

Galicia → Ejercicios. sistema de diseño

Problemática → Falta de consistencia

- Múltiples expreses
- Múltiples tecnologías
- Tecnologías desactualizadas

Solución → Sistema de diseño

Esto se hace. →

Metadología → Atomic Design.

[Atoms → Molecules → Organisms]
[Templates → Pages] →

Esto ahora No.

Etapas →

- 1 Investigación + Analysis
- 2 sprints
- 3 sprints
- 4 sprints
- 5 sprints
- 6 sprints
- 7 sprints
- 8 sprints
- 9 sprints
- 10 sprints
- 11 sprints
- 12 sprints
- 13 sprints
- 14 sprints
- 15 sprints
- 16 sprints

(Considerar iteración)

18 Meses? Aprox. 16 sprints

Atoms + Accesibilidad + Guía de estilos UNIFICADA + Grilla

Molecules + Patrones de Diseño y Múltiples interacciones

Testers + Holísticos ← Enfoque. Clientes internos y Externos

Fixing Atoms y Molecules

Assets → Desamolar / DSM es el MVP (Inusado)

Desarrollo → Plataforma web descarga de assets de diseño ordenados

Equipo → Celula de 9 personas

- Diseñador UX (1) → Analisis, Entrevistas
- Lider de proyecto (1) → Organización
- Scrum Master (1) → Sprints
- Analista de datos (1) → OKR y KPI
- Diseñador UX / UI (2) Assets, prototipos
- Desarrolladores front (2) Plataforma
- Desarrolladores Back (1) Base de Datos

① Investigación y Analisis → 2 sprints (4 semanas)

- Evaluación de lo que existe y está en prod. → Analista de datos
 - ↳ Que funcione y que no (Monitoreo lo que si) → Rehacer lo que no
- Benchmarks
- Research
- Accesibilidad → WCAG 2.1
- Ver lo que falta con el equipo de UX. → CANVAS
- Sesiones de Discovery + Enfoque Holístico → Vision global del producto de diferentes áreas

CANVAS (% De finalización)					
100%	80%	60%	40%	20%	0%
Que dan / com. están	Ajustes fineros	Necesitan trabajo Visual	Necesitan trabajo Estructural	No existen y hay que hacerlos Entera y Hay que reemplazar	Los necesito sitios y no lo sabemos

- Creación de la guía de estilos
 - Colores
 - Tipografía
 - Líneas
 - Iconos
- Documentar TODO el proceso
 - Fotos
 - Tono
 - Ux2
 - Etc.

HASTA ACA CON EL EQUIPO DE DISEÑO

ANALISIS DE DESARROLLO DE PLATAFORMA WEB

Lider (técnico) y Desarrolladores (2) → Evolución de tiempo en base al tamaño de la plataforma con todos sus Assets y Arquitectura.

↳ Documentación Actualizada y mejora continua (Releases c/2 sem.)

e interactivo

② Desarrollo visual de Atomos → 4 sprints (8 semanas)

• Herramienta colaborativa → Figma / Sketch Teams

→ TRABAJO + RÁPIDO
→ FEEDBACK + RÁPIDO

• Archivo Maestro (Componentes y librerías) → Assets

que los Equipos de producción ~~deben~~ usen los assets del archivo Maestro y se actualizarán cuando el equipo de Sistema de Diseño lo actualice.

[ejemplos: imágenes, tipografías, botones u otros atomos]

• Agregar interactividad (Estados de botones y sus transiciones)
Spinners
Icons Interactivos

Checkear

• Accesibilidad de los atomos antes de seguir con las moléculas

③ Desarrollo estructural de Moléculas y organismos → 2 sprints (4 semanas)

• Creación de Moléculas y organismos

• Ver en investigación de PABD que elementos son los más usados y ~~los~~ "ensamblarlos" / respetar Journeys y Happy Paths.

• Respetar los patrones de Diseño → Coherencia → UNIDAD VISUAL

• Probar con moléculas y organismos complejos otras pantallas

→ Resumen de Página
→ Check out
→ Corte de Menú extranjera
→ Mensajes

Ver patrones
y perfeccionarlos

- ④ Testeos, enfoque holístico y posibles iteraciones → 2 sprints. (4 Semanas)
- Gran flujo de Diseño Terminado // testeos con usuarios

Testeos

INTERNOS	Externos
MKT (3)	BANCA MINORISTA (5)
RRHH (3)	BANCA MAYORISTA (5)
FINANZAS (3)	GRANDES EMPRESAS (5)
AAC (3)	INVERSIONISTAS (5)
DEV (3)	

- ④ Armar cuestionarios coherentes en base al Rol/Posición/Expertise.
 - Pregus de sueldos de Grandes empresas
 - Ver resumen en B. Minorista
 - Usar herramientas internas en MKT.
- ④ Hacer los prototipos interactivos en Invision para el testeo contemplando el onboarding

→ **ITERACIONES** ←

⑤ Correcciones visuales y existencia visual/estructural → 1 sprint (2 sem)

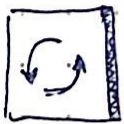
- Pequeños errores para tener el producto lo más pixel perfect posible



- Distribución lógica y orden de los elementos
- Respetar la grilla dentro de las molecules y por fuera entre ellas

⑥ Preparación de assets p/ Desarrollo → 1 sprint (2 semanas)

- MVP de la plataforma
 - Invision DSX → El mejor (más robusto)
 - Zero Height
 - Zepgun



- Sincronizar assets en la plataforma y que todos en Prod tengan acceso.
- Reparar todos los assets, organizarlos y categorizarlos p/ saber de donde vienen y que se ofida si lo cambias. (Ej: Donde se uso este btn)
- Trabajar en la documentación ← de cada release!

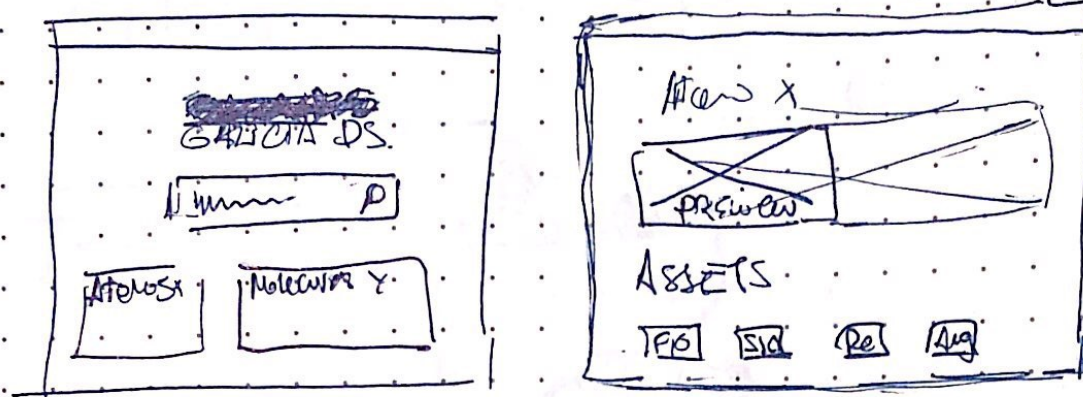
→ **¡IMPORTANTE!**

⑦ Desarrollo de la plataforma

- Los devs se encargan que catalogar los atoms por dificultad de desarrollo

- Actualización de componentes tecnológicos antiguos

→ Angular
→ React
→ HTML y CSS



Dinámica y 10 celulos de trabajo

- Proceso Ágil
- Magnitud ENORME
- MUL. PRODUCTOS

- Priorizar la plataforma web y darle mantenimiento.
- Actualizarla regularmente y documentar todos los cambios.
- Weekly con equipo de producción para contar y exponer avances.
- Inter-Comunicación constante → Retroalimentación de producción.

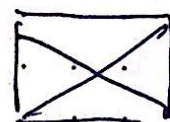
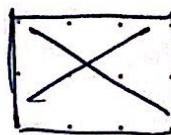
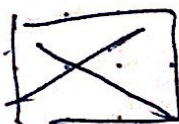
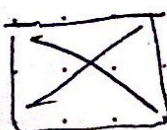


Buscar componente



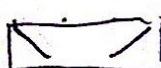
Componentes más comunes

Ver todos



Componentes nuevos

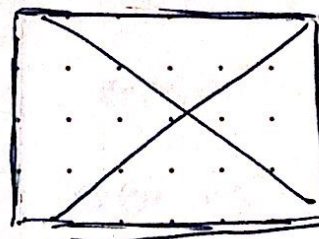
Ver todos



Nombre del componente

Este componente forma parte de **13 Moléculas y orgs**

Breve descripción del componente



DISEÑO

DESARROLLO

Sketch

SUG

PIUS

DESCARGAR

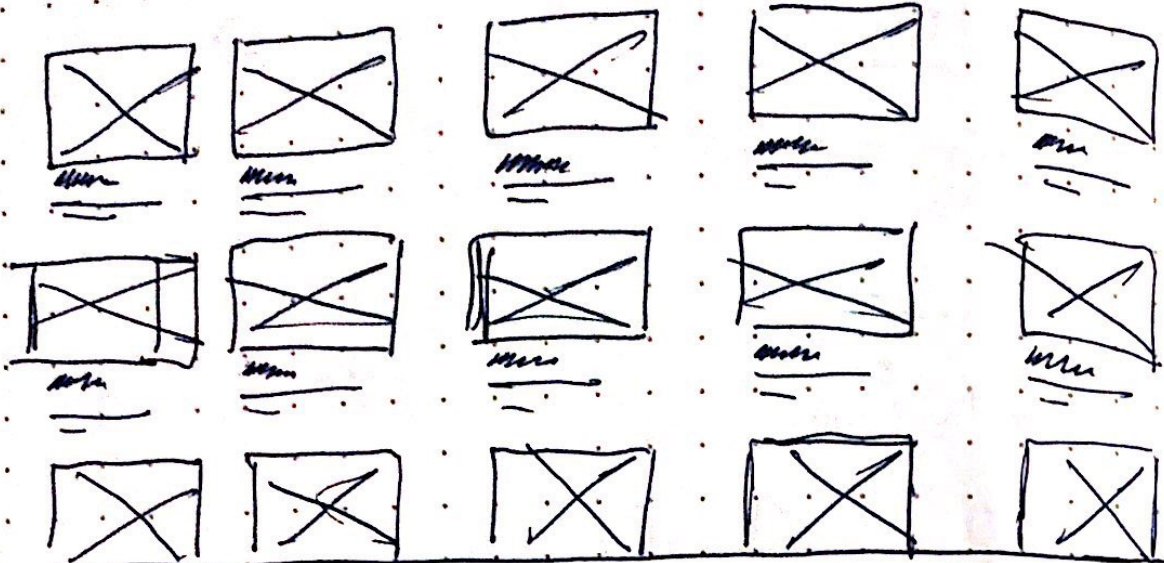
DESCRIBIR

POSTAR

≡ Galicia DS

Todos los componentes

FILTRAR



Secciones

≡ Galicia DS

Colores

Primarios

Secundarios

Textos

Iconos

Rellenos

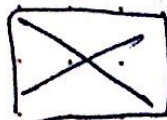
Vacios

Buscar un componente



Componentes más comunes

[Ver todos](#)



Componentes más nuevos

[Ver todos](#)

