

Artefacto

Sistema de diseño

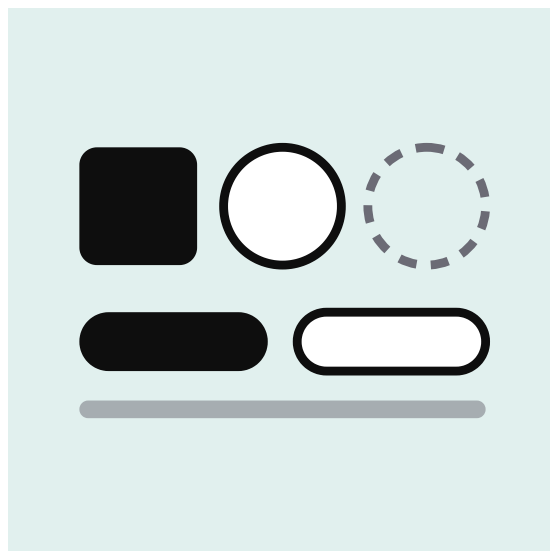
Un conjunto de componentes reutilizables, reglas y criterios que un equipo comparte para diseñar y construir interfaces coherentes.

En inglés

Design system

Origen

Frost (2016)



Para qué sirve

Sin un sistema, cada pantalla reinventa botones y estilos, y el producto acaba incoherente y caro de mantener.

Cómo se hace



Hacer inventario de lo que ya existe en el producto.



Definir las piezas y sus reglas, de lo más pequeño a lo más grande.



Mantenerlo vivo: documentarlo, usarlo y actualizarlo.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Empieza con las piezas que más se repiten en tu producto.

✗ Evita

Crear un sistema que nadie usa porque no responde a lo que el equipo necesita.

👁 Para no caer

Un sistema de diseño es un producto: necesita responsables y mantenimiento.

Elementos clave

Átomos	Moléculas	Organismos	Plantillas y páginas
Las piezas mínimas: etiquetas, campos, botones.	Grupos simples, como un buscador.	Partes completas, como una cabecera.	La estructura de la página y la página con contenido real.

Autores y obras

Brad Frost (2016)
Propuso construir interfaces como un sistema de piezas, de átomos a páginas.

Conexiones

Se apoya en

DesignOps Especialidad	Diseño responsive Concepto	Identidad de marca Especialidad
---------------------------	-------------------------------	------------------------------------

Relacionado con

Agile UX Enfoque	Diseño de interfaces (UI) Disciplina	Principios de diseño Artefacto
---------------------	---	-----------------------------------

Fuentes

Fuentes originales

- Frost, B. (2016). Atomic design. Autoedición. Ver fuente (<https://atomicdesign.bradfrost.com/>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026