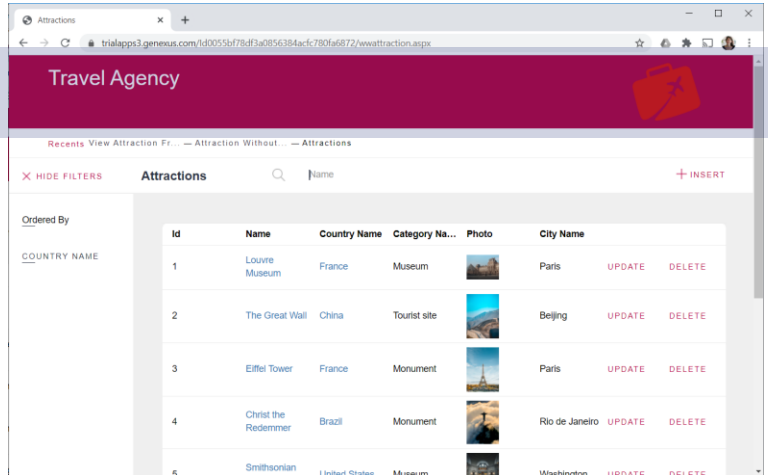
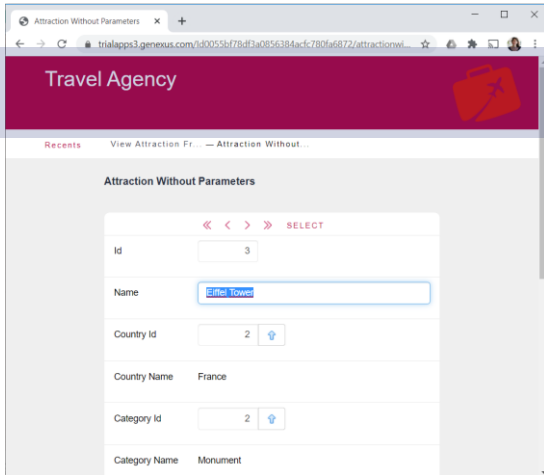


# Design System

Introducción

*GeneXus™*

## Web app



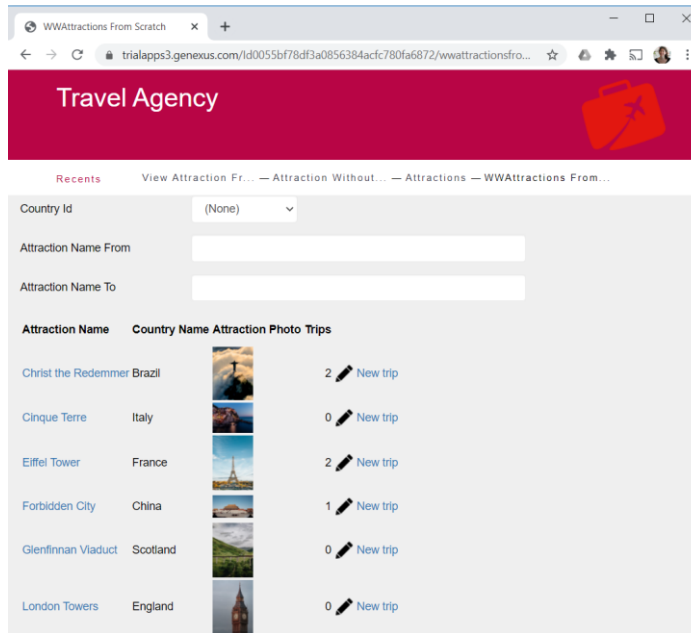
Hasta ahora, preocupados por entender cómo desarrollar las funcionalidades básicas de una aplicación web, prácticamente no nos hemos ocupado de su diseño.

Nos conformamos en su mayoría con las pantallas que GeneXus nos ofrecía (por ejemplo, las de las transacciones y también las que armaba el pattern Work With).

(Aquí vemos que hemos agregado más atracciones y hemos cambiado las imágenes por unas de mejor calidad, para poder armar un frontend vistoso para la aplicación Customer-facing, como vamos a ver luego).

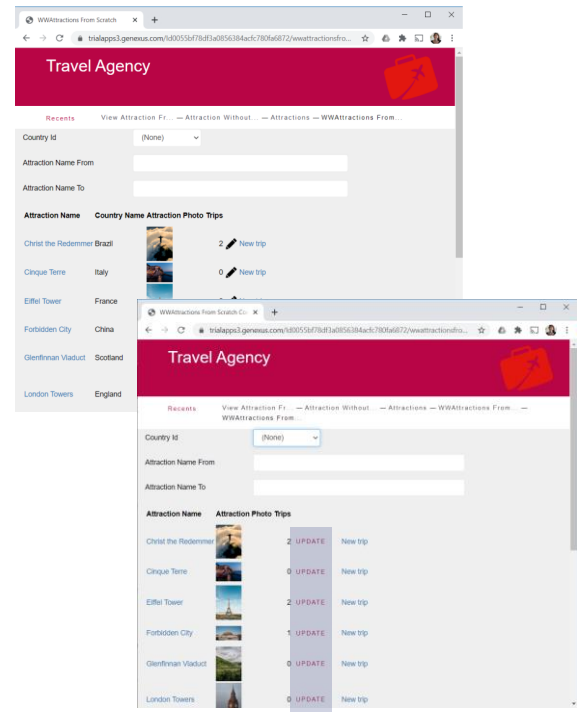
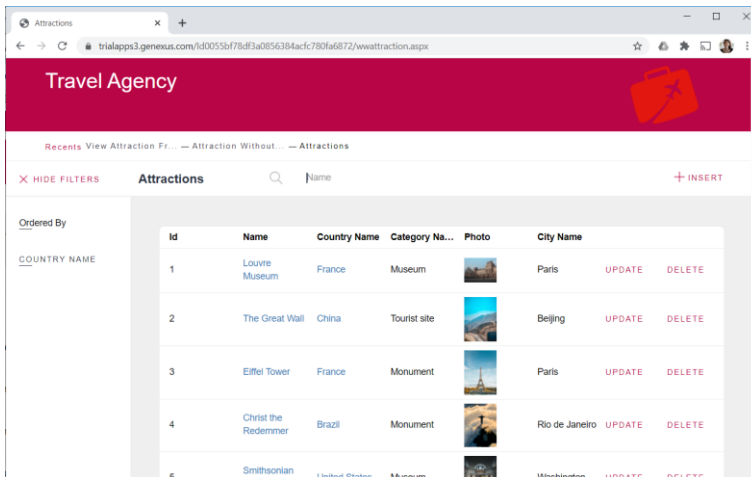
Sí realizamos una personalización, que fue relativa a la página maestra y es la que nos permitió modificar lo que se veía en esta barra superior.

## Web app



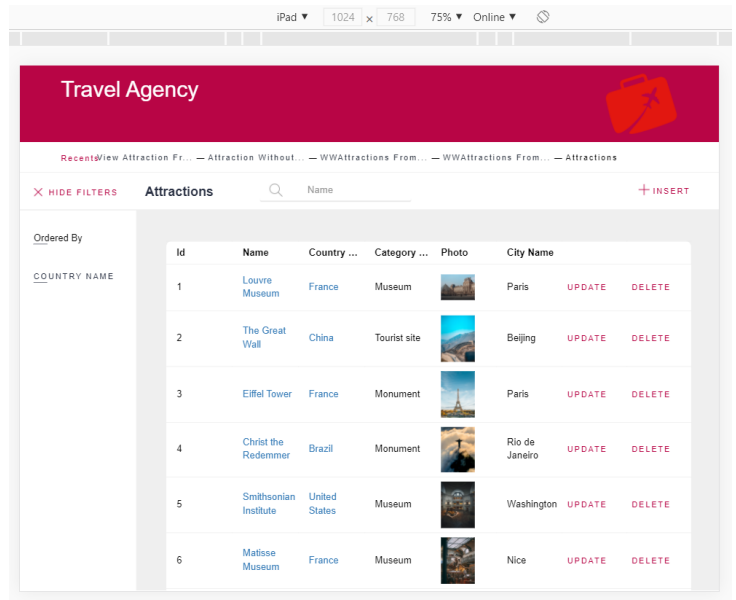
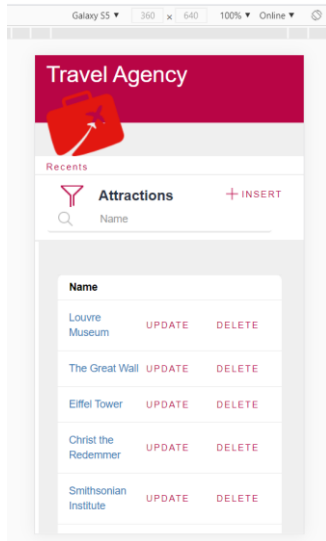
Cuando tuvimos que diseñar nuestros propios web panels, utilizamos los controles que insertamos en el form con sus características predeterminadas, sin reparar prácticamente en el diseño. Y, estaremos de acuerdo, esas pantallas nos quedaron más bien pobres.

## Web app



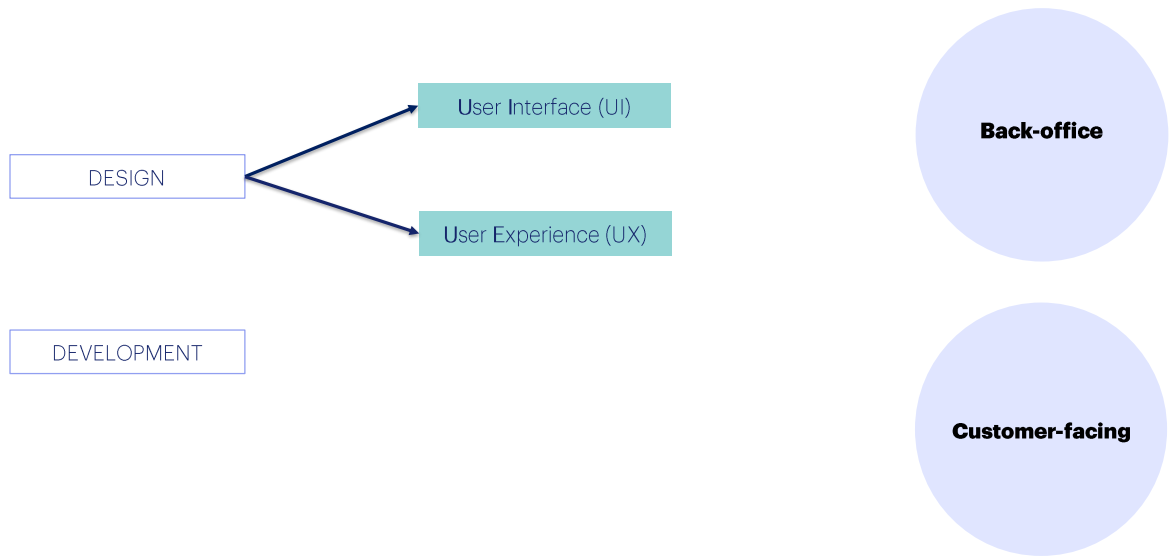
Apenas empezamos a preocuparnos por seguir un criterio unificado respecto a las formas de interacción del usuario con la aplicación y de las distintas pantallas entre sí, cuando modificamos las clases de este control. Esto también es considerado parte del diseño de la solución, es decir, el diseño no abarca únicamente la estética, sino también el flujo de interacciones, su claridad, su coherencia...

## Web app



Y todo esto considerando los distintos tamaños de pantalla y las distintas plataformas (por ejemplo, teléfonos Android, tabletas Apple, y demás). La aplicación debe parecer la misma y uniforme en cualquier pantalla.

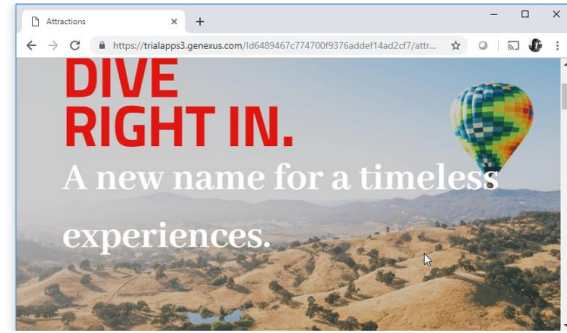
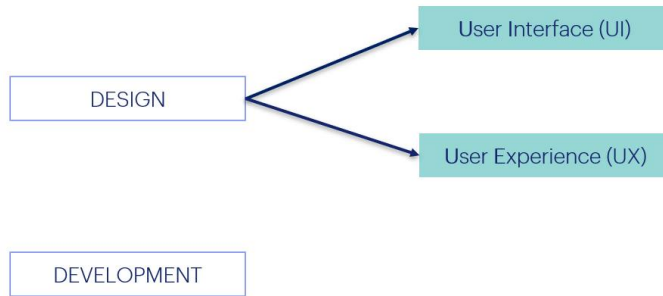
## Web app



Por ello se habla no solo de User Interface (UI), sino más ampliamente, de User Experience (UX) –experiencia de usuario–.

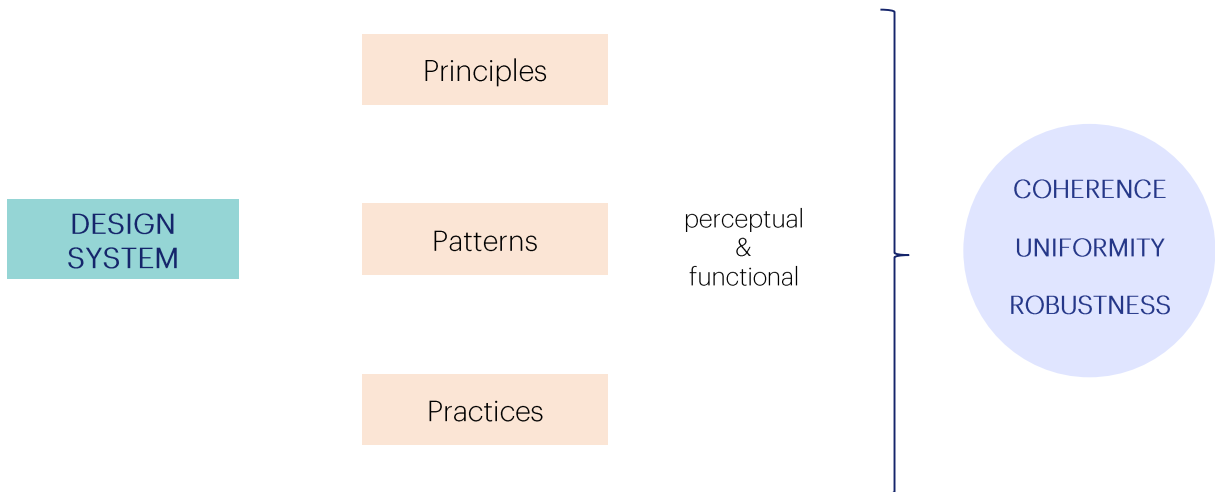
No nos importó demasiado hasta ahora porque estábamos mirando la aplicación desde el punto de vista del desarrollo de código. Incluso hablamos de que la mayoría de las pantallas con las que trabajamos hasta el momento correspondían al Back-office de la aplicación, que usualmente no tiene requerimientos de UI ni de UX tan exigentes como el caso de la Customer-facing, es decir, del producto que deseamos que nuestros clientes (y no solo nuestro personal) utilicen.

## Web app



**Customer-facing**

Sin embargo cada día más los usuarios de back-office demandan, también, que su User Experience sea de calidad.



Hoy se habla de DESIGN SYSTEM para referirse al conjunto de:

- principios (que determinan qué es un buen diseño para nuestra industria, por ejemplo, uno que provea claridad antes que nada, eficiencia, como segundo punto, consistencia como tercero y en último término que sea lindo),
- patrones (no nos referimos aquí a los patterns de GeneXus sino a patrones de percepción –como la tipografía, los colores a ser utilizados para las diferentes partes, etc.- y funcionales –como la división en componentes que se encastran como puzles para formar las pantallas y dar la idea, así, de una aplicación orgánica, no caótica)
- así como prácticas (por ejemplo, con qué herramientas desarrollamos/diseñamos, cómo lo hacemos, etc.)

Este conjunto de principios, patrones y prácticas están orientados a construir un producto digital que tenga coherencia, uniformidad, robustez.

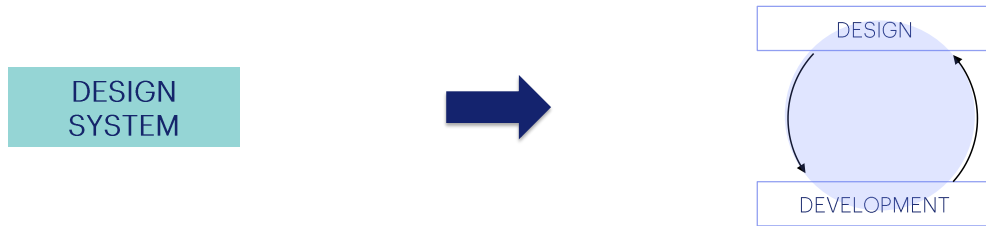
Los Design systems no son universales. Si bien comparten consensos, se definen para cada producto digital o familia de productos digitales.





Alcanza con mirar las aplicaciones que utilizamos a diario (por ejemplo, las de correo electrónico, las de mensajería o las de redes sociales) para identificar algunos de sus aspectos, que son los que nos hacen fácil e intuitivo interactuar con ellas, pues ofrecen la misma visualización y los mismos tipos de interacción independientemente de la plataforma y el tamaño de pantalla, lo que nos permite reconocerlas a simple vista.

Queremos seducir a los usuarios de nuestra aplicación, que la quieran, por lo que cada vez más necesitamos definir DESIGN SYSTEMS.



Todos estos aspectos hacen que las aplicaciones de nuestros días ya no puedan ser pensadas como el producto del trabajo exclusivo de desarrolladores de software sino de equipos que involucran también (y fuertemente) a diseñadores gráficos.

---

## Design System in GeneXus?

¿Cómo nos ayuda GeneXus en la utilización de un Design System para nuestra aplicación?

# GeneXus™

[training.genexus.com](http://training.genexus.com)  
[wiki.genexus.com](http://wiki.genexus.com)  
[training.genexus.com/certifications](http://training.genexus.com/certifications)