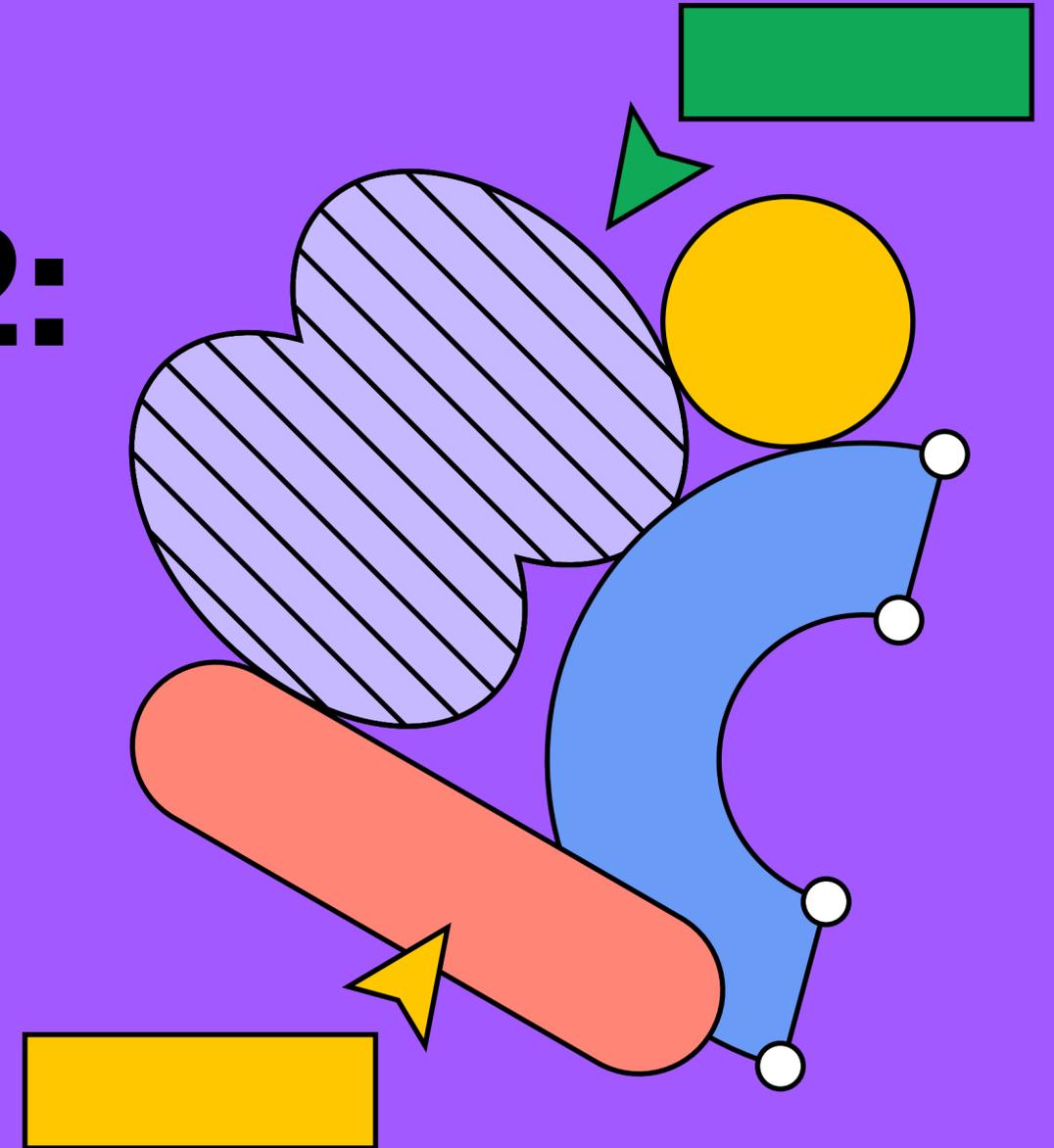


Figma

Sistemas de diseño 102: Cómo crear tu sistema de diseño



Índice

Prepara el terreno →

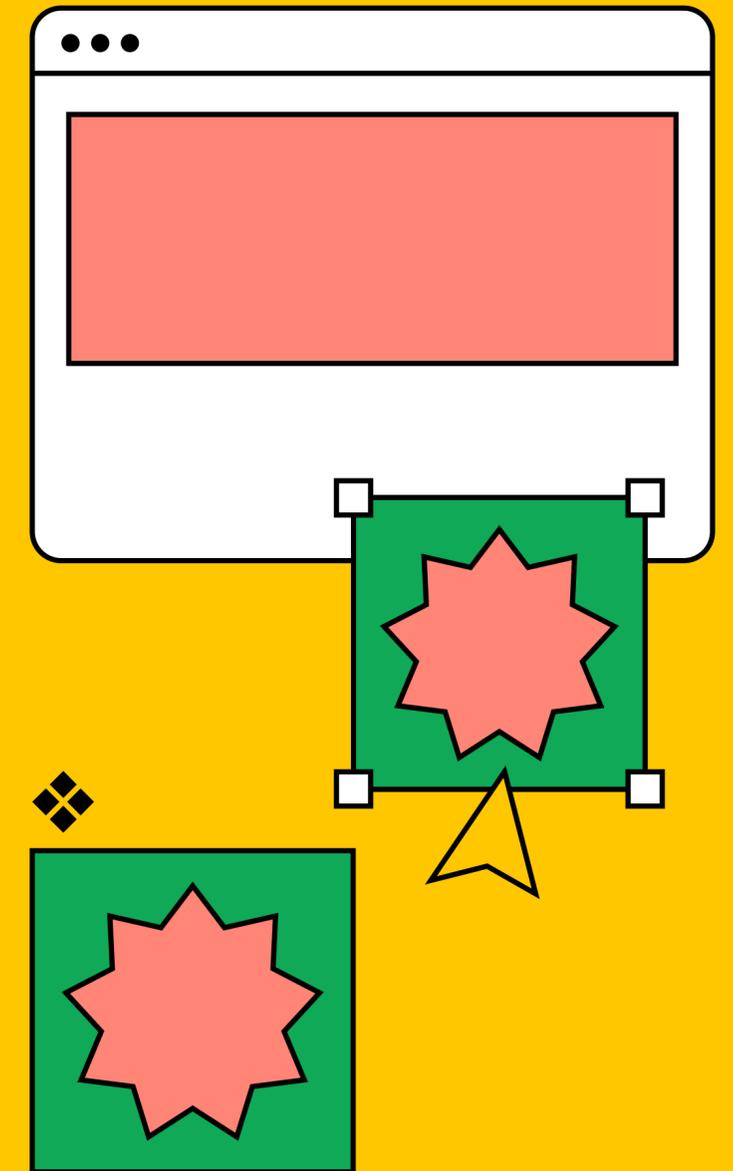
Define las bases →

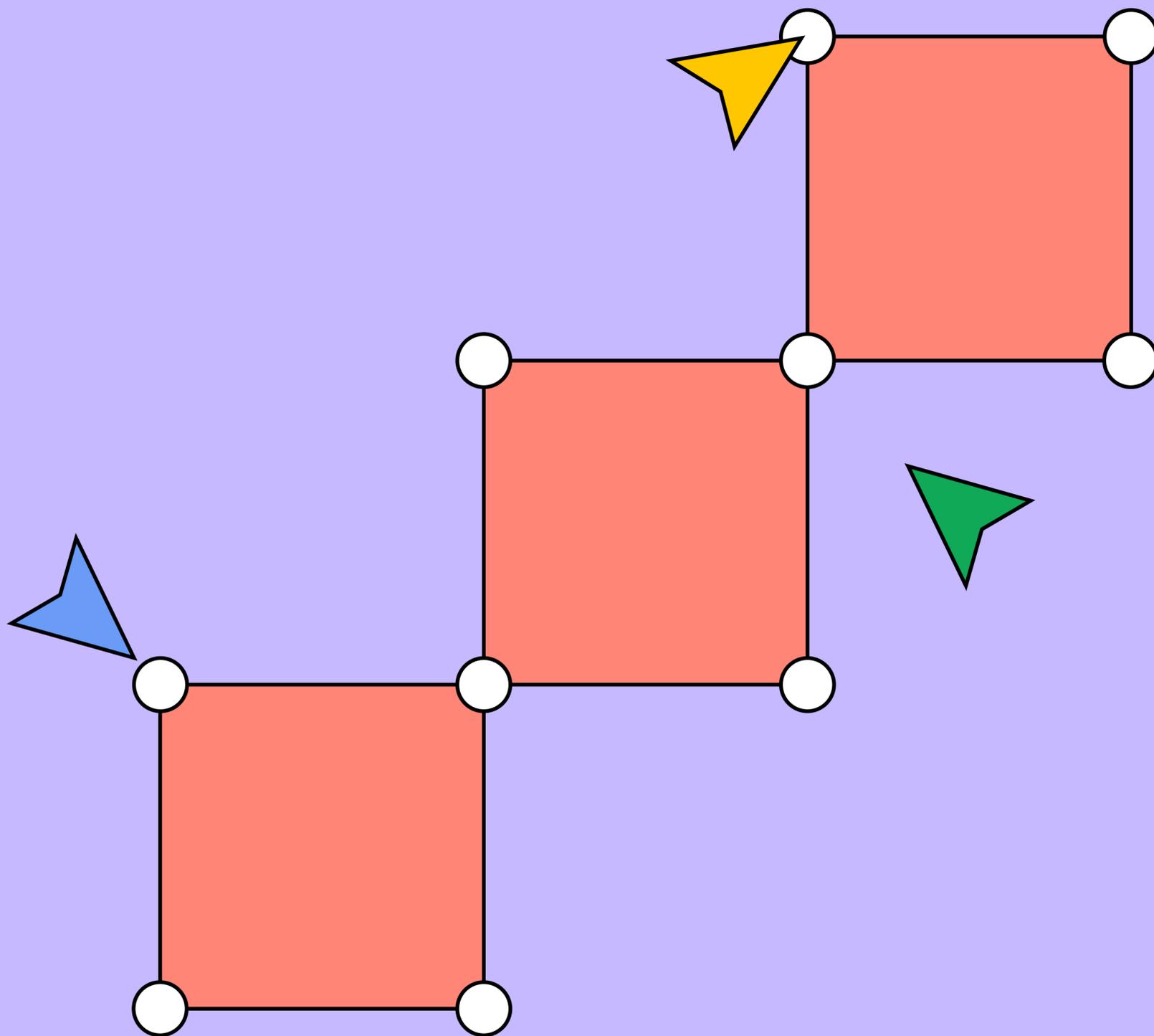
Crea tu sistema de diseño en Figma →

¡Es hora de crear tu sistema de diseño! Te guiaremos por los aspectos básicos de la creación de un sistema adaptado a tus objetivos y desafíos únicos, ya sea que estés comenzando desde cero o que ya tengas algunas piezas.

Un sistema de diseño bien elaborado es una poderosa herramienta para los equipos que buscan crear diseños cohesivos, escalables y eficientes. Al establecer un lenguaje compartido y una biblioteca de componentes reutilizables, un sistema de diseño garantiza la consistencia en todos tus productos, acelera tu flujo de trabajo y libera a tu equipo para que se concentre en resolver problemas del usuario.

Sin embargo, para aprovechar realmente la potencia de un sistema de diseño, debes saber cómo crear e implementar uno de manera eficaz. Es más fácil decirlo que hacerlo. En esta guía, vamos a desglosar el proceso de creación de un sistema de diseño en pasos claros y prácticos. Desde definir tus principios y preparar el terreno hasta crear y organizar tus activos de diseño, abarcaremos las mejores prácticas y ejemplos del mundo real para ayudarte a crear un sistema que potencie a tu equipo y mejore tu producto.





Paso 1: Prepara el terreno

Hay muchas razones por las que un sistema de diseño podría ser útil para tu equipo u organización. Antes de sumergirte en la creación de componentes y patrones, es importante comprender por qué estás creando un sistema de diseño y qué problemas esperas resolver. Puede ser que hayas notado que tu producto se ve diferente en diferentes plataformas o que implementar actualizaciones es un proceso manual y lento. Quizás desees facilitar la colaboración, poner a todos en la misma página o ayudar a los nuevos miembros del equipo a ponerse al día rápidamente.

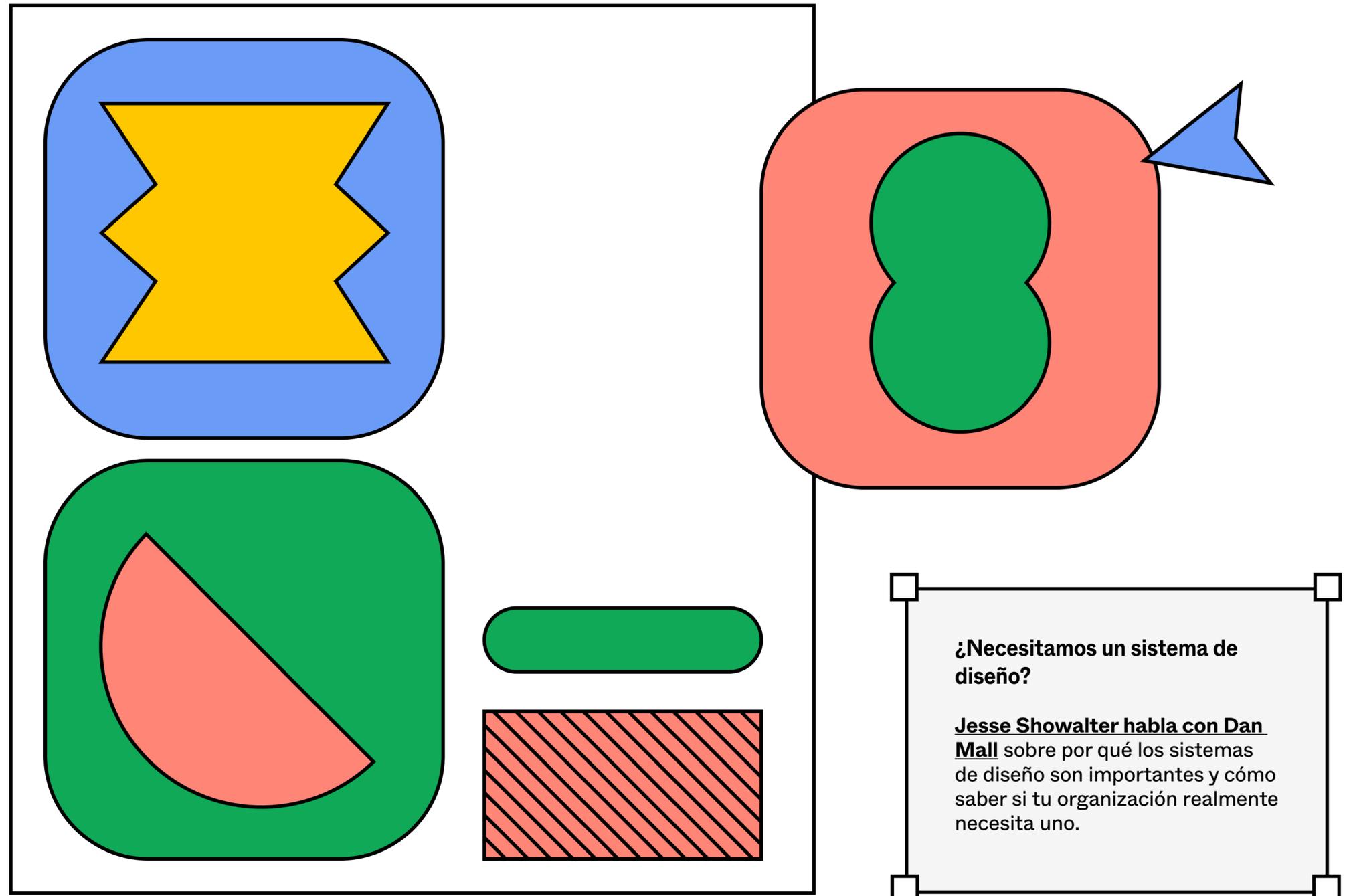
Sea cual sea tu motivo, tómate un momento para definir claramente tus objetivos al responder estas preguntas clave:

- ¿Por qué deseas un sistema de diseño?
- ¿Qué problemas específicos solucionará?
- ¿Cómo sabrás si estás resolviendo esos problemas con éxito?

Los sistemas de diseño pueden ser útiles para equipos de todos los tamaños y niveles de experiencia. La verdad es que no todos necesitan un sistema de diseño complejo a nivel empresarial. Si eres principiante, estás iniciando tu carrera o trabajas con un pequeño equipo en una cantidad limitada de marcas o productos, un sistema más simple con un puñado de plantillas y componentes reutilizables podría ser todo lo que necesitas para optimizar tu flujo de trabajo y mantener la consistencia. A medida que crecen tus proyectos y tu equipo, el sistema de diseño puede evolucionar para adaptarse a tus necesidades cambiantes.

La clave es crear un sistema que tenga sentido para tu situación específica, ya sea un sistema integral para administrar varios productos o un conjunto simple de elementos reutilizables para un equipo pequeño. Recuerda, no hay un único sistema de diseño que sirva para todos. Existen en un espectro y pueden ser útiles para todos, desde trabajadores independientes hasta grandes empresas.

En esta etapa temprana, lo más importante es que todos estén en la misma página sobre lo que significa un sistema de diseño para tu organización y por qué estás invirtiendo en uno.



¿Necesitamos un sistema de diseño?

Jesse Showalter habla con Dan Mall sobre por qué los sistemas de diseño son importantes y cómo saber si tu organización realmente necesita uno.

Haz un inventario de lo que tienes

Una vez que hayas alineado tus objetivos, es momento de echar un vistazo más de cerca al panorama de productos que ya tienes. Comienza por reunir y catalogar todos los elementos diferentes que estás utilizando actualmente: colores, tipografía, íconos, componentes, patrones, lo que se te ocurra. ¡Las capturas de pantalla son tus mejores amigas aquí! Captura ejemplos de tu producto en diferentes plataformas y dispositivos, y no olvides incluir estados interactivos o versiones alternativas. Lo más probable es que comiences a notar patrones y consistencias que pueden servir como punto de partida para tu sistema de diseño.

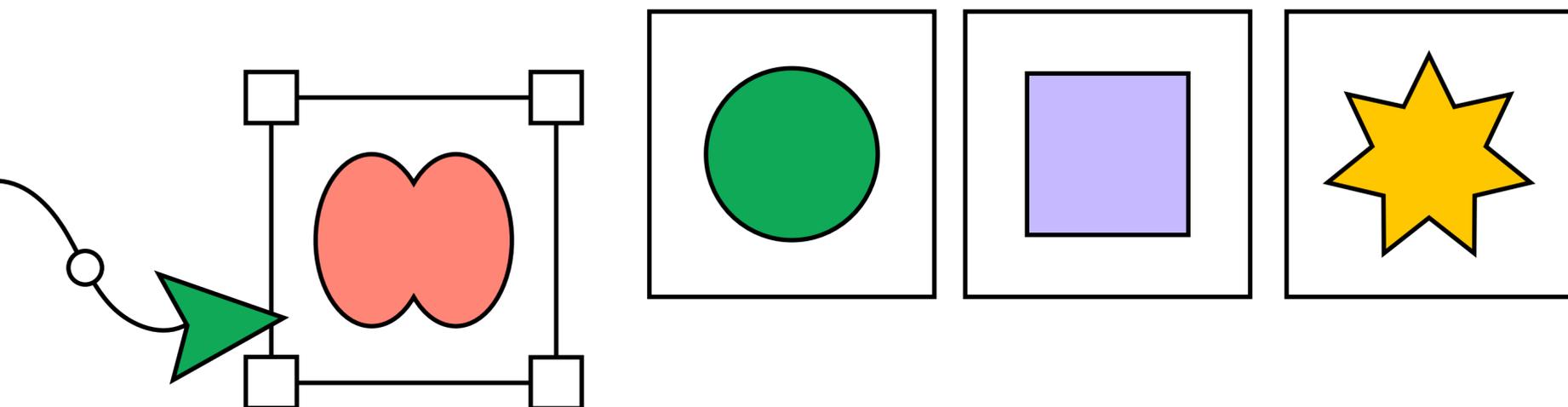
Organiza y evalúa

Con tu inventario a mano, es hora de entender lo que has encontrado. Comienza por organizar tus capturas de pantalla y ejemplos en categorías. Luego, da un paso atrás y evalúa el panorama general. ¿Cómo es tu lenguaje de diseño actual? ¿Hay oportunidades para estandarizar y optimizar?

No pierdas de vista las inconsistencias, redundancias o áreas en las que tu producto se siente desarticulado. A menudo, estas son señales de que un sistema de diseño más cohesivo podría mejorar tu experiencia de usuario.

Encuentra a tus seguidores

Crear un sistema de diseño es un esfuerzo en equipo, así que comienza a reclutar simpatizantes desde el principio. Busca personas apasionadas por la consistencia del diseño o que tengan experiencia con sistemas de diseño. No te limites solo al equipo de diseño: habla con desarrolladores, gerentes de productos, asistencia al cliente y personas que trabajan en otras áreas del negocio. Obtener diversas perspectivas ayudará a garantizar que tu sistema de diseño satisfaga las necesidades de todo tu producto y organización, no solo de un grupo específico. Y recuerda, ¡muchos sistemas de diseño exitosos comienzan con un equipo de uno! No tengas miedo de defender la causa tú mismo.



Elige tu enfoque

Existen dos formas principales de abordar la creación de tu sistema de diseño: comenzar desde cero con una solución personalizada o adoptar un marco existente y adaptarlo a tus necesidades. Hay ventajas y desventajas para cada uno.

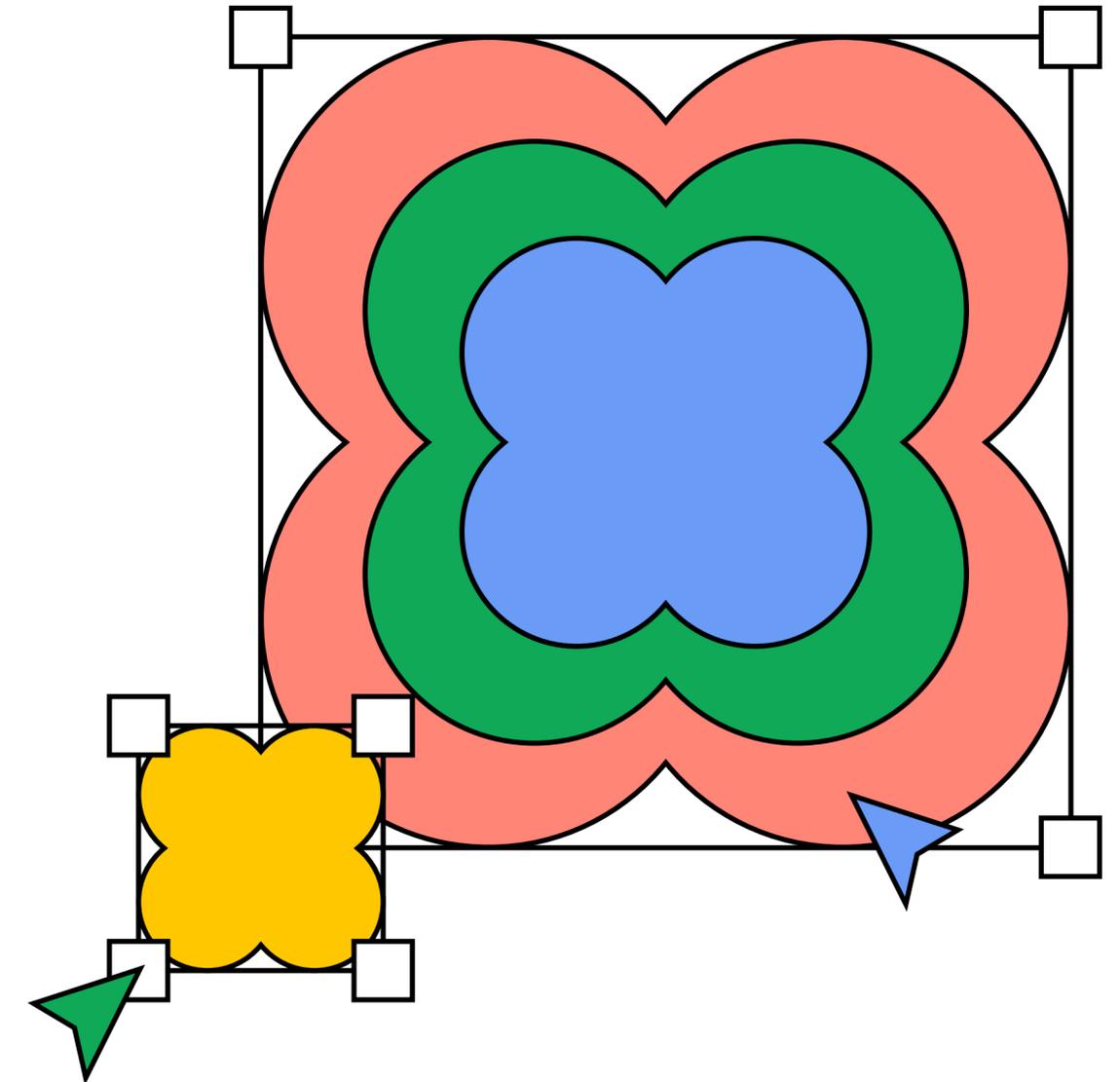
Crear desde cero te permite adaptar el sistema a tus requisitos únicos, pero también requiere más tiempo y recursos por adelantado. Usar un marco existente o un **sistema de código abierto** puede ayudarte a ponerte en marcha más rápido, pero puede requerir más personalización para adaptarse a tu caso de uso específico.

No hay una respuesta correcta o incorrecta; depende de las capacidades de tu equipo, el ancho de banda y los objetivos a largo plazo. No tengas miedo de comenzar de a poco y evolucionar con el tiempo.

Alinea con los objetivos de la empresa

Por último, asegúrate de que la iniciativa del sistema de diseño esté alineada con los objetivos generales de tu empresa. Considera factores como el tiempo, los recursos y la aceptación de los directivos. Tu auditoría anterior será útil aquí; utiliza tus hallazgos para ayudar a construir el caso sobre cómo un sistema de diseño respaldará los objetivos comerciales clave.

Los sistemas de diseño requieren una inversión continua, por lo que es importante conseguir el apoyo de las partes interesadas de manera temprana. Vincular tu sistema con beneficios comerciales tangibles, como un tiempo de salida al mercado más rápido o una experiencia de usuario mejorada, puede ayudar mucho a obtener los recursos y la aceptación que necesitas.



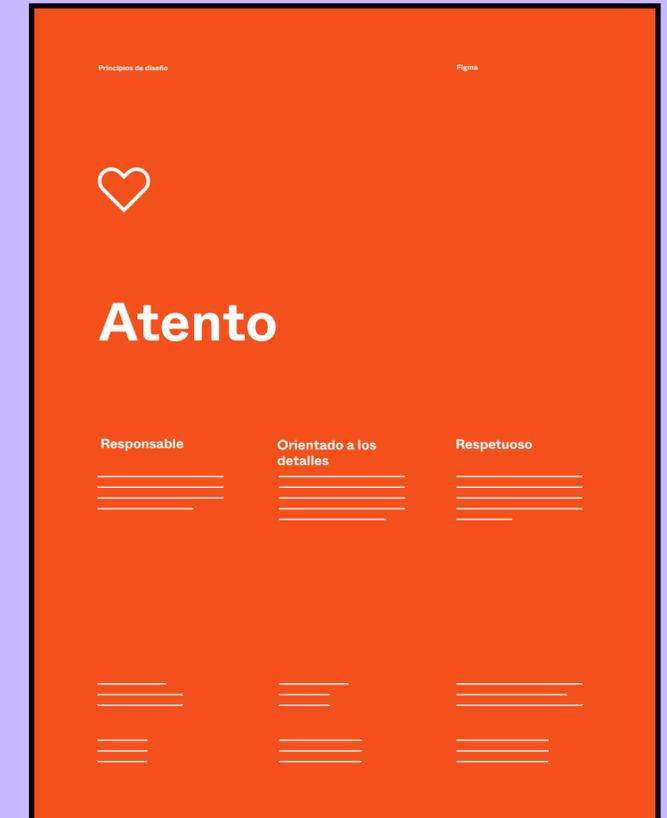
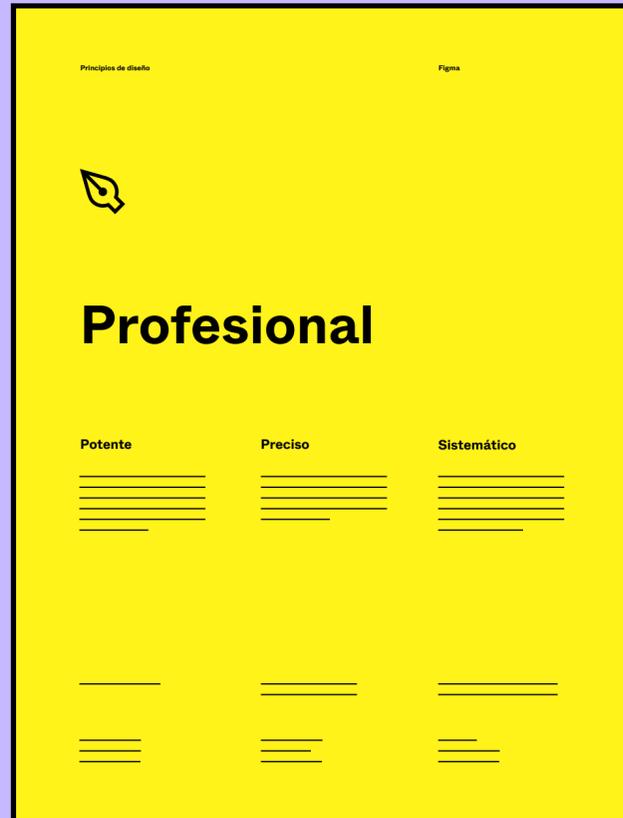
Define tus principios rectores

Una vez preparado el terreno, estarás listo para comenzar a dar forma a tu sistema de diseño. Uno de los pasos iniciales más importantes es definir un conjunto de principios rectores. Estos sirven como una estrella guía para tu sistema, lo que mantiene a todos alineados a medida que el sistema crece y evoluciona. Tus principios deben establecer el propósito y los valores que impulsan tu sistema, y garantizar que cada decisión se escale a se alinee los objetivos más amplios de la organización. Busca un pequeño conjunto de declaraciones memorables y factibles que puedan mencionarse y aplicarse fácilmente.

Estos son algunos consejos para elaborar principios de diseño eficaces:

1. Comienza con el “por qué”. ¿Qué creencia o valor fundamental impulsa este principio?
2. Sé específico. Proporciona ejemplos y pautas concretas para aplicar el principio en la práctica.
3. Mantenlo viable. Los principios deben traducirse en prácticas tangibles, no solo en intenciones documentadas.

Digamos que la accesibilidad es una prioridad fundamental para tu equipo. Un principio en torno al diseño para inclusión puede incluir pautas como considerar diferentes capacidades auditivas y de visión, hacer pruebas de contraste y la legibilidad, o cumplir con los **estándares de accesibilidad más recientes**. Cuanto más específico y viable sea, mejor.



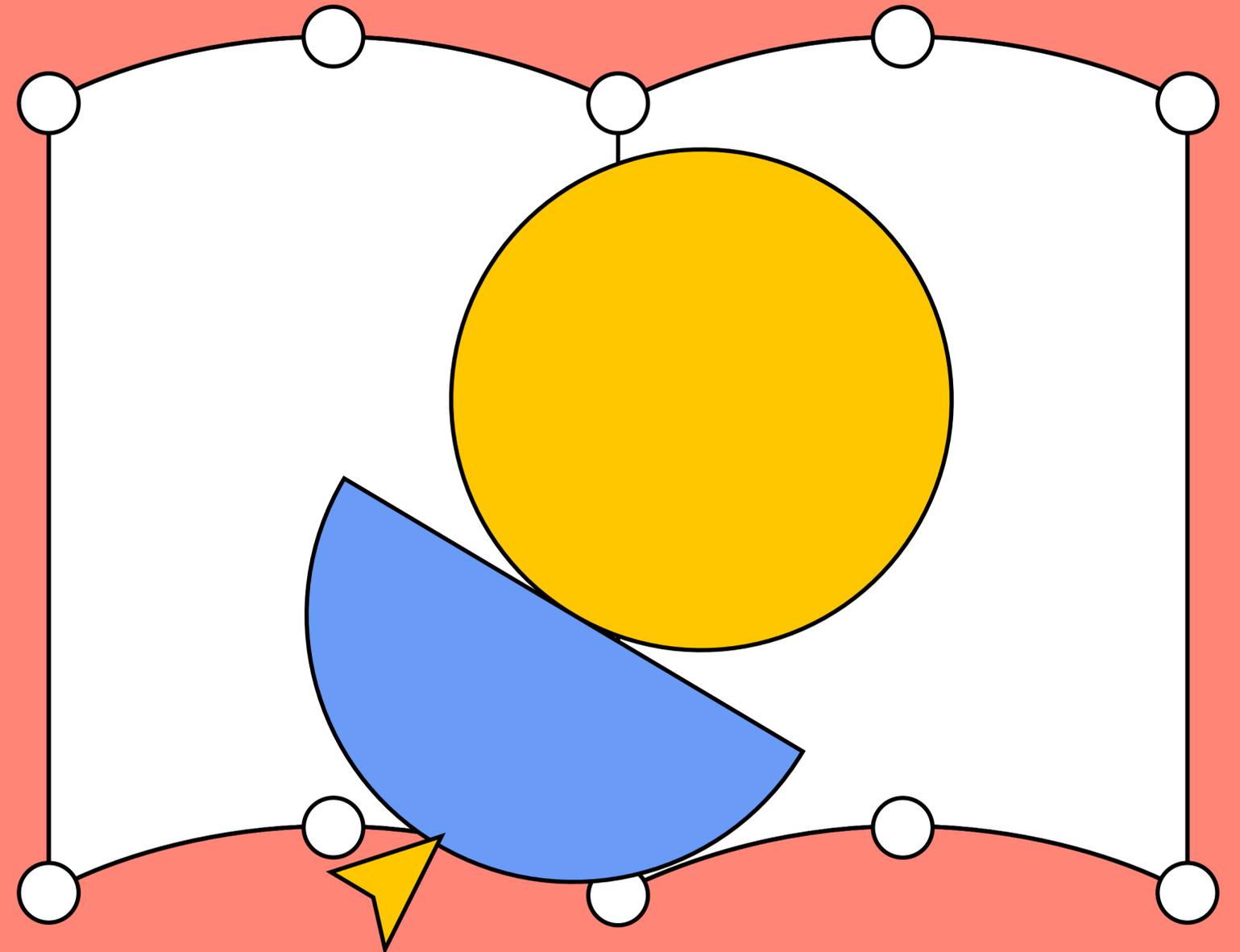
Descubre tus principios con tu equipo [usando esta plantilla de FigJam](#).



Aprovecha la riqueza de conocimientos dentro de tu organización como base para tus principios de diseño. Echa un vistazo a los recursos y las pautas existentes dentro de tu empresa: cosas como estándares de marca, guías de voz y tono, estrategias de marketing o incluso manuales de asistencia al cliente. Utilízalos como punto de partida y trabaja con los socios multifuncionales para asegurarte de estar en sincronía con el panorama general. El objetivo no es solo crear un conjunto de principios genéricos, sino articular las prioridades y creencias únicas que impulsan a tu organización y producto específicos.

Principios definitorios:

Esta serie se basa en nuestra introducción al curso de sistemas de diseño, que sigue al equipo de Habitz a medida que establecen sus principios fundamentales y los transforman en pautas de diseño concretas.

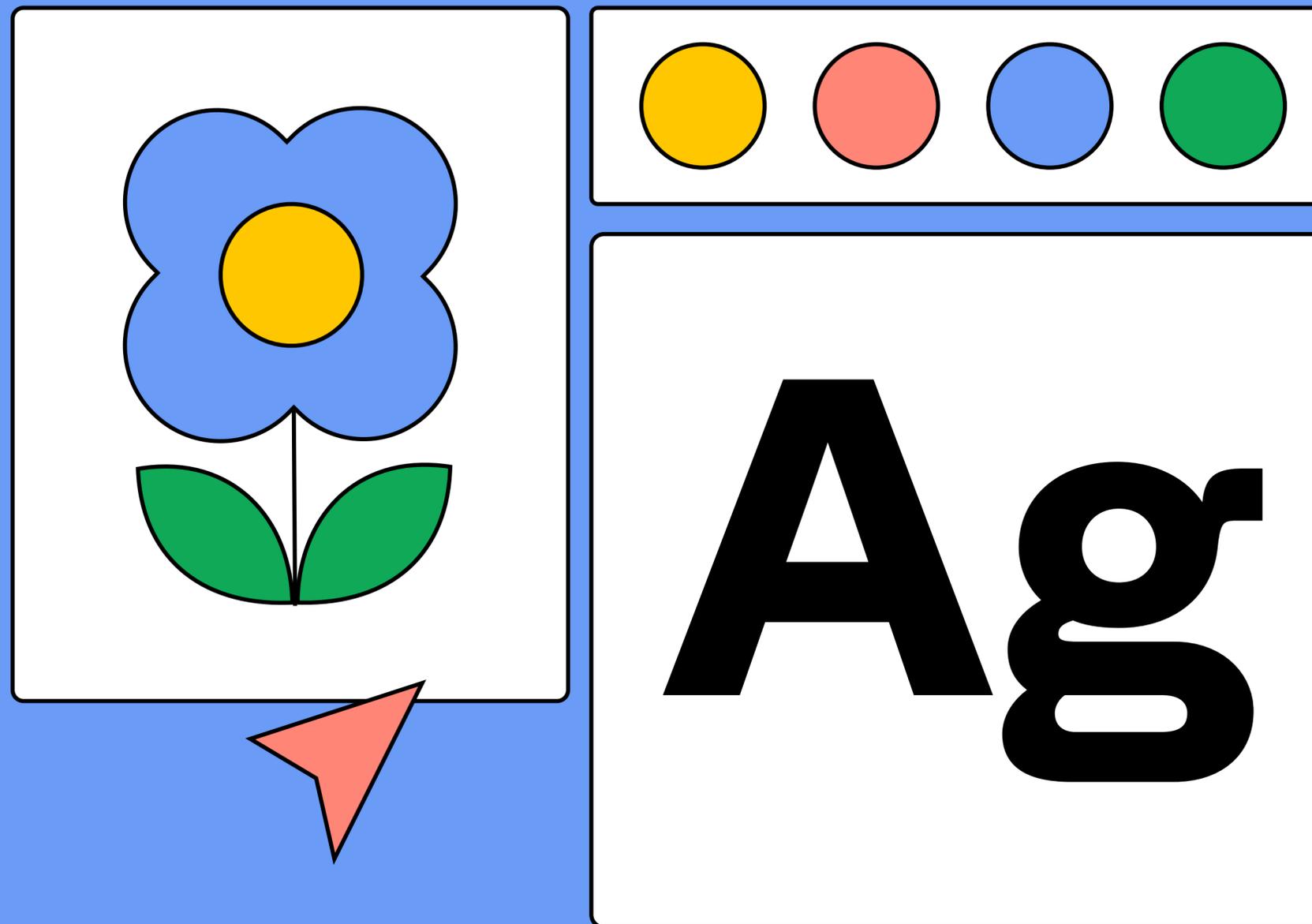


Paso 2: Define las bases

Las bases de tu sistema de diseño son los elementos funcionales y visuales esenciales que forman sus cimientos. Incluyen aspectos cruciales como accesibilidad, color, tipografía, iconografía, ilustración y dimensiones. Estos elementos trabajan juntos para crear un lenguaje de diseño sólido y uniforme que sea fácil de usar y comprender para las personas.

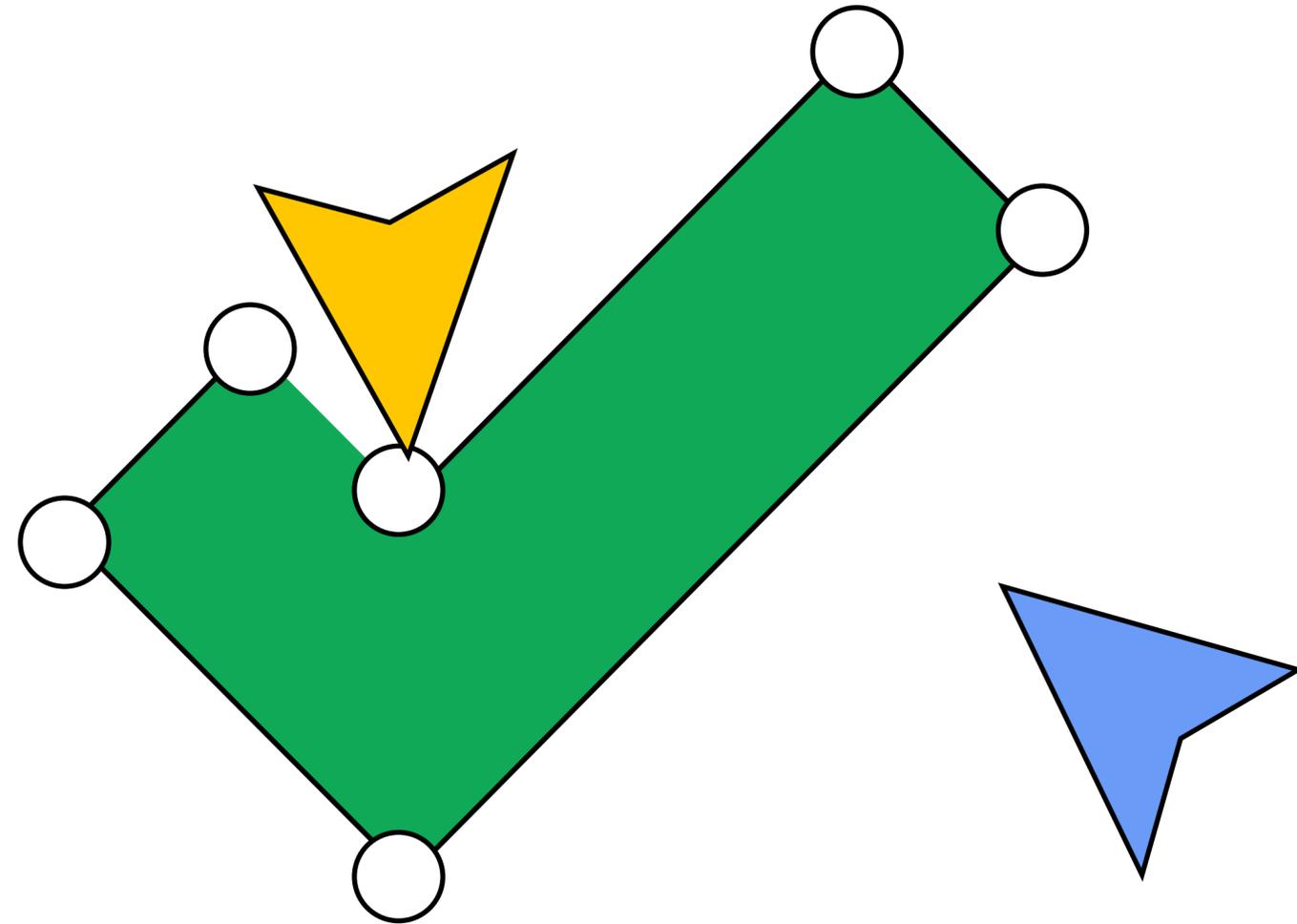
Medir el ROI:

Aprende cómo Stash crea productos financieros en los que los clientes pueden confiar al usar los componentes de Figma y Ditto para enviar actualizaciones de copias, lo que acelera su trabajo en un 20 % y ahorra más de 12 000 horas.



Haz que tu diseño sea accesible para todos

Accesibilidad significa asegurarse de que todos puedan usar y comprender tu producto, independientemente de sus capacidades. Esta es responsabilidad de todos, y debería ser una parte fundamental de los principios del sistema de diseño. Cuando creas tu sistema de diseño, considera elementos como tamaños de fuente, contraste de color y cómo se etiquetan y organizan los componentes. Es fundamental comunicar por qué y cómo deben usarse los activos del sistema de diseño a la hora de crear experiencias de productos que cumplan con los estándares de accesibilidad. Al priorizar la accesibilidad desde el principio y proporcionar pautas claras, estableces las bases para crear un producto más inclusivo que todos puedan disfrutar. Sin embargo, recuerda que tener un sistema de diseño accesible no garantiza automáticamente tener un producto accesible. Es un esfuerzo continuo que requiere el compromiso de todo el equipo.



Accesibilidad a supercarga:

Prueba el **plugin de accesibilidad y contraste de Stark** para ayudarte a optimizar tu flujo de trabajo de accesibilidad. Para garantizar que se pueda acceder a tus colores, explora los **plugin en la comunidad Figma** y sigue las **Pautas de accesibilidad para el contenido web**.

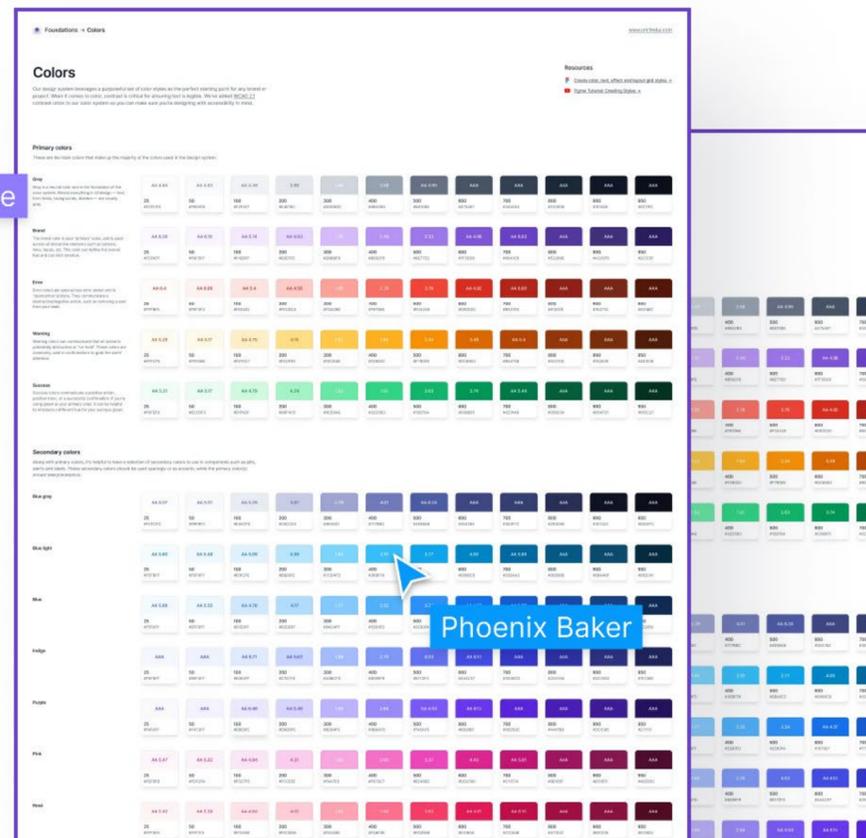




UI sin título

Olivia Rhye

Sistema de paleta de colores definitivo



Elige colores que funcionen bien juntos

El color es una herramienta poderosa en el diseño. Puede evocar emociones, crear interés visual y guiar la atención de las personas. Cuando selecciones colores para tu sistema de diseño, busca una paleta equilibrada que no sea demasiado limitada, pero que tampoco sea abrumadora. Considera cómo tus colores lucirán en diferentes modos (como el modo oscuro) y productos para mantener una experiencia de marca consistente.

Para simplificar tu paleta de colores, observa los diseños existentes de tu equipo y consolida tonos similares. Reducir de la cantidad de colores utilizados para los botones principales, por ejemplo, puede hacer que tu diseño se sienta más limpio e intuitivo. Una buena regla general es comenzar con un 60 % de colores neutros, un 30 % de colores primarios y un 10 % de colores secundarios o de contraste.

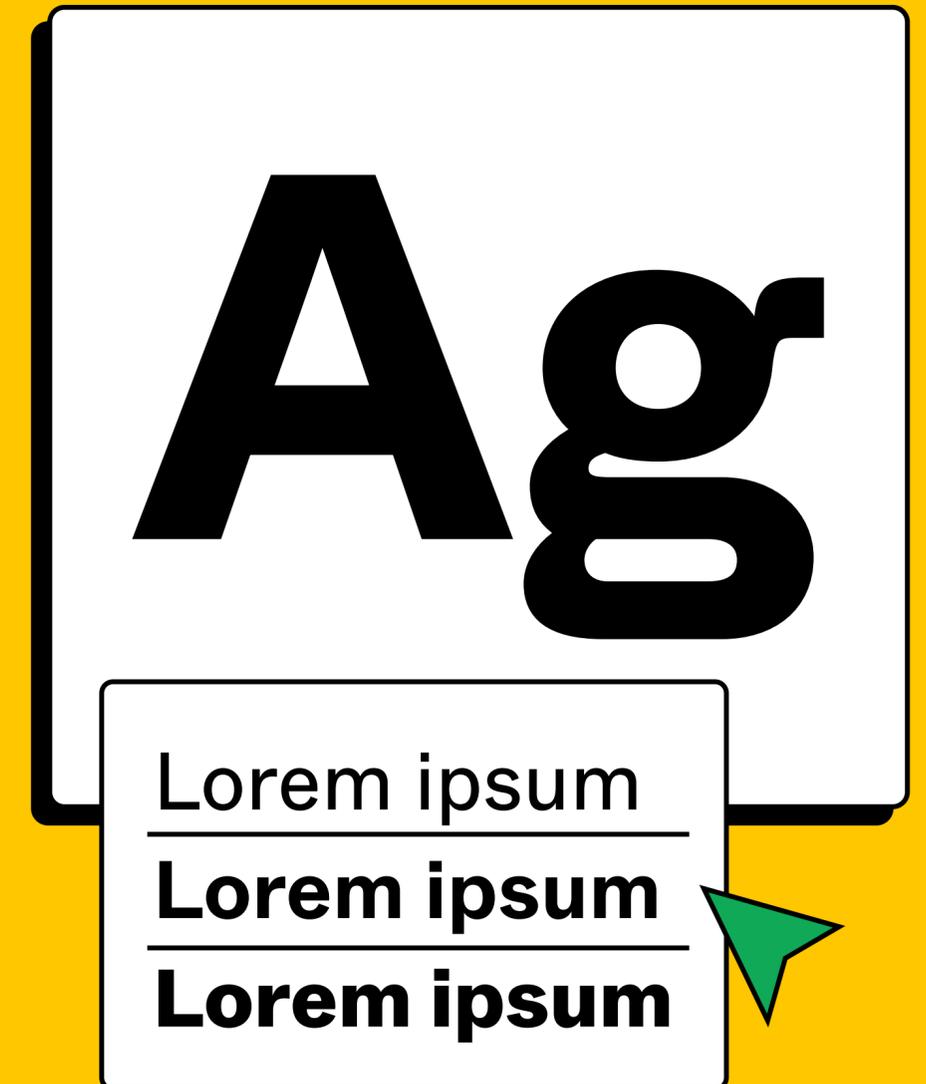
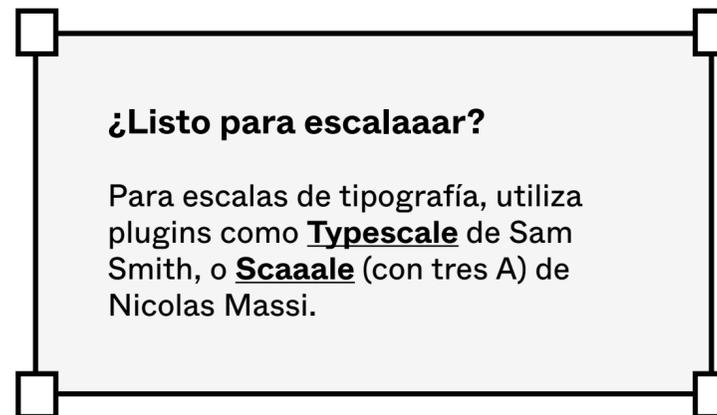
Paleta de colores definitiva:

Revisa este **sistema de paleta de colores de UI sin título sin título**, un conjunto intencional de estilos de colores bien organizados, el punto de partida perfecto para cualquier marca o proyecto.



Elige una tipografía fácil de leer y que se ajuste a tu marca

La tipografía es otro elemento clave de la base de tu diseño. Elige fuentes que sean fáciles de leer, que coincidan con la personalidad de tu marca y que funcionen bien juntas. Presta atención a los detalles como la **separación de las letras, el peso y la altura de la línea más alta** para crear una experiencia de lectura agradable. Establece un conjunto uniforme de tamaños de fuente y alturas de línea al momento de definir la escala de tipografía, normalmente ajustada en un tamaño de base de 16 píxeles. También puedes organizar tu escala de tipografía teniendo en cuenta tu aplicación prevista, como “pantalla” o “título”, u optar por un nombre más primitivo, como “encabezado 100”.



Utiliza la elevación para crear una jerarquía visual

La elevación se refiere al uso de sombras, capas y transparencia para crear profundidad y orden en tu diseño. Por ejemplo, las tarjetas pueden aparecer ligeramente elevadas de la página, o un cuadro de diálogo puede convertirse en un punto focal si parece flotar sobre todo lo demás mediante el uso de sombras. Las sombras sutiles en las barras de navegación fijas o las sombras incrustadas en los cajones de navegación también pueden indicar su posición en relación con la página. La elevación puede ayudarte a estructurar tu diseño, guiando a los usuarios a comprender qué elementos son principales y cuáles son secundarios de manera intuitiva.



Crea íconos consistentes y significativos

Los íconos son símbolos visuales pequeños que comunican ideas y acciones rápidamente. Un sistema de íconos bien diseñado fortalece la identidad de tu marca y mejora la facilidad de uso. Asegúrate de que tus íconos sean claros, consistentes y mantengan su significado incluso cuando tengan un estilo diferente. Utiliza una cuadrícula de íconos para garantizar un tamaño y una alineación consistentes, y proporciona nombres descriptivos y términos de búsqueda para que sea más fácil encontrarlos y usarlos.

Microsoft, comunidad Figma:

Ve cómo el equipo de Microsoft utiliza su **sistema de íconos Fluent** en sus productos. Los íconos Fluent incluyen esquinas redondeadas, formas simplificadas y vienen en formato regular y relleno.

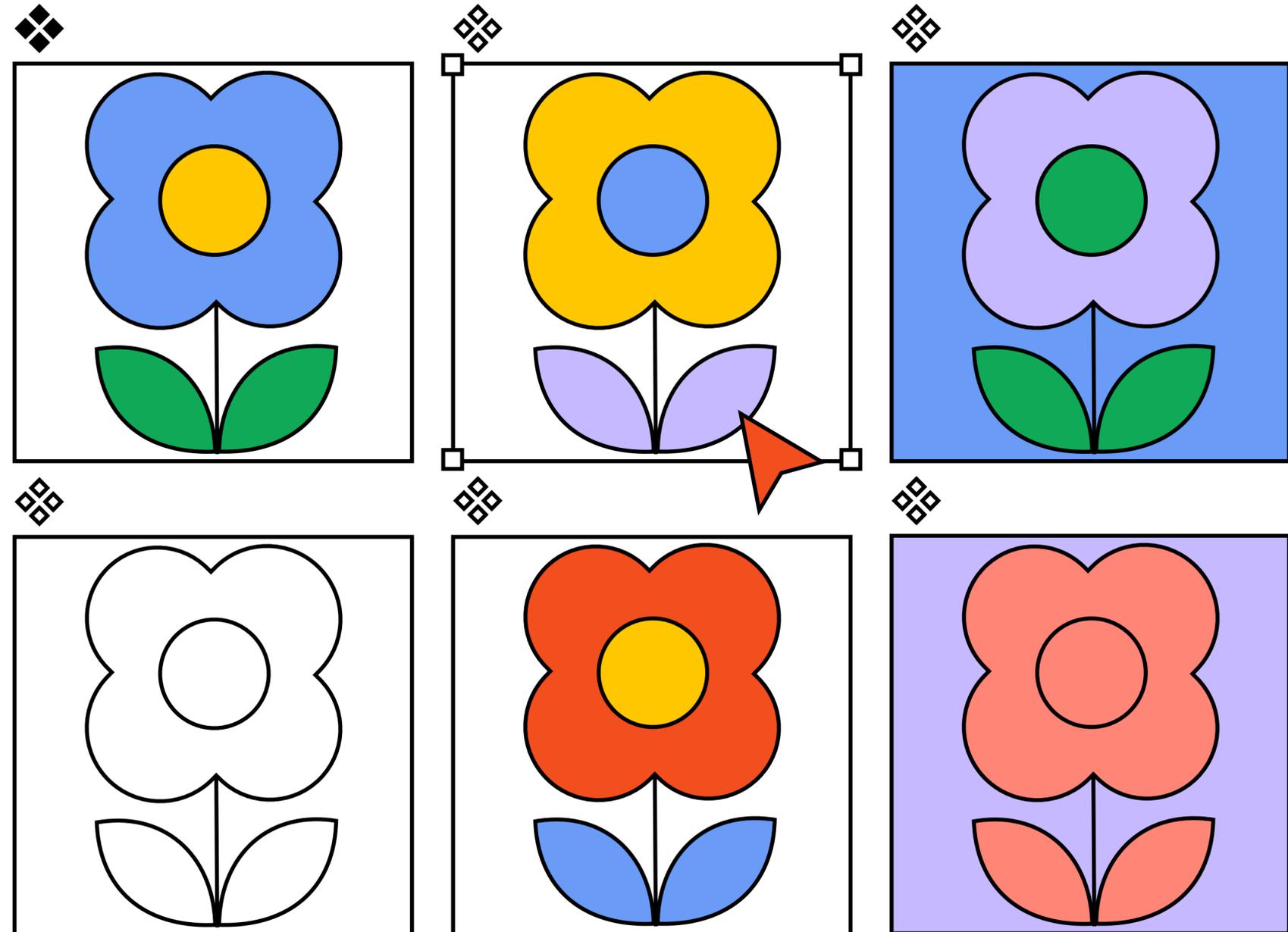


Aplica tokens con variables y estilos

En Figma, puedes utilizar **variables** y estilos para crear un sistema de diseño consistente y escalable. Las variables y los estilos ayudan a definir los elementos principales que se pueden reutilizar en todos tus diseños. Se clasifican con mayor frecuencia en dos tipos principales:

- **Primitivos:** Estos son los bloques de construcción básicos del sistema de diseño, como colores, separación y tamaño. Forman las bases de tu diseño, pero no se usan directamente en componentes o diagramaciones.
- **Semánticos:** Estos proporcionan un contexto significativo sobre cómo se debe utilizar una variable o un estilo. Por ejemplo, puedes tener una variable de color llamada “advertencia-de-color-de-fondo” para transmitir un sentido de urgencia o peligro potencial. Las variables semánticas principalmente dan un alias a valores primitivos detrás de escenas, pero también pueden aceptar códigos hexadecimales sin procesar, números o cadenas.

Al nombrar tus variables y estilos, es importante utilizar convenciones claras y uniformes. El colaborador del sistema de diseño, Nathan Curtis, **sugiere** combinar una base (como color o tamaño) con modificadores (como variante o estado) para crear nombres que sean fáciles de entender y usar. El objetivo es crear una convención compartida que todos los miembros de tu equipo puedan utilizar para comunicarse y trabajar de manera más eficiente.



Utiliza cuadrículas de disposición y separación para crear armonía visual

Las cuadrículas de disposición, la separación y el tamaño (denominados colectivamente como “sistemas de distribución de espacio”) son como el pegamento invisible que mantiene unido tu diseño. Crean un sentido de estructura, consistencia y armonía visual que hace que tu producto se sienta pulido y profesional.

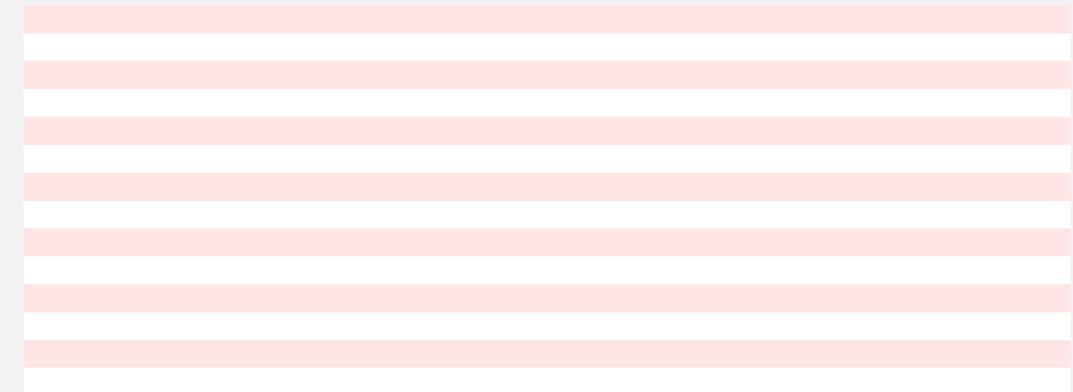
- **Disposición:** Define cómo tu diseño se adapta a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, lo que garantiza una experiencia consistente en todas las plataformas.
- **Cuadrículas:** Utiliza cuadrículas de columna, de línea de base y modulares para alinear los elementos de manera consistente y crear una jerarquía visual clara.
- **Separación:** Define unidades de separación consistentes para controlar las distancias entre los elementos y crear una disposición equilibrada y legible.

Existen muchos tipos de cuadrículas que se pueden utilizar para crear la estructura fundamental de tu disposición:

- **Las cuadrículas de columna** dividen la pantalla en secciones verticales, lo que facilita la alineación de los elementos y mantiene una apariencia consistente en diferentes dispositivos.
- **Las cuadrículas de línea base** controlan la separación vertical entre los elementos, que normalmente se alinean con la línea base de tu texto.
- **Las cuadrículas modulares** combinan las divisiones de columna y fila a fin de crear una estructura flexible para disposiciones más complejas.

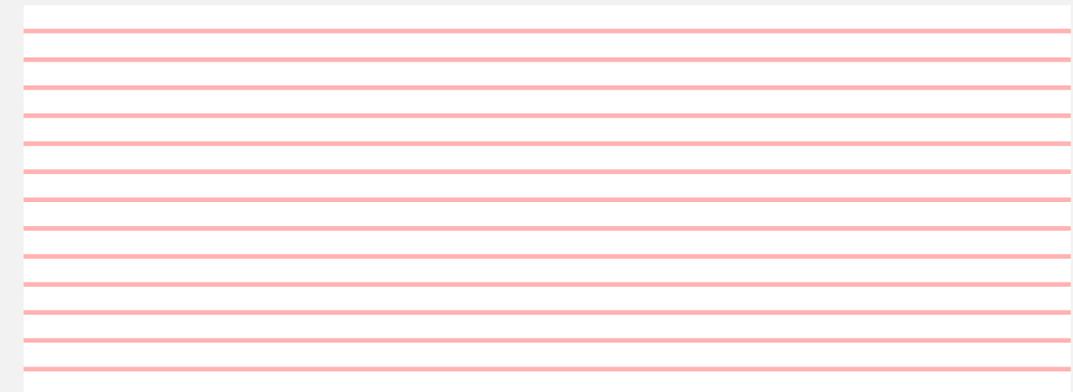
Filas			
Recuento	Color		
100	 FF0000	10 %	
Tipo	Altura	Compensar	
Superior	16	0	
Medianil			
16			

Cuadrícula de línea de base que resalta las alturas de línea



Filas			
Recuento	Color		
100	 FF0000	30 %	
Tipo	Altura	Compensar	
Superior	16	0	
Medianil			
0			

Cuadrícula de línea de base que destaca las líneas de base



La configuración de cuadrícula anterior ilustra cómo puedes adoptar diferentes enfoques para moldear una cuadrícula de línea base.



La separación eficaz es crucial para crear una jerarquía visual y relaciones entre los elementos de un diseño. Mediante el uso de unidades de separación consistentes, creas un sentido de armonía y equilibrio en todo el producto.

Al proporcionar componentes y disposiciones de diseño preestablecidos, tu sistema de diseño puede ayudar a los equipos a crear diseños adaptables y con capacidad de respuesta de manera más eficiente. Estos componentes se crean con un conjunto de puntos de interrupción predefinidos que determinan cómo cambia la disposición en diferentes tamaños de pantalla. Por ejemplo, tu sistema de diseño puede incluir un componente “héroe” que muestra un mensaje o producto clave. Al proporcionar diferentes variaciones de disposición para diversos tamaños de pantalla, te aseguras de que el héroe siempre se vea genial y mantenga su jerarquía visual, ya sea que se vea en un teléfono o en una computadora de escritorio. Este enfoque ayuda a los equipos a enfocarse en crear excelentes diseños específicos del producto, en lugar de reinventar la rueda para cada desafío de disposición adaptable.

Introducción a las variables:

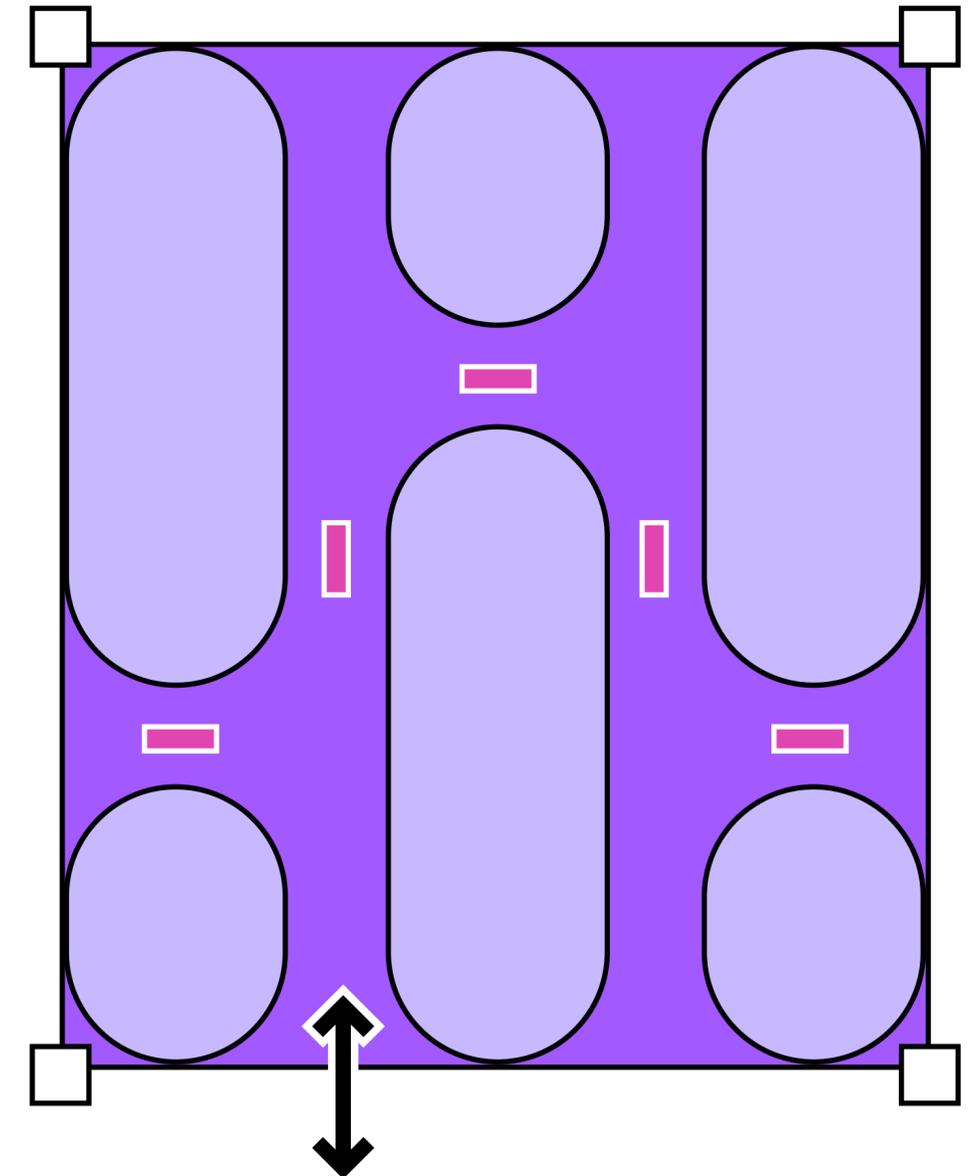
Ve este [tutorial de Figma para comprender mejor cómo funcionan las variables](#) y cómo utilizarlas para representar los tokens de diseño y explicar los diferentes modos y temas.

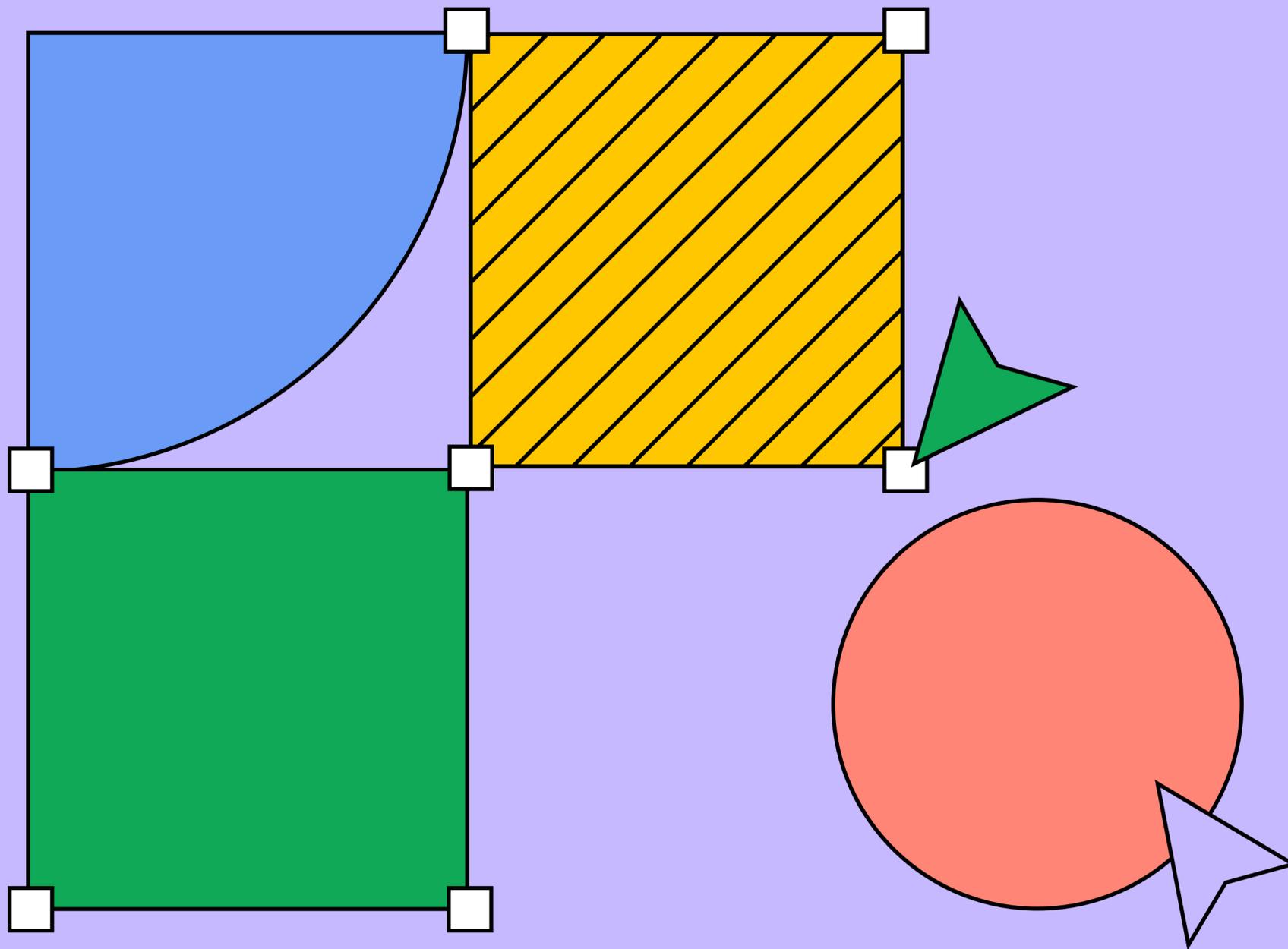
Sin embargo, tener un sistema implementado no garantiza que todos lo usen perfectamente. Es como tener un libro de recetas: es muy útil, pero depende del chef seguir las instrucciones y crear una deliciosa comida. Es por eso que es tan importante que los diseñadores comprendan y adopten el sistema de distribución de espacio. Cuando los diseñadores comprenden por qué es importante mantener un espaciado y disposición uniformes, es más probable que creen diseños que luzcan y se sientan geniales para los usuarios.

Las funciones del sistema de diseño de Figma, como las cuadrículas y los estilos de disposición, hacen que sea mucho más fácil para los equipos adherir a un sistema de distribución de espacio en todos sus proyectos. Al proporcionar una única fuente de verdad para cuadrículas, separaciones y componentes de diagramación, Figma ayuda a todos a permanecer en la misma página y aplicar el sistema de distribución de espacio de manera consistente. ¿El resultado? Experiencias de usuario que se sienten cohesivas e intuitivas, sin importar en qué dispositivo alguien esté interactuando con tu producto o marca.

Al final del día, un sistema de distribución de espacio es una herramienta increíblemente valiosa, pero su eficacia depende de que los diseñadores la utilicen de forma correcta. Al enseñar a los diseñadores los beneficios del sistema de distribución de espacio y alentarlos a usarlo de manera consistente, los equipos pueden liberar todo su potencial.

Recuerda, un sistema de distribución de espacio está diseñado para inspirar y guiar tus diseños, no limitar tu creatividad. A medida que aplicas el sistema de distribución de espacio a tu trabajo, mantén siempre las necesidades y experiencias de tus usuarios como lo más importante, utilizando las pautas como un marco útil en lugar de un conjunto de reglas estrictas.





Paso 3: Crea tu sistema de diseño en Figma

Generar un sistema de diseño en Figma se trata de crear una forma consistente, eficiente y escalable de trabajar en todo el proyecto. Es como crear un conjunto de bloques de construcción que todos en tu equipo pueden usar para crear diseños que se ven y se sienten cohesivos. Esta es una guía paso a paso que te ayudará a comenzar.

Echa un vistazo más de cerca a tus diseños existentes

¿Recuerdas esa auditoría inicial que realizaste, en la cual viste todos tus diseños existentes y los separaste en elementos individuales? Es hora de volver a verla. Comienza definiendo tus variables y estilos, que son como los bloques básicos de construcción de tu diseño. Esto incluye elementos como colores, fuentes, separaciones, disposición y cualquier efecto especial como las sombras. Al crear un conjunto de estilos predefinidos, te aseguras de que todos en tu equipo utilicen los mismos elementos de diseño de manera consistente en todos tus proyectos.

A continuación, define tus componentes. Los componentes son como bloques de construcción prefabricados que puedes reutilizar en todos tus diseños. Pueden ser elementos simples, como botones e íconos, o elementos más complejos, como modales y barras de navegación. Descomponlos en sus partes más básicas y vuelve a componerlos en estructuras más complejas.

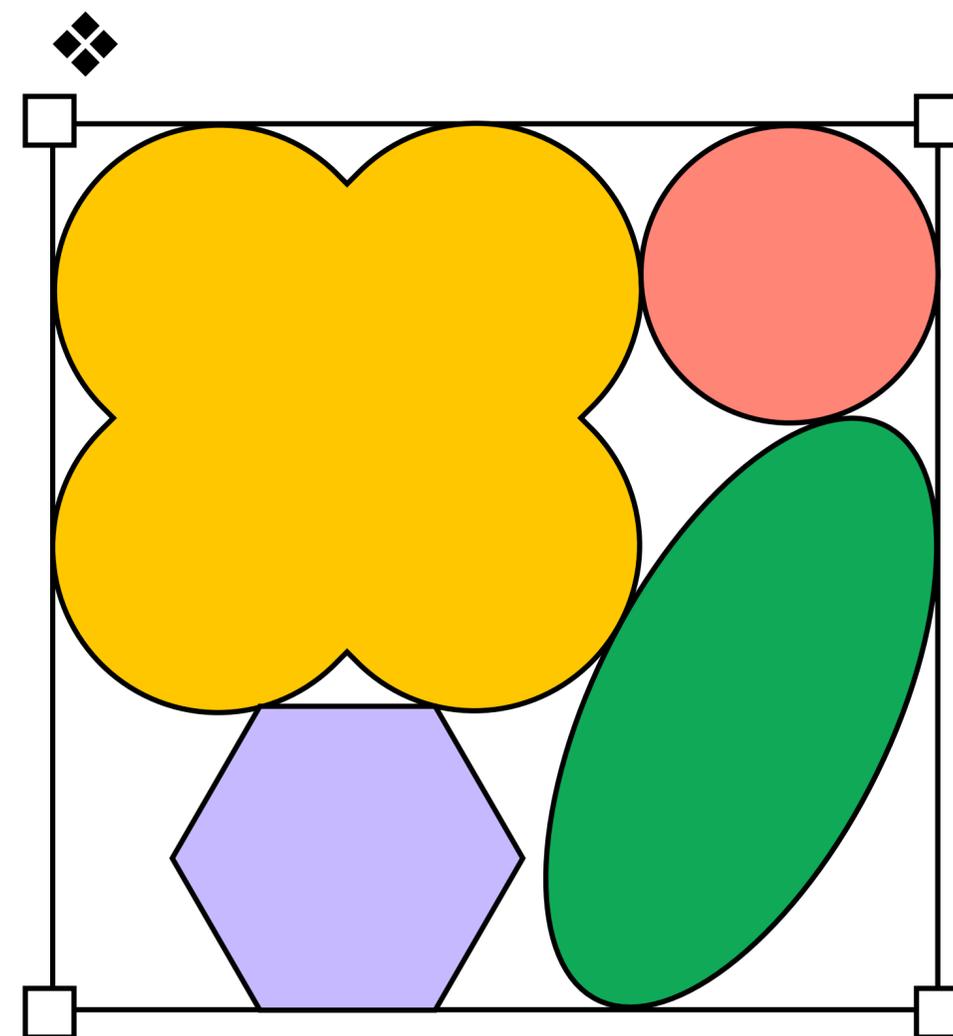
Explora las propiedades de los componentes:

Las propiedades de los componentes son aspectos modificables de un componente. Puedes definir qué partes de un componente otros pueden modificar al vincularlas con propiedades de diseño específicas.

Elige nombres claros y consistentes

Al nombrar tus componentes y variables, es importante elegir nombres que reflejen su función, en lugar de cómo se ven o cómo se codifican. Esto los hace más fáciles de entender y usar correctamente. Utiliza nombres semánticos, lo que significa elegir nombres que reflejen el significado y el propósito del elemento. Por ejemplo, puedes usar algo como “advertencia-de-color” con un mensaje de alerta o “superficie-primario” para el color de fondo principal de tu aplicación. Incluye detalles como la categoría y cualquier variación en el nombre, como “color-texto-secundario” en tu color de encabezado secundario.

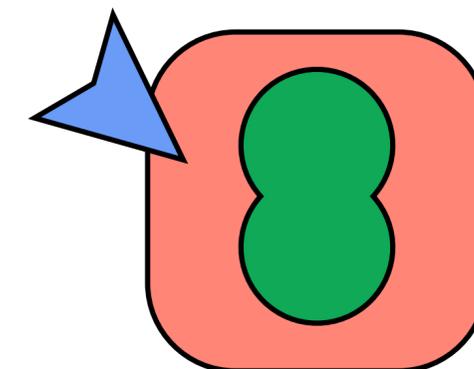
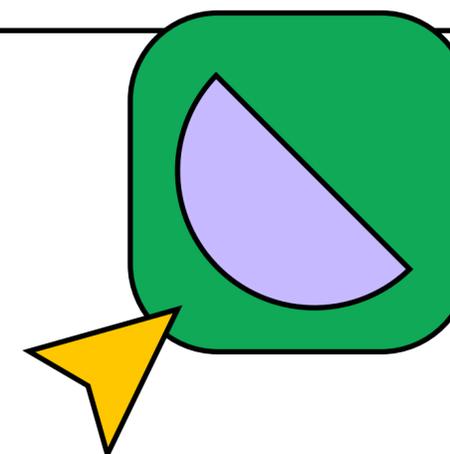
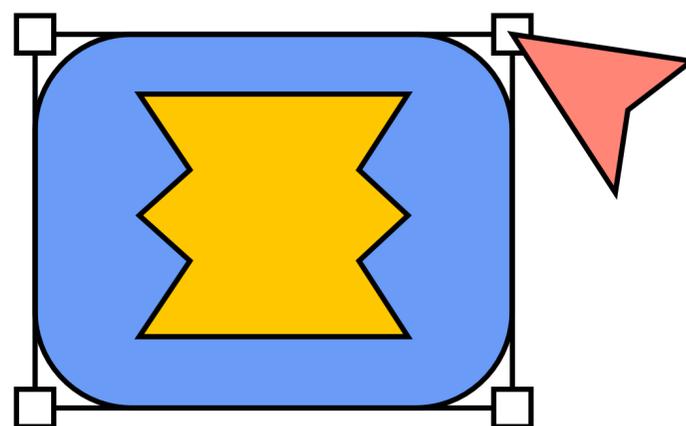
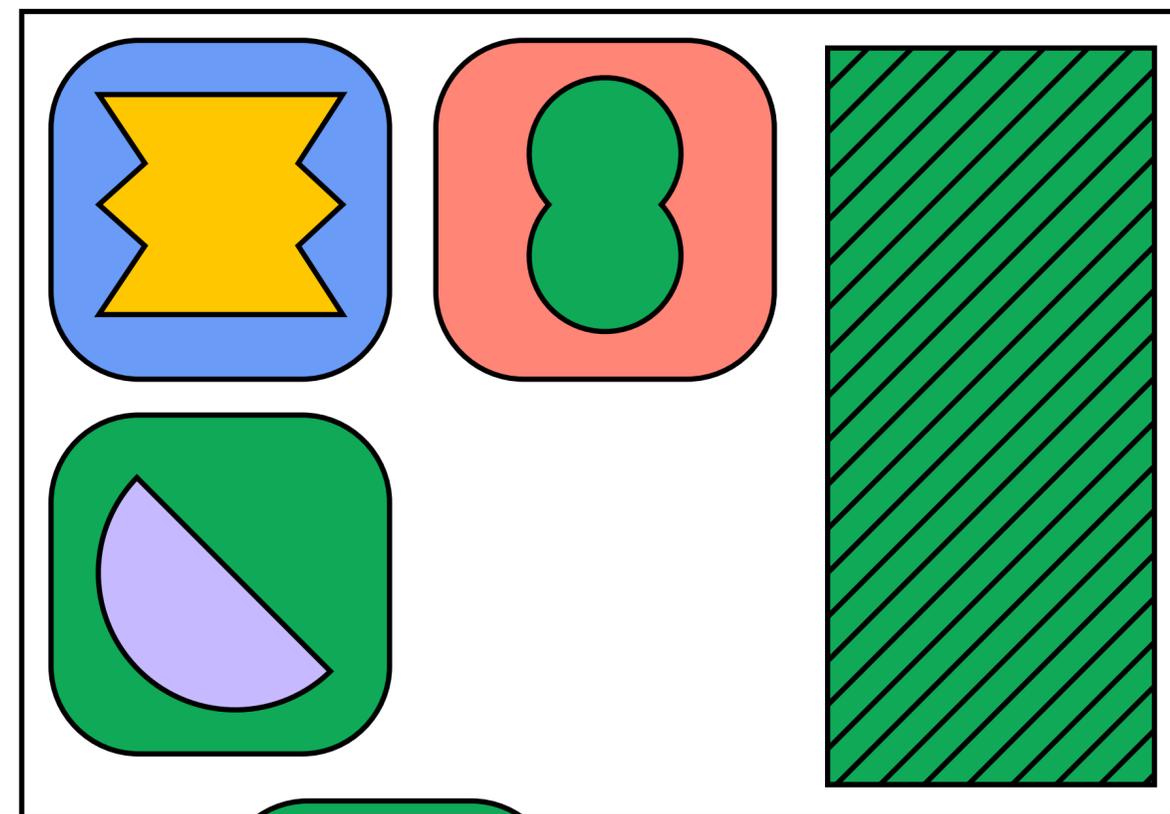
Cuando se trata de nombrar casos, hay algunos enfoques diferentes que puedes tomar. Los guiones (como el “botón-primario”) y el Camel Case (como el “botónPrimario”) tienden a ser los más utilizados. Si no estás seguro de qué convención de nomenclatura debes utilizar, habla con tu equipo de desarrollo para conocer las convenciones existentes en tu organización con las que también podrías alinearte.



Organiza de tu biblioteca Figma

Una de las grandes cosas sobre Figma es que puedes compartir bibliotecas a través de diferentes archivos y proyectos. Esto significa que todos en tu equipo pueden acceder al mismo conjunto de estilos y componentes, sin importar en qué estén trabajando. Cuando configures tu biblioteca, piensa en qué estructura funcionará mejor para tu equipo. Es posible que desees mantener todo en un solo archivo, de modo que todos estén trabajando desde la misma “fuente de la verdad”. O bien, podrías preferir dividir las cosas en varios archivos para diferentes partes de tu proyecto. Considera cómo tu equipo prefiere trabajar en conjunto y cómo tanto tu equipo de diseño como tu equipo de desarrollo utilizarán la biblioteca.

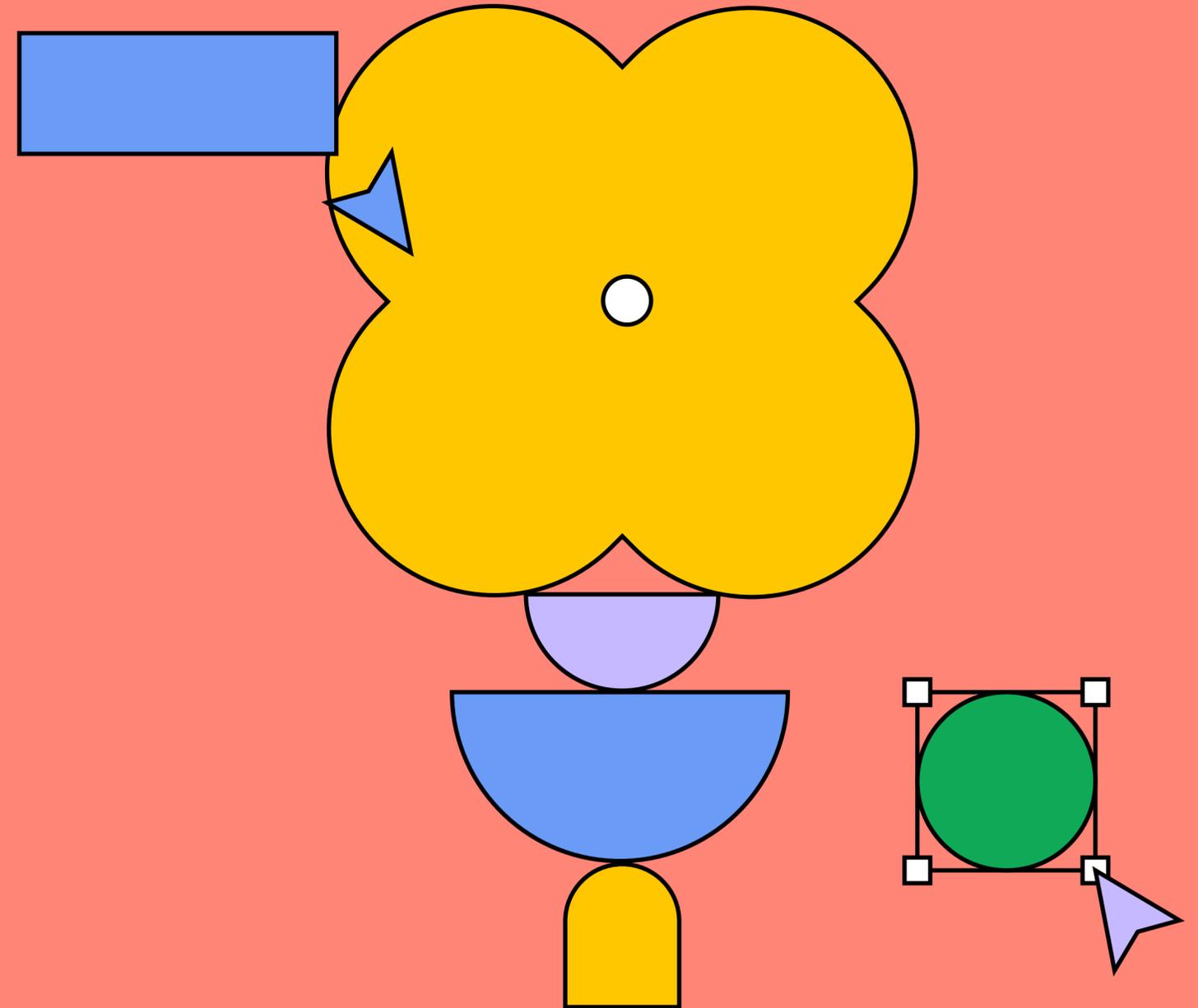
Recuerda que crear un sistema de diseño en Figma es un proceso continuo. Es algo que crecerá y evolucionará junto con tu equipo y los proyectos. Comienza por establecer una base sólida y alienta a todos en tu equipo a contribuir y mejorar tus prácticas de diseño con el tiempo. A medida que tu sistema madura, se convierte en una parte integral y en evolución de tu flujo de trabajo, enriquecida con tu experiencia y creatividad colectiva.

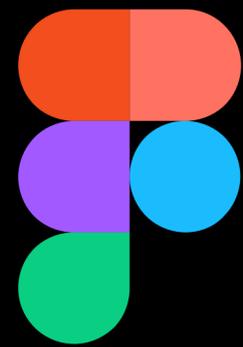


Cómo crear tu sistema de diseño

Si deseas obtener más información sobre los aspectos clave para crear un sistema de diseño en Figma, consulta nuestro tutorial paso a paso.

[Tutorial de Figma →](#)





Figma