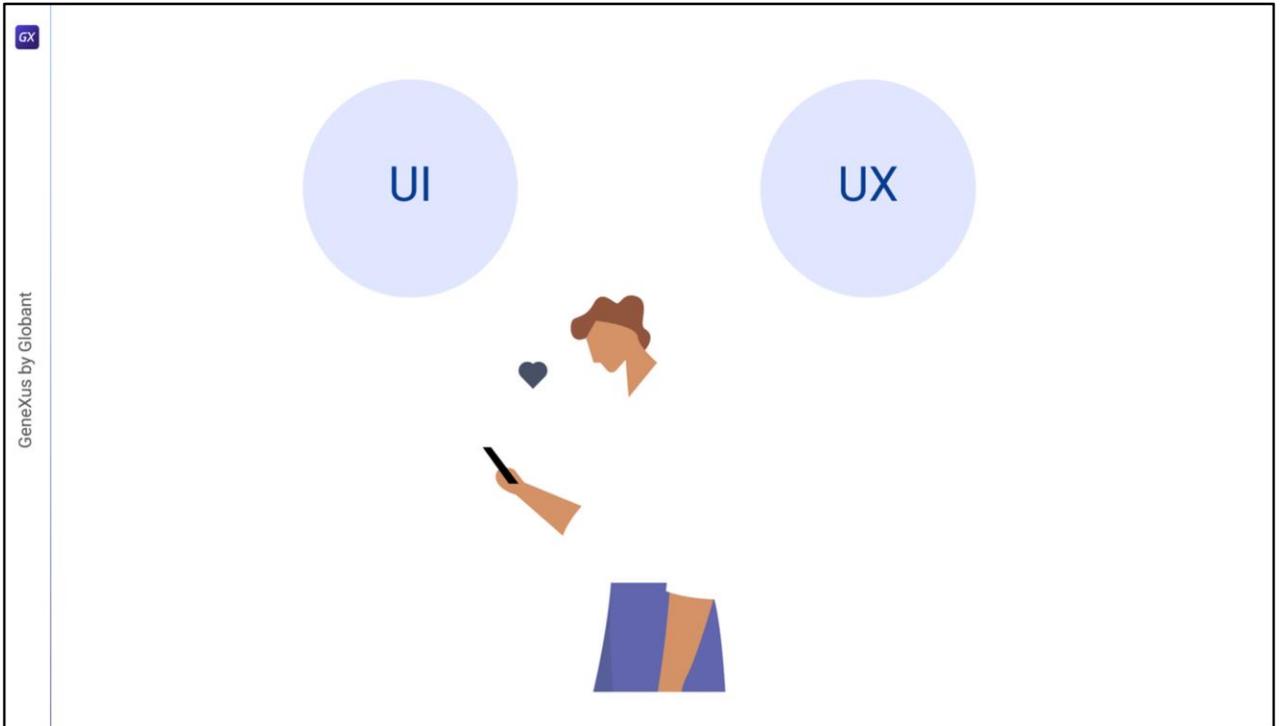


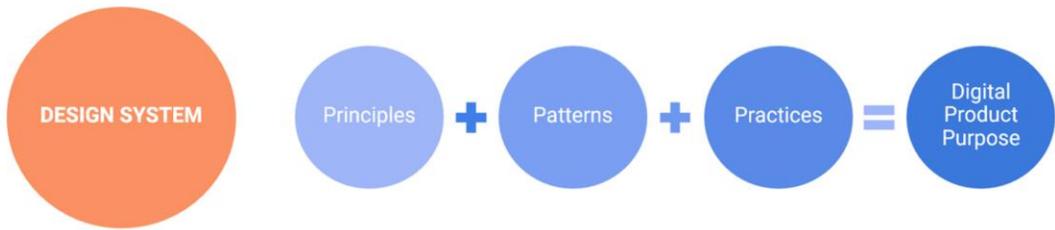
# Design of a mobile application



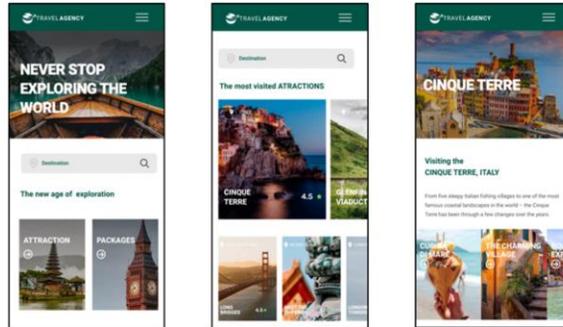
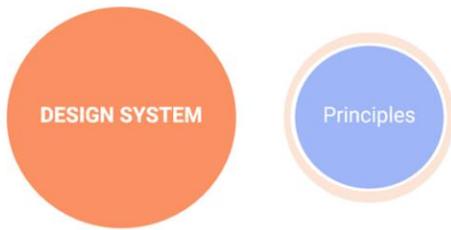
Vanesa Fernández



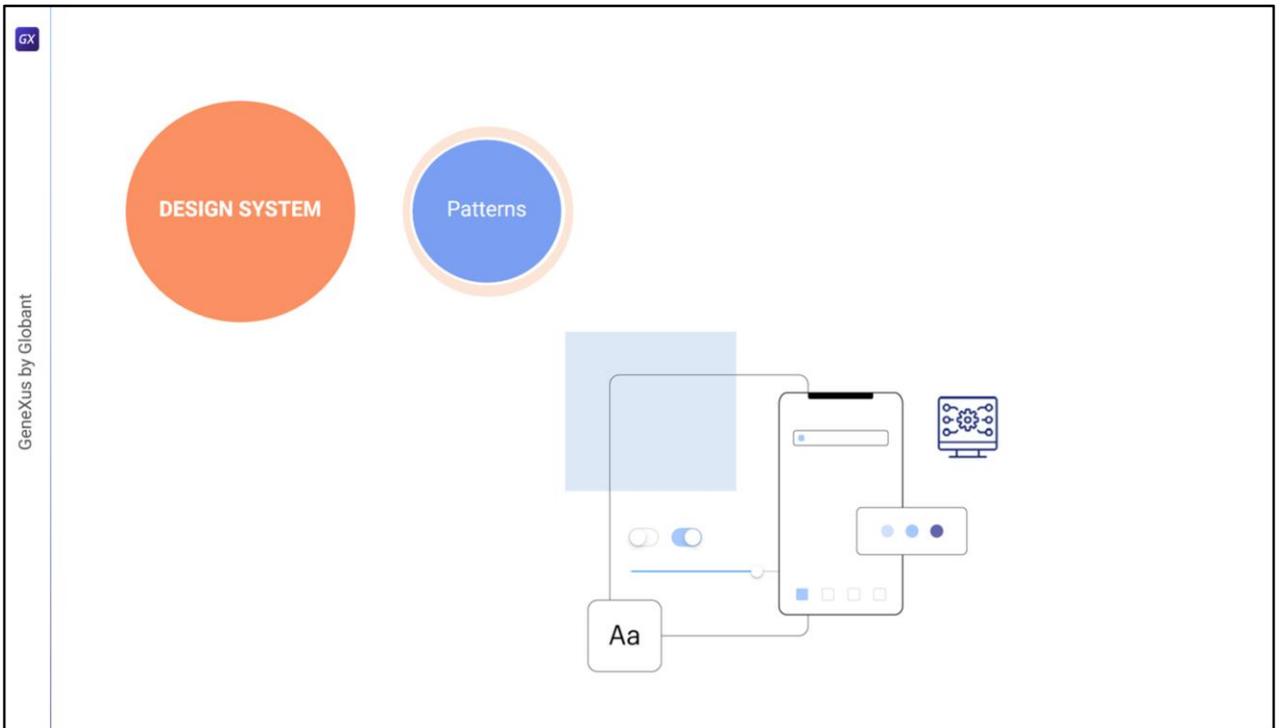
Hoy más que nunca, el foco está puesto en el usuario: es por esto que los aspectos relacionados a la Interfaz de Usuario (comúnmente denominada UI – User Interface) y a la Experiencia de Usuario (denominada UX – User Experience) se vuelven tan relevantes. Es necesario que la aplicación que desarrollamos seduzca al usuario desde el primer momento, por lo que nos vemos ante una necesidad creciente de definir sistemas de diseño.



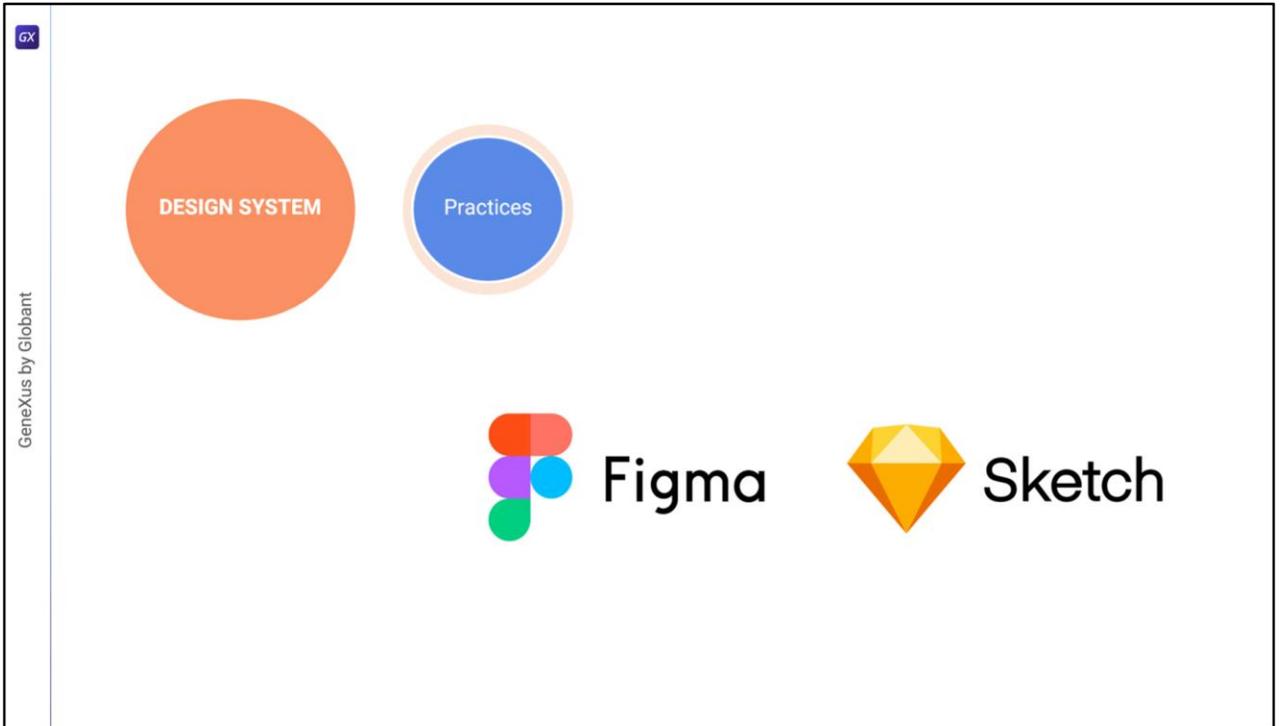
Un Design System consiste en lograr mediante el uso de un conjunto de principios, patrones y prácticas organizadas el diseño de aplicaciones de manera que estas sean consistentes, mantengan el mismo estilo y una estética uniforme obteniendo así el propósito del producto digital.



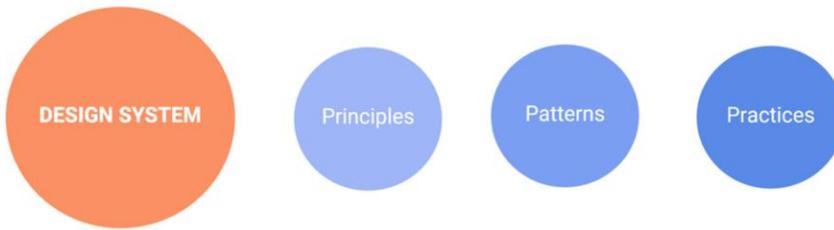
Los Principios definen qué es un buen diseño en su industria. Por ejemplo, un diseño que sea mayoritariamente claro por encima de todos los demás aspectos, seguido de eficiencia, coherencia y buena apariencia.



Los Patrones definen la tipografía, los colores a utilizar para las diferentes partes, y los aspectos funcionales, como la división en componentes que se pueden ensamblar a modo de rompecabezas para formar las pantallas y transmitir así la idea de una aplicación orgánica.



Las Prácticas están relacionadas a las herramientas con las que se desarrolla o diseña, y cómo se hace.

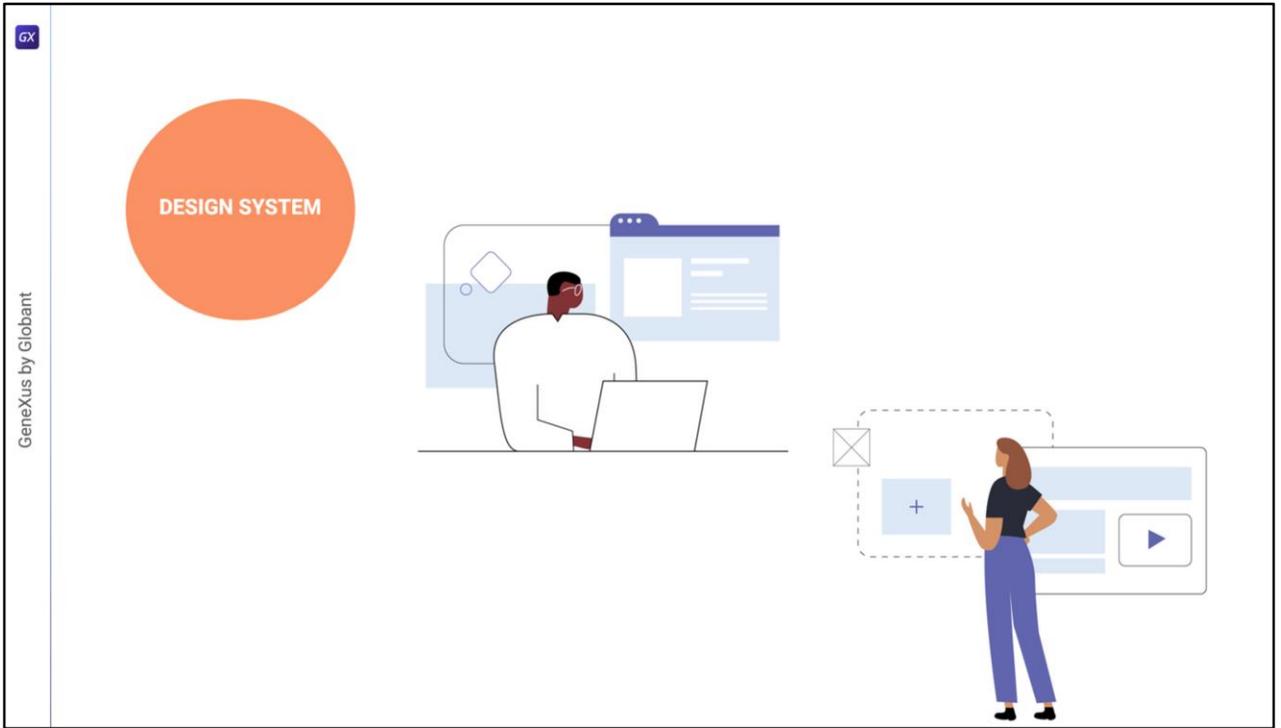


### Digital Product:

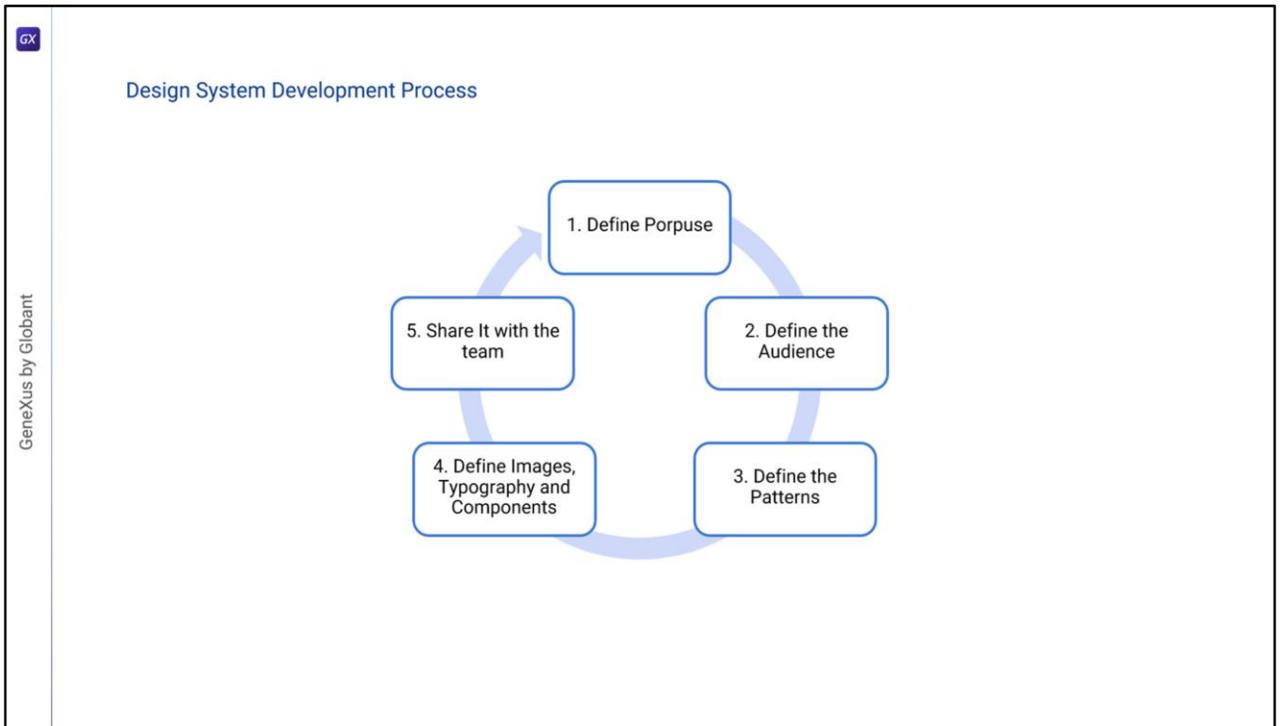
- consistent
- uniform
- robust

Este conjunto de principios, patrones y prácticas están orientados a construir un producto digital que sea coherente, uniforme y robusto.

Un Design System también propone sistematizar y reutilizar componentes para evitar rediseñarlos repetidamente, ayudando así a que los tiempos de diseño sean menores.



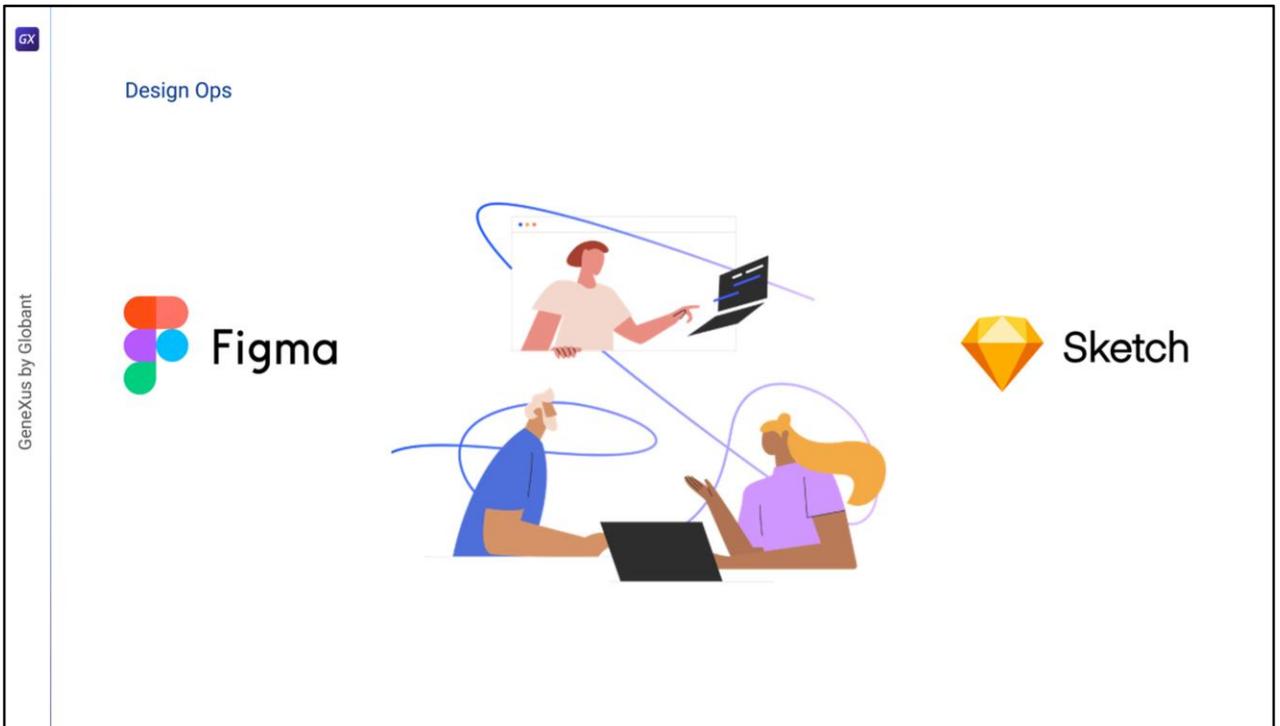
Al mismo tiempo, integra y acelera la interacción entre diseñadores y desarrolladores.



De manera similar a un proceso de desarrollo de Software podemos ver al desarrollo de un Design System como un proceso evolutivo:

- Este proceso comienza definiendo el propósito, que es el producto digital para el cual lo necesitamos
- Continúa con la definición de la audiencia
- Luego, el equipo deberá encontrar temas en conjunto, es decir, captar patrones de diseño o estilos visuales comunes que se puedan usar en la UI y discutir cómo aplicarlos al sistema como un todo
- A continuación, se definirán imágenes e íconos, la tipografía y los componentes detectados
- Y por último se establecerá la forma de compartir el diseño y la documentación con el equipo, para que todos puedan implementar el sistema de diseño en el desarrollo de la aplicación.

El proceso se repetirá a lo largo del ciclo de vida del producto tal cual pasa con la funcionalidad de los sistemas, ya que evoluciona constantemente.



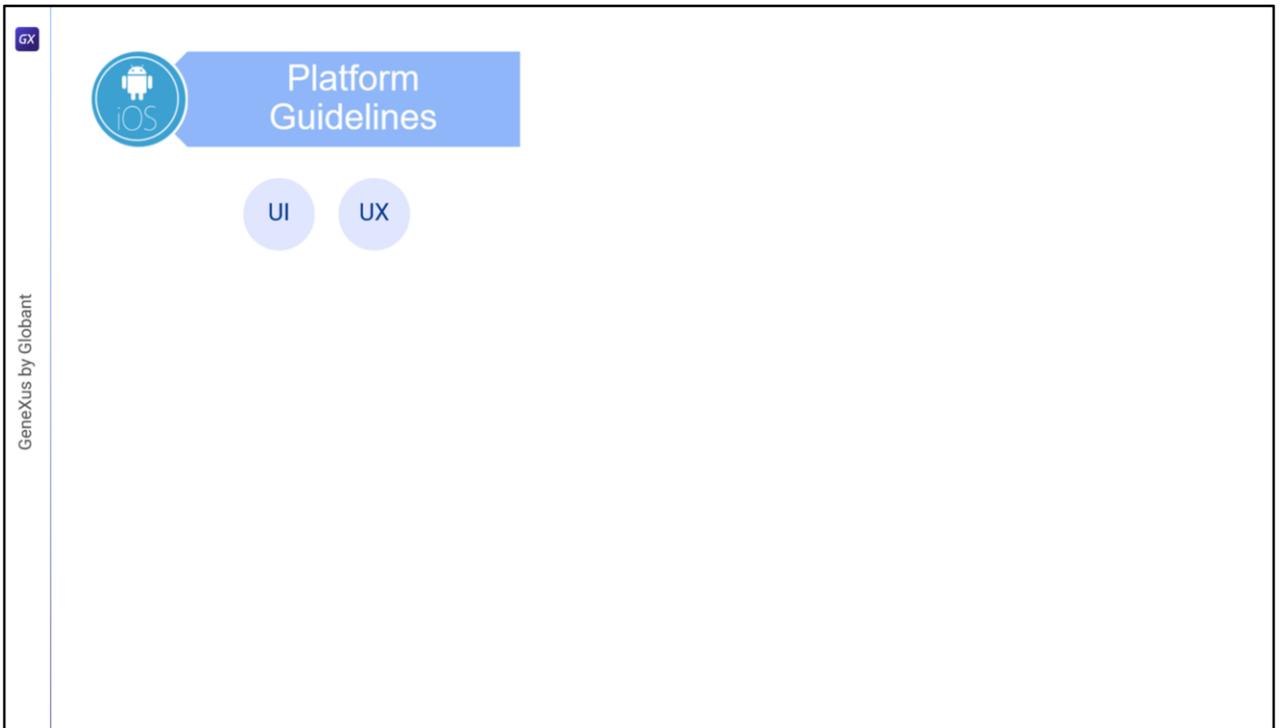
Así como el concepto de las DevOps (Developer Operations), en Design System se habla de Design Ops y se refiere a integrar a los diseñadores dentro de la cadena de DevOps para que sean parte y que trabajen codo a codo con los desarrolladores para que los resultados sean realmente los que ellos proponen. Lo que vemos aquí son las principales herramientas que utilizan los diseñadores para llevar adelante todo el diseño, que puede ser importado directamente desde GeneXus.

## Design System for Native Mobile

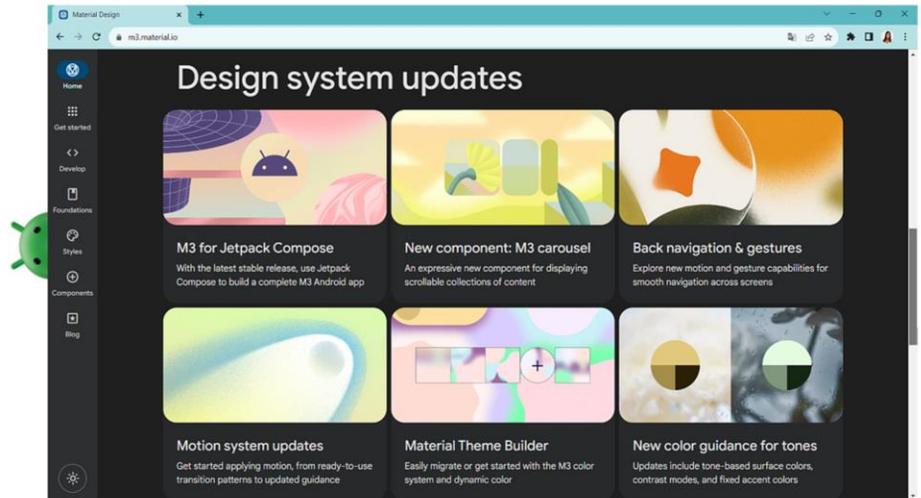


A la hora de crear un Design System para aplicaciones móviles nativas, deben ser consideradas:

- Las Guías de Diseño de cada plataforma
- El tema y las imágenes
- y los Stencils (que abordaremos en un próximo video)



Uno de los motivos por los que necesitamos que las aplicaciones sean nativas es que conserven el look & feel de todas las demás apps del dispositivo del usuario. Para ello, cada plataforma define guías de diseño para sus aplicaciones, tanto en lo que hace a la UI como a la UX.



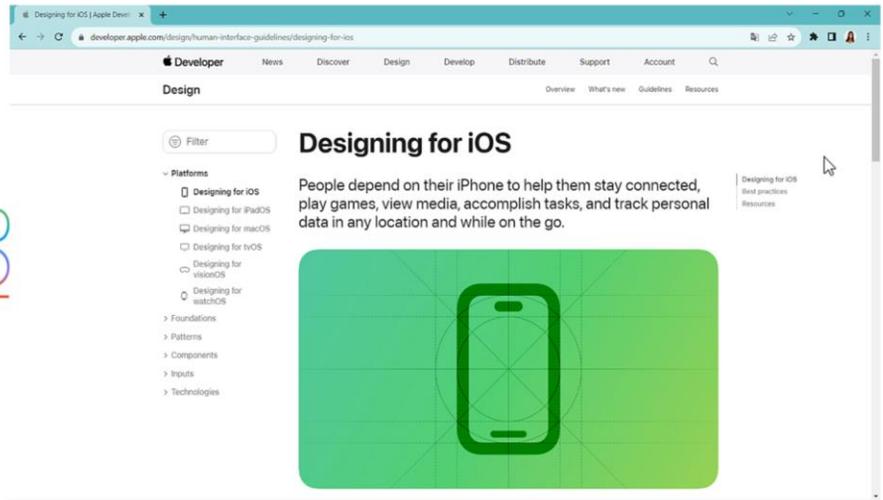
Android utiliza Material Design, que es un sistema adaptable de pautas, componentes y herramientas que respaldan las mejores prácticas de diseño de interfaces de usuario. Respaldo por código fuente abierto, Material Design agiliza la colaboración entre diseñadores y desarrolladores, y ayuda a los equipos a crear rápidamente productos atractivos.

<https://m3.material.io/>



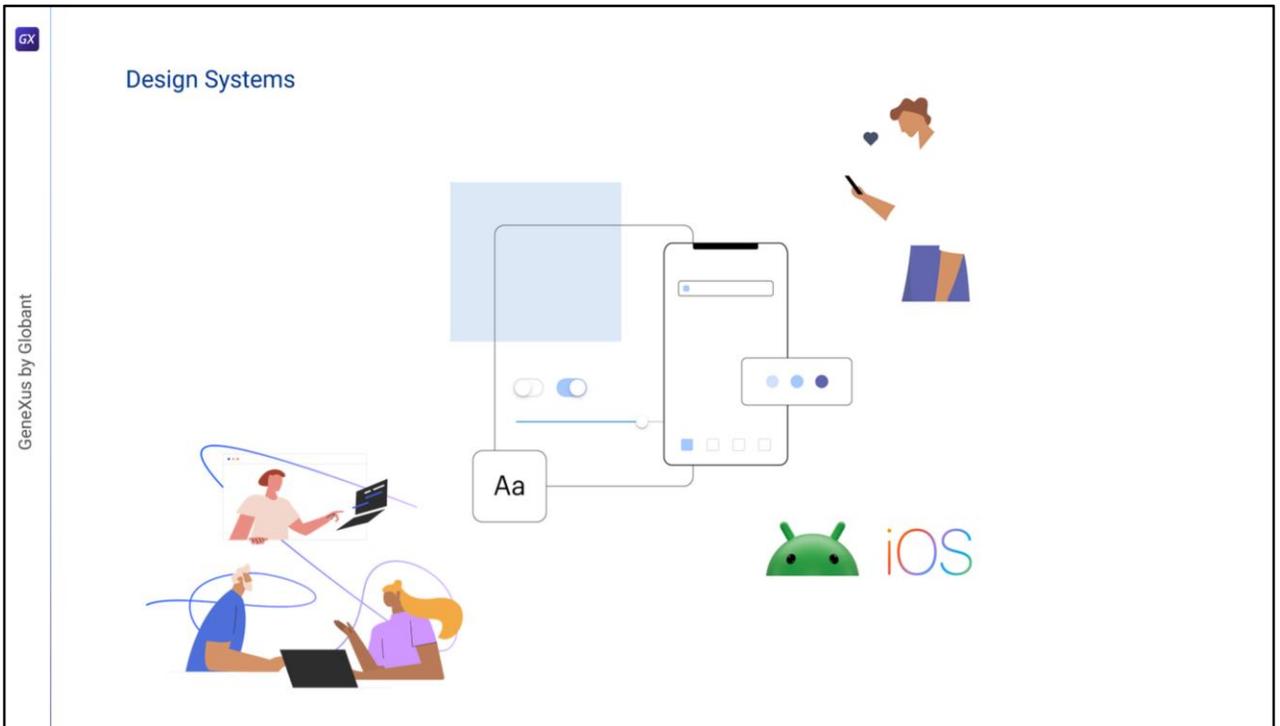
## Platform Guidelines

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>



Con el mismo fin, Apple utiliza las llamadas HIG -Human Interface Guidelines- para sus plataformas, y aquí podemos encontrar las especificaciones para iOS.

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>



En resumen, los Design Systems son esenciales en el desarrollo de aplicaciones.

En el mundo móvil nativo, seguir las Guías de Diseño es clave. Estos sistemas no solo son grandes referencias para mantenerse en el camino correcto respecto al diseño, sino que también preservan la identidad visual de cada plataforma.

En un mercado competitivo, adoptar Design Systems simplifica la colaboración y ayuda a crear productos que no solo cumplen, sino que destacan y captan la atención de los usuarios desde el primer momento. En definitiva, consideramos que son un deber en el desarrollo de aplicaciones para marcar la diferencia y ofrecer experiencias consistentes y atractivas.

GX

GeneXus by Globant

**GeneXus**<sup>™</sup>  
by Globant

[training.genexus.com](https://training.genexus.com)