualquier biblioteca de patrones existe como un derivado que simplemente brinda documentación útil.

Cuando la biblioteca de patrones deja de reflejar el estado actual de los productos que sirve, se vuelve obsoleta. Y cuando la biblioteca de patrones que gestiona el sistema de diseño ya no es precisa, el proceso de mantenimiento del sitio web se convierte en un conjunto de parches rápidos y cambios improvisados, arruinando toda la dedicación que se puso en crear el sistema de diseño original.

Debemos reconocer que el sistema de diseño es lo que sustenta nuestros productos finales y bibliotecas de patrones. El enfoque "Design System First" nos obliga a dar un paso atrás y considerar cómo cualquier mejora, solicitud del cliente, nueva funcionalidad o iteración afecta al sistema completo en lugar de solo a una pequeña parte del ecosistema.

Los clientes, colegas y partes interesadas deberían aceptar la naturaleza flexible del mundo digital para crear sistemas de diseño vivos que se adapten al constante cambio del medio, las necesidades de los usuarios y las necesidades del negocio.

Los clientes, colegas y partes interesadas deberían aceptar la naturaleza flexible del mundo digital para crear sistemas de diseño vivos que se adapten al constante cambio del medio, las necesidades de los usuarios y las necesidades del negocio.

Las personas que trabajan en servicios para clientes suelen estar acostumbradas a entregar un proyecto en un paquete prolijo y luego desaparecer. Los equipos internos no lo hacen mucho mejor, ya que suelen saltar de una iniciativa a otra.

Un sistema de diseño no debería ser un proyecto con un alcance finito, sino un producto destinado a crecer y evolucionar con el tiempo. La web nunca está terminada, y la creación de un sistema de diseño es solo el primer paso en un largo (y esperablemente fructífero) camino.

Un sistema de diseño debería ser un compromiso a largo plazo con el objetivo ambicioso de revolucionar cómo tu organización crea productos digitales.

Cosas necesarias para lograr un sistema de diseño exitoso

Tiene que ser oficial

Los comienzos orgánicos están bien, pero para establecer un sistema de diseño realmente impactante que genere éxito a largo plazo, el sistema debe evolucionar hacia un esfuerzo oficialmente respaldado. Esto significa tratarlo como un producto real en lugar de un proyecto secundario, y asignarle tiempo, presupuesto y personal reales.

Armar un equipo de mantenimiento

Inevitablemente habrá personas en la organización que creen y mantengan el sistema, y personas que lo utilicen. Puede haber superposición entre estos grupos, pero establecer los roles de creadores y usuarios es igualmente importante.

Los creadores del sistema de diseño son quienes lo construyen, mantienen y gobiernan, y deben trabajar estrechamente juntos para asegurar que el sistema sea inteligente, flexible, escalable y que atienda las necesidades de los usuarios y del negocio.

Los usuarios del sistema de diseño son los equipos de la organización que toman el sistema y aplican sus patrones de interfaz a sus aplicaciones específicas.

Los creadores y los usuarios deben mantener una relación cercana para asegurar que los patrones definidos en el sistema sirvan a las necesidades de las aplicaciones y que toda documentación sea clara.

Debe ser adaptable

El cambio es la única constante. La parte "viva" del sistema de diseño vivo significa que debe adaptarse, iterarse y evolucionar junto con los productos que sirve.

Una parte crítica del mantenimiento del sistema de diseño es asegurar que los patrones de UI se mantengan actualizados, adopten buenas prácticas de diseño y desarrollo, y continúen atendiendo las necesidades reales de la organización.

Agregar nuevos patrones

Por más inteligente que sea tu equipo, es muy posible que no piensen en todos los patrones necesarios desde el principio. A medida que el sistema se aplica a más productos, inevitablemente aparecerán vacíos que no puedan resolverse con los patrones existentes.

Al mismo tiempo se debe tener cuidado de no agregar patrones que no sean necesarios o que no sean útiles o el sistema de diseño se convertirá en un caos inmanejable. Al momento de hacer un cambio, vale la pena preguntarse si esto es una situación aislada o algo que puede ser reutilizable en otras aplicaciones.

Eliminar patrones obsoletos

Los patrones pueden quedar obsoletos por muchas razones. Tener un plan para deprecir patrones es una gran idea. ¿Pero cómo eliminarlos removerlos sin dejar sin soporte a quienes dependen de ellos? Salesforce creó una herramienta llamada Sass Deprecate que marca patrones que serán eliminados próximamente.

Hacer actualizaciones

Hacer actualizaciones en patrones, documentación y aplicaciones debería ser lo más fluido posible, así que reducir esa fricción debe ser una prioridad del equipo de sistemas de diseño. Esto implica considerar tanto el aspecto tecnológico como el de flujo de trabajo.

El santo grial del sistema de diseño consiste en crear un entorno donde la biblioteca de patrones y las aplicaciones vivas estén perfectamente sincronizadas. La idea es poder hacer un cambio en un patrón y verlo reflejado automáticamente en la biblioteca y en producción. Aunque este enfoque no es fácil: requiere una arquitectura técnica sofisticada, gente capacitada para configurarla y una cultura organizacional relativamente centralizada.

Visibilidad

La visibilidad es crucial para la salud continua del sistema. Un esfuerzo tan importante no debería esconderse en un rincón oscuro del intranet. Evangelizar el sistema de diseño puede y debería empezar incluso antes de que esté funcionando. Desde el inicio se pueden documentar avances para generar conciencia y entusiasmo.

Una vez en marcha y utilizado en aplicaciones reales, es imprescindible comunicar cambios, actualizaciones y la visión continua a toda la organización.

Las tácticas pueden variar desde herramientas técnicas hasta esfuerzos de comunicación más amplios.

Los cambios, actualizaciones y solicitudes del sistema deberían comunicarse donde el equipo ya se comunica: Slack, Basecamp, GitHub, wikis, Yammer, emails, blogs internos, intranet, etc.

La documentación en forma de guía de estilo es útil, pero no suficiente. Es esencial brindar capacitación y soporte continuo a los usuarios del sistema para asegurar que puedan usarlo correctamente y crear buen trabajo con él.

Hacer publico el sistema de diseño

Publicar tu guía de estilo para que el mundo la vea aumenta su visibilidad, incrementa la responsabilidad y sirve como una herramienta increíble de reclutamiento.

Poner la guía detrás de un login reduce su visibilidad, agrega fricción innecesaria y limita su potencial. El miedo a "revelar secretos" es infundado: son patrones de UI, no códigos nucleares.