

**Optimización del diseño de Emails mediante Figma:  
Implementación de un sistema modular para mejorar eficiencia y Consistencia**

Corporación Universitaria Remington.  
Facultad de Diseño.  
Profesional en Diseño Gráfico

Oscar Sebastián Delgado Orejuela  
Nombre del Tutor del trabajo de grado.  
Juan Manuel Bustamante Zapata  
Validación de Funciones  
Cali-Valle del Cauca  
2025

El trabajo de grado “Optimización del diseño de Emails mediante Figma: Implementación de un sistema modular para mejorar eficiencia y Consistencia” es propiedad de la Corporación Universitaria Remington. Las imágenes fueron tomadas de diferentes fuentes que se relacionan en los derechos de autor y las citas en la bibliografía. El contenido del trabajo de grado está protegido por las leyes de derechos de autor que rigen al país. Este material tiene fines educativos y no puede usarse con propósitos económicos o comerciales.

## **AUTORES**

**Oscar Sebastián Delgado Orejuela**

[oscar.delgado.1077@miremington.edu.co](mailto:oscar.delgado.1077@miremington.edu.co)

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0002378447](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002378447)

**Nota: el(los) autor(es) certificó(aron) (de manera verbal o escrita) No haber incurrido en fraude científico, plagio o vicios de autoría; en caso contrario eximió de toda responsabilidad a la Corporación Universitaria Remington, y se declaró el único responsable.**

## **TUTORÍA**

**Juan Manuel Bustamante Zapata**

[juan.bustamante@uniremington.edu.co](mailto:juan.bustamante@uniremington.edu.co)

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0001646490](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001646490)

## **Agradecimientos**

Expreso mi más profunda gratitud a la Corporación Universitaria Remington por la formación recibida durante estos años. De manera especial, agradezco al profesor Juan Manuel Bustamante Zapata por su valioso acompañamiento, su paciencia y la guía crítica que brindó a este proyecto; su experiencia fue fundamental para elevar la calidad técnica de este trabajo.

A la empresa Zero To One, por permitirme el espacio para aplicar mis conocimientos y confiar en la transformación de sus procesos de diseño.

Finalmente, dedico este logro a mis padres, por ser mi motor y apoyo incondicional en cada etapa de mi formación. Su esfuerzo y confianza en mí son la base de este título profesional.

## Tabla de Contenidos

Resumen.....	5
Problemática abordada en la práctica o pasantía .....	6
Objetivos .....	7
Objetivo General .....	7
Objetivos específicos .....	7
Metodología .....	8
Línea de investigación .....	8
Alcance .....	8
Tipo de pasantía .....	8
Grupos de interés .....	8
Presentación de resultados .....	8
Cronograma.....	9
Resultados.....	10
Título 1.....	10
<b>Título 1.1.</b> .....	10
Figuras y tablas .....	10
Conclusiones.....	13
Fortalezas .....	13
Logros .....	13
Oportunidades .....	13
Retos (Dificultades) .....	13
Referencias.....	14
Anexos .....	16

## **Resumen**

A lo largo de mi desempeño en Zero To One, he observado cómo las compañías de Marketing Digital y Comercio Electrónico tienen el desafío de crear y producir grandes volúmenes de Emails en plazos cada vez más cortos. La ausencia de metodologías eficientes en el diseño de Emails acarrea problemas de consistencia visual, errores de composición y, en consecuencia, tiempos de producción prolongados. Este trabajo plantea la creación de un sistema de diseño en Figma que les permita maquetar sus Emails de una forma más ordenada y eficiente. El prototipo del sistema que se incluye en esta investigación está basado en Auto Layout y en Componentes reutilizables.

Se diseñará una biblioteca de componentes que permitirá armar Emails a gran velocidad y con un elevado nivel de consistencia. Esta será la base del prototipo que se presentará al final del proyecto. Se simulará la experiencia de uso del sistema, el cual se "navegará" en el prototipo. En este podremos ver cómo se trabaja con el sistema para la creación de Emails. A esto se le añadirá la planificación para la creación de un plugin de Figma que permita la realización de dos tareas: La automatización del trabajo de exportar un diseño hasta HTML/CSS y la personalización al nivel de cada uno de los ejes del modelo, como se describió más arriba. Se espera que la implementación de este sistema logre los siguientes objetivos que es reducir de manera significativa los tiempos de diseño, Estandarizar los Emails y Minimizar errores en la producción.

## **Palabras clave**

Email Marketing, Diseño Modular, Figma, Componentes Reutilizables, Automatización.

## **Abstract**

This project was developed from the internship experience at Zero To One, where the email marketing design workflow showed two main issues: a high time investment and visible inconsistencies across campaigns. These difficulties affected the team's productivity and reduced the possibility of testing, iterating, and improving communication strategies.

Based on this situation, the project proposed the design of a modular system in Figma aimed at improving the email layout process through reusable components, variants, and Auto Layout. The purpose of the system was to organize the workflow, reduce repetitive tasks, and strengthen visual consistency in the company's campaigns.

The study followed a continuous improvement approach supported by the PDCA cycle and a mixed methodology. Different techniques were combined, including workflow observation, review of previous campaigns, team interviews, and time tracking. As a result, a functional component library was developed for different types of emails, and the functional structure of a plugin was documented in order to support future design-to-development automation.

The pilot tests showed a reduction in layout time and an improvement in the overall organization of the design process. Therefore, the modular system contributed not only to operational efficiency, but also to a more structured way of working and to the creation of a scalable basis for future improvements.

## **Keywords**

Email Marketing, Modular Design, Figma, Reusable Components, Automation.

### **Problemática abordada en la práctica o pasantía**

En Zero To One, el proceso de maquetación y diseño de las campañas de email marketing presenta una alta carga operativa. En promedio, cada campaña requiere aproximadamente 16 horas de trabajo por diseñador, limitando la capacidad del equipo a crear un máximo de tres campañas mensuales. De acuerdo con este contexto lo que generaba un cuello de botella en el flujo de trabajo, afectando la velocidad del área restringiendo la posibilidad de optimizar continuamente los emails enviados a los usuarios.

La alta inversión de tiempo en la creación de emails reduce significativamente la posibilidad de crear pruebas A/B, como iteraciones de llamados a la acción (CTA) y diferentes estructuras, teniendo en cuenta que estas son prácticas para mejorar el rendimiento de las campañas. De acuerdo con Hiner (2022), la optimización de los procesos de email marketing puede incidir positivamente en el retorno de la inversión, lo cual evidencia la importancia de contar con flujos de trabajo que permitan dedicar más tiempo a la estrategia y menos a tareas repetitivas de diseño.

Adicionalmente, se logró identificar que la ausencia de un sistema de componentes reutilizables dentro del flujo de diseño se generan inconsistencias visuales entre campañas, reflejadas en variaciones de color, tipografía, espaciados y estructuras. Estas inconsistencias afectan negativamente cómo los clientes perciben la marca, debilitando su identidad visual. De acuerdo con Infomail Editorial Team (2023), la implementación de sistemas modulares estandarizados puede incrementar la entrega de emails del 94,3% al 96,4%, lo que refuerza la relación directa entre coherencia visual, estructura técnica y desempeño.

Por otra parte, el trabajo tradicional limita la capacidad de personalización avanzada de los contenidos, teniendo en cuenta que esta es una estrategia clave en el email marketing contemporáneo. La personalización basada en cómo se comporta el usuario puede aumentar la tasa de conversión hasta en un 25%, siempre que existan sistemas flexibles que faciliten la adaptación de los textos sin ir a incrementar los tiempos de producción (Nobile y Cantoni, 2023). En el contexto de Zero To One, esto impide aprovechar plenamente el potencial estratégico del canal.

En este sentido, la implementación de un sistema modular de diseño se presenta a la empresa como una oportunidad para reducir hasta en un 30% en el tiempo de producción de campaña sin sacrificar la coherencia visual, permitiendo al equipo creativo enfocarse en innovar, experimentar y la mejora continua de los resultados.

Con base en el contexto anterior se identifica la siguiente problemática con base en la empresa Zero To One ¿Cómo la implementación de un sistema modular de componentes en Figma reduce hasta un 30% el tiempo de maquetación de campañas de email en Zero To One con coherencia visual?

## Objetivos

### Objetivo General

Diseñar un sistema modular de componentes en Figma para la maquetación de campañas de email marketing en la empresa Zero To One, orientado a reducir en un 30 % el tiempo promedio de producción, medido mediante el cronometraje del tiempo total de maquetación de campañas antes y después de la implementación del sistema, aplicado en al menos dos campañas piloto desarrolladas en condiciones reales de trabajo dentro de la empresa.

### Objetivos específicos

Diagnosticar el flujo actual de diseño y maquetación de campañas de email marketing en Zero To One, con el propósito de identificar cuellos de botella en el proceso.

Definir los lineamientos visuales del sistema en Figma, con el fin de garantizar la coherencia gráfica entre campañas.

Desarrollar una biblioteca modular de componentes reutilizables basada en principios de Diseño Atómico, orientada a mejorar la implementación de la construcción de emails.

Proponer la estructura funcional de un plugin para Figma, con el propósito de facilitar la automatización del proceso de exportación a HTML/CSS.

Validar el sistema modular mediante pruebas piloto, con el fin de evaluar su impacto en la reducción del tiempo de maquetación y en la experiencia del equipo de diseño.

## Metodología

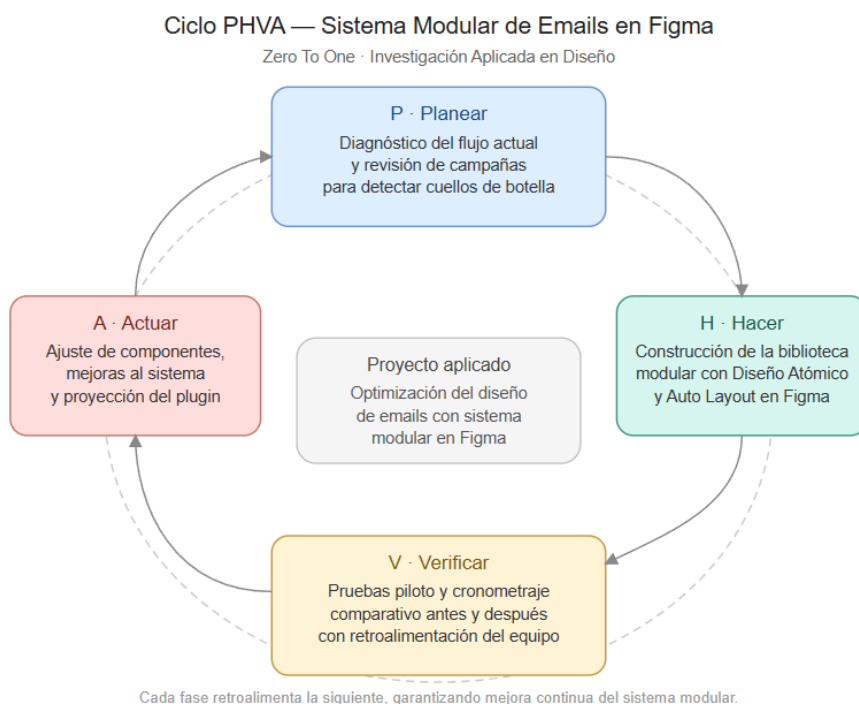
Este proyecto se ubica en la línea de investigación “Diseño, desarrollo social e innovación”, orientado a la mejora de procesos dentro de un contexto real de trabajo. En este caso, el proyecto no se limita únicamente a la producción de piezas gráficas, sino que busca analizar, estructurar y validar una solución que impacta directamente el flujo de diseño de campañas de email marketing en la empresa Zero To One.

Para ello, se adopta el ciclo PHVA (planear, hacer, verificar y actuar) como eje metodológico, ya que permite organizar el proceso en fases de diagnóstico, desarrollo, validación y ajuste continuo, coherentes con la naturaleza iterativa del proyecto. Este enfoque se complementa con un método mixto, en el cual se combinan técnicas cuantitativas, como el cronometraje de tareas, y técnicas cualitativas, como la observación participante y las entrevistas semiestructuradas (Hernández Sampieri et al., 2006), con el fin de comprender tanto la implementación operativa del sistema como la experiencia del equipo durante su uso.

Para garantizar la trazabilidad y la mejora continua del flujo de diseño, se adaptó el ciclo PHVA al contexto específico de Zero To One. El siguiente esquema visual permite comprender cómo cada fase metodológica se vincula con un hito técnico del sistema modular desarrollado en Figma:

### Figura 1

*Esquema de aplicación del ciclo PHVA al sistema modular*



*Nota.* Representación de la relación entre las fases del ciclo PHVA y los hitos técnicos desarrollados en Figma. Elaboración propia (2025).

Como se observa en el esquema anterior, la aplicación del ciclo PHVA permitió que el proyecto no fuera una simple ejecución de piezas gráficas, sino un proceso de investigación-acción. En la fase de Planear, el diagnóstico inicial no solo identificó retrasos, sino que reveló que la raíz del problema era la falta de una estructura sistémica, lo que justificó metodológicamente la transición de un diseño artesanal a uno modular.

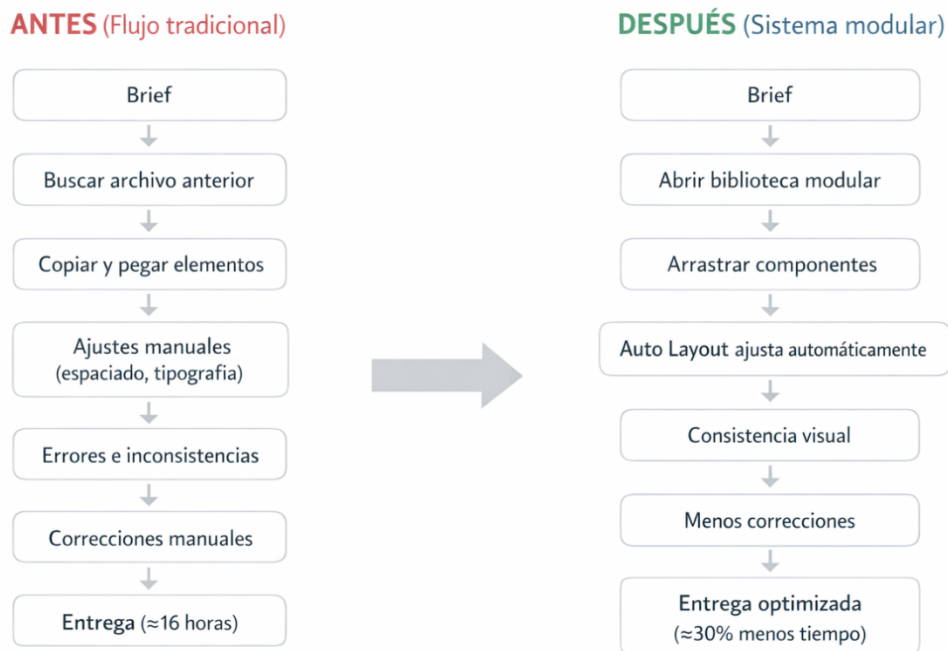
Para comprender el impacto operativo, se documentó el flujo de trabajo antes y después de la intervención. En el proceso tradicional, el diseñador navegaba de forma errática entre archivos antiguos. Con el nuevo sistema modular, el flujo se vuelve lineal y predecible, permitiendo que la fase de 'maquetación' se reduzca a un proceso de ensamblaje de organismos pre-validados.

Desde una postura epistemológica del diseño como práctica reflexiva, el paso del Planear al Hacer implicó traducir las necesidades operativas de Zero To One en un lenguaje de componentes. Aquí, la decisión de utilizar Diseño Atómico respondió a la necesidad de construir un 'artefacto cognitivo': una herramienta que no solo agiliza el trabajo, sino que organiza el pensamiento del diseñador bajo criterios de jerarquía y consistencia.

Asimismo, la fase de Verificar no solo buscó validar el ahorro de tiempo (30% proyectado), sino evaluar cómo el equipo de diseño interactuaba con el sistema. Este diálogo entre la medición cuantitativa (cronometraje) y la percepción cualitativa (experiencia del usuario) permitió que la fase de Actuar fuera el cierre de un proceso de mejora continua, donde los ajustes realizados en Figma fueron resultado directo de la evidencia recolectada en el campo de trabajo.

**Figura 2**

*Comparación del flujo de trabajo antes y después de la implementación*



*Nota.* Diagrama comparativo del proceso tradicional y del flujo modular propuesto para Zero To One. Elaboración propia (2025).

El esquema anterior permite visualizar el cambio en el flujo de trabajo a partir de la implementación del sistema modular. Mientras que el proceso tradicional dependía de ajustes manuales y reutilización informal de archivos, el nuevo flujo se basa en una lógica estructurada de componentes que reduce la repetición de tareas y mejora la consistencia visual.

Esta transformación no solo impacta en la reducción del tiempo de producción, sino también en la forma en que el diseñador interactúa con el proceso, pasando de una lógica operativa a una lógica sistémica basada en la reutilización y la eficiencia.

El proyecto se desarrolló con la participación directa de tres diseñadores del equipo de Zero To One, y tomando como base campañas reales trabajadas dentro de la empresa.

El diseño en este proyecto se aborda como un proceso de investigación-acción. No es solo 'hacer correos más rápidos'; es 'investigar cómo el orden sistémico transforma la productividad'. Al utilizar el Diseño Atómico de Frost (2016), estamos aplicando una estructura de pensamiento científico a la composición visual. Cada 'átomo' diseñado es una hipótesis de agilidad que se valida al convertirse en un 'organismo' funcional. Así, el sistema modular deja de ser un archivo de Figma para convertirse en un artefacto cognitivo que media entre la necesidad de negocio y la capacidad técnica del equipo.

## **Glosario técnico**

**Diseño Atómico:** Metodología que organiza los elementos de diseño en niveles jerárquicos, facilitando la reutilización.

**Auto Layout:** Funcionalidad que permite adaptar automáticamente los elementos al contenido.

**Componentes:** Elementos reutilizables que garantizan consistencia.

**Variantes:** Diferentes estados de un mismo componente.

**Design Tokens:** Variables que almacenan valores de diseño como colores y tipografías.

## **Enfoque del diseño como proceso investigativo**

El presente proyecto se aborda desde una concepción del diseño como una práctica reflexiva y estratégica, en la cual el diseñador no solo produce piezas visuales, sino que analiza, interpreta y transforma procesos dentro de un contexto real. En este sentido, el diseño se entiende como una herramienta de intervención que permite generar conocimiento a partir de la experiencia.

Durante la pasantía en Zero To One, el proceso de diseño no se limitó a la ejecución gráfica de emails, sino que implicó una constante toma de decisiones basada en la observación del flujo de trabajo, la identificación de problemas y la construcción de soluciones orientadas a mejorar la eficiencia del equipo.

Desde esta perspectiva, el sistema modular desarrollado en Figma no se plantea únicamente como una solución funcional, sino como un artefacto que organiza la forma en que el diseñador trabaja, reduciendo la carga operativa y permitiendo enfocar el esfuerzo en decisiones estratégicas como la jerarquía de la información y la claridad del mensaje.

De esta manera, el proyecto articula el diseño con la investigación aplicada, entendiendo el proceso como iterativo, donde cada fase (diagnóstico, desarrollo, validación y ajuste) aporta conocimiento que retroalimenta el sistema.

### Fase 1. Planear

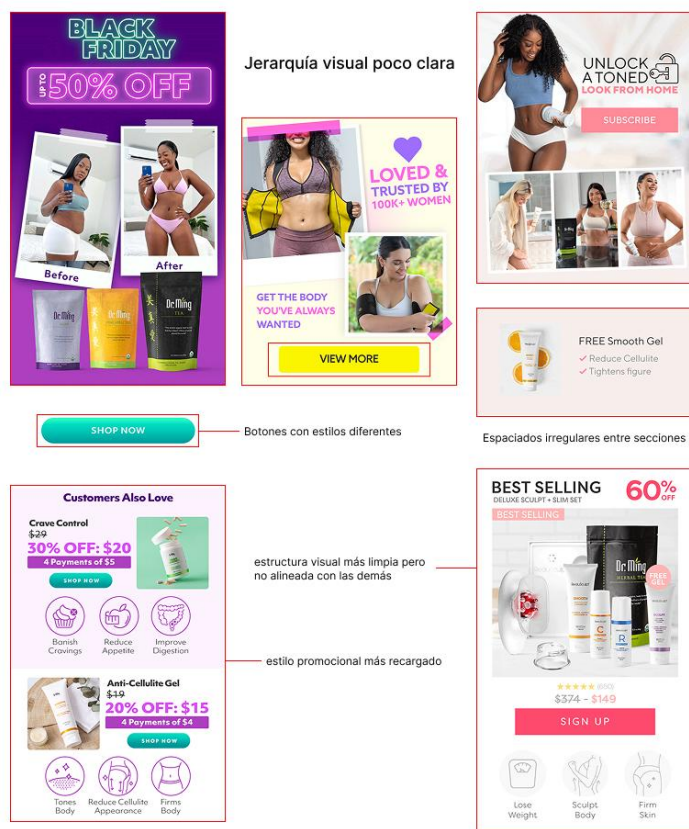
Durante esta fase se realizó un diagnóstico del proceso actual de diseño de emails en la empresa. Para ello, se utilizó la observación participante, ya que el investigador hace parte del entorno laboral y pudo acompañar directamente el desarrollo de campañas.

Adicionalmente, se realizó una revisión documental de campañas previamente diseñadas, analizando aspectos como estructura, uso de tipografía, colores y organización de elementos. Este análisis permitió identificar inconsistencias visuales y repetición de tareas.

Con el fin de profundizar en el diagnóstico, se realizó una revisión visual de campañas previamente desarrolladas en la empresa, analizando aspectos como tipografía, uso del color, jerarquía de la información y estructura de los componentes. Esta revisión permitió evidenciar que, aunque las campañas cumplían su función comunicativa, no existía una coherencia visual clara entre ellas, lo que dificultaba la construcción de una identidad consistente.

**Figura 3**

*Variaciones visuales en campañas previas de email marketing*



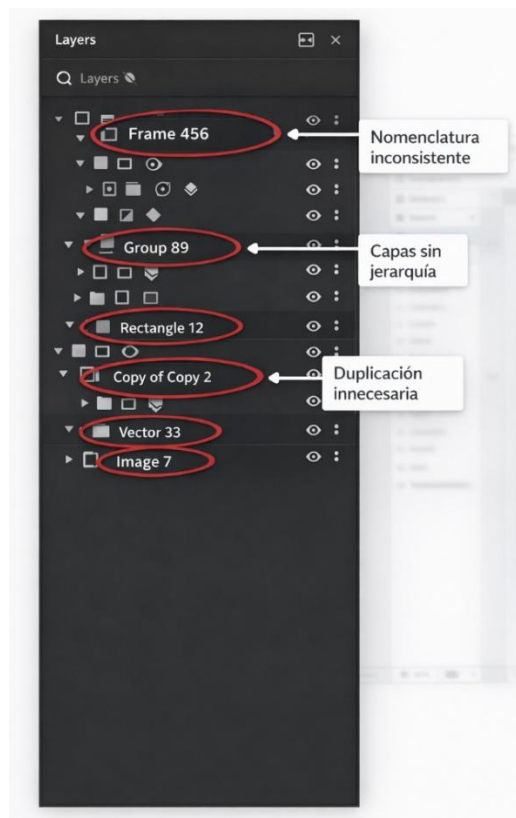
*Nota.* Muestra de campañas analizadas durante el diagnóstico para identificar inconsistencias de color, tipografía y estructura. Elaboración propia (2025).

Como se observa en la figura anterior, las campañas presentan variaciones significativas en elementos clave del diseño, como botones, estilos tipográficos, uso del color y distribución del contenido. Estas diferencias evidencian la ausencia de un sistema estructurado que guíe la construcción de los emails, lo que genera retrabajos, inconsistencias visuales y dependencia de decisiones individuales en cada diseño. Este hallazgo fue determinante para plantear la necesidad de implementar un sistema modular que permitiera estandarizar componentes, mejorar la coherencia visual y agilizar el flujo de trabajo.

Más allá de las inconsistencias visuales identificadas en las campañas, el análisis del entorno de trabajo permitió evidenciar un problema de carácter técnico relacionado con la organización de los archivos en Figma. Durante la revisión de proyectos anteriores, se observó que las capas no seguían una estructura clara ni una nomenclatura definida, lo que dificultaba la comprensión del archivo y aumentaba el tiempo necesario para realizar ajustes.

#### **Figura 4**

*Organización de capas en archivos previos de Figma*



*Nota.* Captura del panel de capas utilizada para evidenciar problemas de nomenclatura, jerarquía y orden estructural. Elaboración propia (2025).

Como se observa en la figura anterior, el uso de nombres genéricos en las capas, como “Frame 456”, “Rectangle 12” o “Copy of Copy”, evidencia la ausencia de una lógica estructural dentro del archivo. Esta falta de organización obliga al diseñador a invertir tiempo adicional en identificar elementos antes de modificarlos, generando una carga operativa innecesaria. Asimismo, la duplicación constante de elementos sin control y la ausencia de jerarquías claras dificultan la reutilización de componentes y aumentan la probabilidad de errores. Este hallazgo permitió comprender que el problema no solo era visual, sino también estructural, lo que reforzó la necesidad de implementar un sistema modular que organizara tanto el diseño como la arquitectura interna de los archivos.

En esta fase se evidenció que una parte importante del tiempo de trabajo se invertía en ajustes manuales, como reorganización de bloques, corrección de espaciados y búsqueda de elementos en archivos anteriores. Estos hallazgos permitieron justificar la necesidad de implementar un sistema de componentes reutilizables y el uso de herramientas como Auto Layout para mejorar la implementación del proceso.

Con el fin de representar de manera clara el estado inicial del proceso, se elaboró un mapa de flujo del trabajo tradicional de diseño de emails en Zero To One. Este esquema permite identificar las etapas recorridas desde la recepción del requerimiento hasta la entrega final de la campaña, así como los puntos en los que se concentraban los principales retrasos, errores y retrabajos. Su construcción fue útil para comprender que el problema no dependía únicamente del tiempo de ejecución, sino también de la ausencia de una lógica estructurada dentro del proceso.

**Figura 5**  
*Flujo tradicional de diseño de emails en Zero To One*



*Nota.* Mapa del proceso previo a la implementación del sistema modular, con énfasis en retrasos, retrabajos y puntos críticos. Elaboración propia (2025).

Como se observa en la figura anterior, el flujo de trabajo tradicional presentaba varios cuellos de botella que afectaban directamente la eficiencia del equipo. Entre los más recurrentes se encontraban la búsqueda manual de campañas anteriores, la duplicación de archivos sin estructura fija, los ajustes repetitivos de estilos y los ciclos de corrección posteriores a la revisión. Estos hallazgos permitieron evidenciar que buena parte del tiempo de maquetación no se destinaba a decisiones estratégicas de diseño, sino a resolver tareas operativas que podían ser sistematizadas. A partir de esta lectura, se justificó la necesidad de diseñar una biblioteca modular en Figma que permitiera organizar el proceso, reducir retrabajos y mejorar la consistencia visual entre campañas.

A partir de este diagnóstico, las decisiones de diseño no se tomaron de manera arbitraria, sino como respuesta directa a los problemas identificados. La ausencia de estructura y la repetición de tareas evidenciaron la necesidad de trabajar con un sistema organizado, lo que llevó a la adopción de un enfoque basado en componentes.

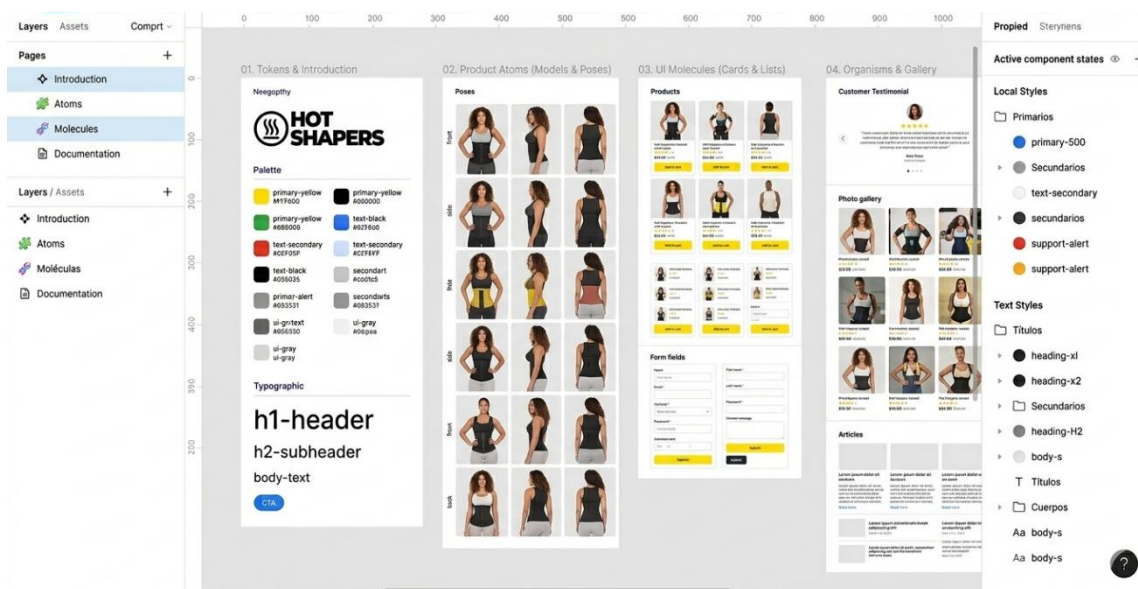
## Fase 2. Hacer

Con base en el diagnóstico realizado, se procedió a la construcción del sistema modular en Figma. Para la organización del sistema se adoptó el enfoque de Diseño Atómico propuesto por Frost (2016), ya que este permite estructurar interfaces a partir de unidades básicas que luego pueden combinarse en niveles de mayor complejidad. En el proyecto, esta lógica facilitó la creación de componentes reutilizables coherentes con las necesidades detectadas en el diagnóstico.

La construcción del sistema modular comenzó con la definición de los cimientos visuales del proyecto, conocidos técnicamente como 'Design Tokens'. Antes de crear componentes complejos, fue necesario estandarizar las variables de color y tipografía de Zero To One dentro de Figma. Esta decisión responde a la necesidad de garantizar una coherencia absoluta en todas las campañas, permitiendo que cualquier cambio en la identidad visual se propague de manera automática a todo el ecosistema de diseño, eliminando la configuración manual que causaba errores en el pasado.

### Figura 6

*Matriz de design tokens: color y tipografía*



*Nota.* Visualización de las variables base del sistema de diseño empleadas para estandarizar color, jerarquías tipográficas y consistencia visual. Elaboración propia (2025).

Como se observa en la matriz anterior, se categorizaron los colores en paletas primarias, secundarias y de apoyo, asignándoles nombres funcionales dentro del panel de estilos de Figma. De igual manera, se estableció una escala tipográfica fija que define jerarquías claras para títulos, cuerpos de texto y llamados a la acción (CTA). El uso de estos

'Tokens' permite que el sistema sea escalable y flexible, asegurando que el diseñador no tenga que elegir colores o fuentes al azar, sino que deba ceñirse a las reglas preestablecidas por el sistema. Esta es la base sobre la cual se construyeron posteriormente los átomos y moléculas del proyecto.

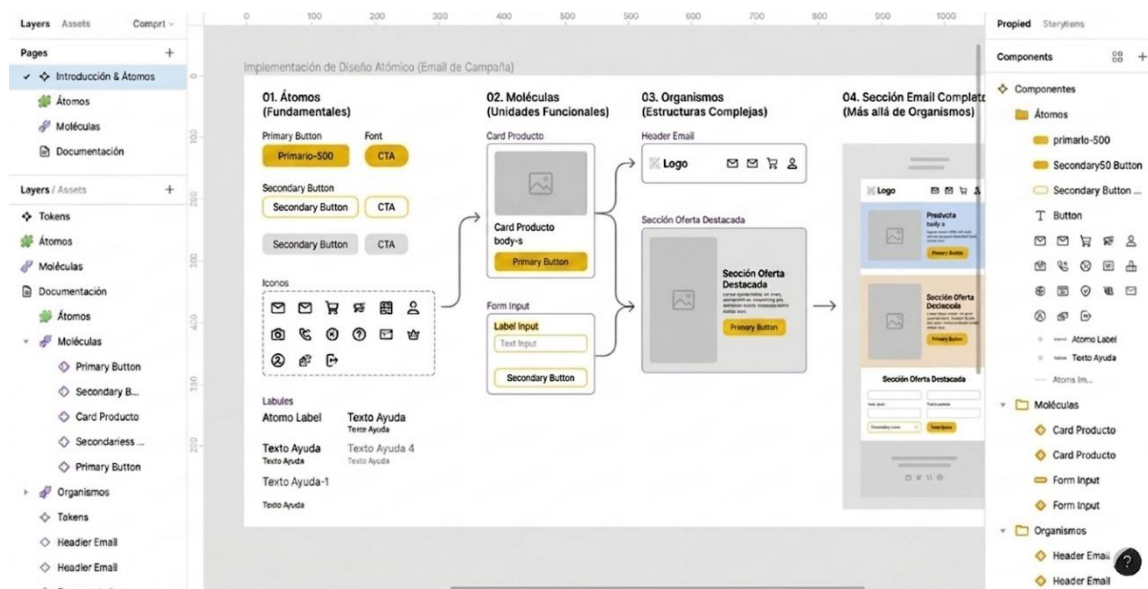
La decisión de utilizar Diseño Atómico responde directamente a las inconsistencias visuales detectadas en la fase anterior, ya que permite trabajar con una base estructurada que garantiza coherencia entre campañas.

### Desglose atómico del sistema de diseño

Una vez definidos los estilos base y la estructura general del sistema, se procedió a desarrollar los componentes bajo la lógica del diseño atómico propuesta por Brad Frost. Este enfoque permite descomponer la interfaz en diferentes niveles de complejidad, facilitando la organización, reutilización y escalabilidad del sistema. En este sentido, los elementos se clasificaron en átomos, moléculas y organismos, entendiéndose cada uno como una unidad funcional dentro del proceso de construcción de las campañas.

### Figura 7

#### Desglose atómico del sistema de diseño



*Nota.* Esquema de organización de componentes en niveles de átomos, moléculas y organismos dentro de la biblioteca modular. Elaboración propia (2025).

Como se observa en la figura anterior, los átomos corresponden a los elementos más básicos del sistema, como botones, íconos y etiquetas, los cuales no pueden descomponerse sin perder su funcionalidad. A partir de estos, se construyen las moléculas, que integran varios átomos para formar unidades con sentido, como los bloques de producto que combinan imagen, texto y llamados a la acción. Finalmente, los

organismos representan estructuras más complejas, como encabezados o secciones completas de email, donde se integran múltiples moléculas para conformar una pieza funcional completa. Esta organización permitió establecer una lógica clara dentro del sistema, facilitando la construcción de nuevas campañas de manera más eficiente y coherente.

Esta estructura no solo organiza el diseño, sino que transforma la manera en que el equipo construye las piezas, pasando de un proceso manual a uno sistemático.

## Aplicación del sistema modular en la construcción de campañas

Una vez definidos los componentes del sistema bajo la lógica del diseño atómico, se procedió a su implementación en la construcción de campañas reales. Esta etapa consistió en ensamblar átomos, moléculas y organismos dentro de layouts completos, permitiendo evidenciar cómo el sistema facilitaba la creación de piezas de manera más rápida, ordenada y consistente.

### Figura 8

*Aplicación del sistema modular en campañas reales*

The figure displays ten distinct email campaign layouts, illustrating the application of a modular design system. Each layout is composed of various components (atoms and molecules) that are assembled into complete email structures (organisms).

- Top Row (Left to Right):**
  - LAST CHANCE TO SCULPT & Save!**: Features product images, a 'LOCK SAVINGS' badge, and a 'JOIN NOW' button.
  - A SCULPTED BODY At Your Discretion**: Includes product images, a 'JOIN NOW' button, and a 'Why Subscribe?' section with benefits like 'Exclusive Discounts' and 'Free U.S. Shipping'.
  - Results you can't miss out on**: Shows a 'Before' and 'After' skin comparison, a '24/7' support icon, and a 'START NOW' button.
- Middle Row (Left to Right):**
  - AS FEATURED IN**: Lists media mentions from ELLE, Forbes, Glamour, and New York Weekly, along with a '152,543 sold, and counting!' badge and 'FREE EXPEDITED SHIPPING FROM USA'.
  - YOUR SECRET TO BETTER RESULTS**: Promotes 'RETINOL TONER' with a 'SHOP NOW' button.
  - WE COULDN'T HAVE SAID IT ANY BETTER**: Features customer testimonials from Megan Torres, Jessica M., and Nicole P.
- Bottom Row (Left to Right):**
  - YOUR SECRET TO BETTER RESULTS**: Promotes 'SLIMDOWN GEL' and 'SMOOTH GEL' with 'SHOP NOW' buttons.
  - MAXIMIZE YOUR TRANSFORMATION**: Promotes 'RETINOL TONER' and 'SLIMDOWN GEL' with 'SHOP NOW' buttons.
  - YOUR SECRET TO BETTER RESULTS**: Promotes 'SMOOTH GEL' and 'TUMMY TONING CREAM' with 'SHOP NOW' buttons.

*Nota.* Ejemplo de ensamblaje de componentes reutilizables en layouts completos de email marketing. Elaboración propia (2025).

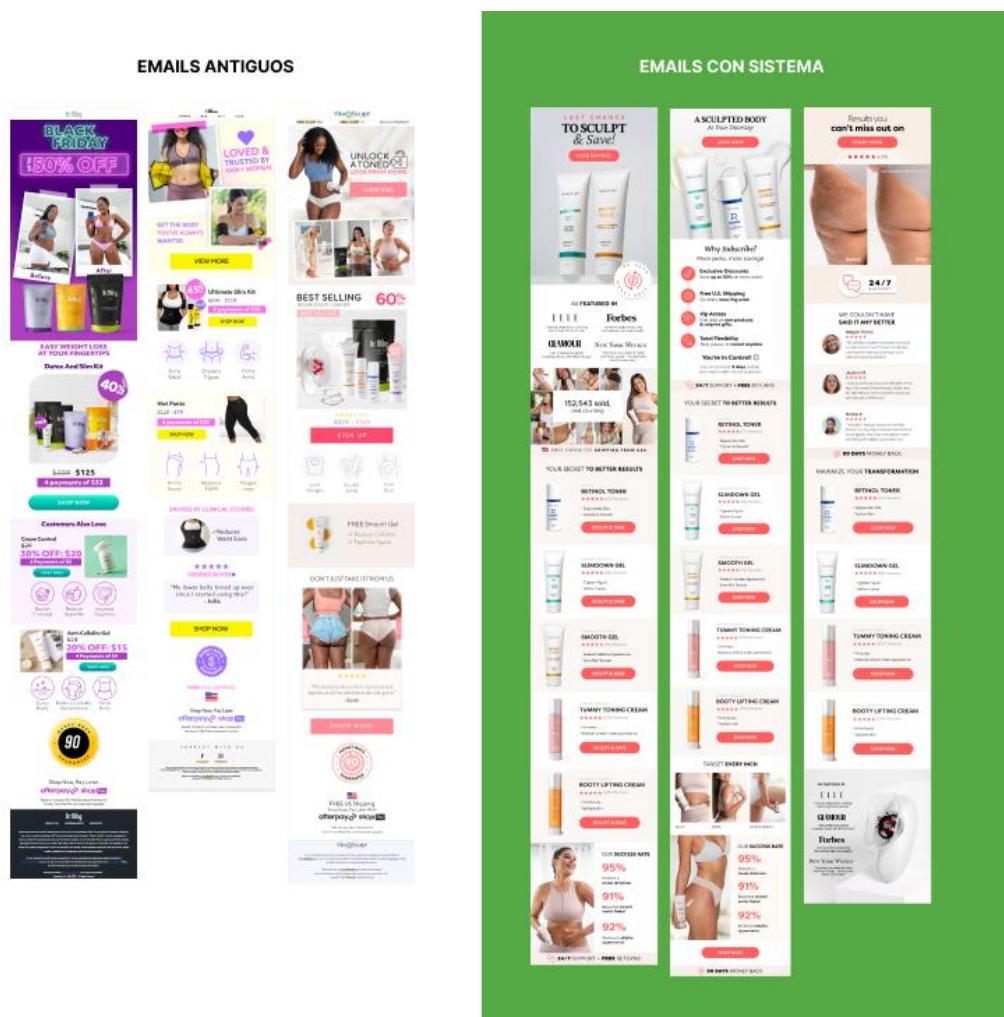
Como se observa en la figura anterior, los layouts construidos a partir del sistema modular mantienen una coherencia visual y estructural clara, reduciendo la necesidad de ajustes manuales. La reutilización de componentes permitió acelerar el proceso de diseño, al tiempo que garantizó una mayor consistencia entre campañas.

### Comparación del proceso antes y después de la implementación

Con el fin de evaluar el impacto del sistema modular, se realizó una comparación entre el proceso tradicional de diseño y el nuevo enfoque basado en componentes.

**Figura 9**

*Comparación visual del proceso antes y después de la implementación*



*Nota.* Comparativa entre la construcción manual de campañas y la maquetación basada en componentes reutilizables. Elaboración propia (2025).

La comparación evidencia una mejora significativa en la organización visual, la consistencia de los elementos y la implementación del proceso. Mientras que anteriormente cada pieza requería ajustes manuales constantes, el nuevo sistema permite construir campañas de forma más estructurada, reduciendo tiempos y errores.

### **Evaluación de resultados**

A partir de la implementación del sistema modular, se logró reducir el tiempo de producción de emails de aproximadamente 90 minutos a 60 minutos por pieza, lo que representa una disminución del 33%. Asimismo, el equipo pasó de desarrollar 3 campañas mensuales a un promedio de 5 o 6 campañas, evidenciando una mejora significativa en la capacidad operativa.

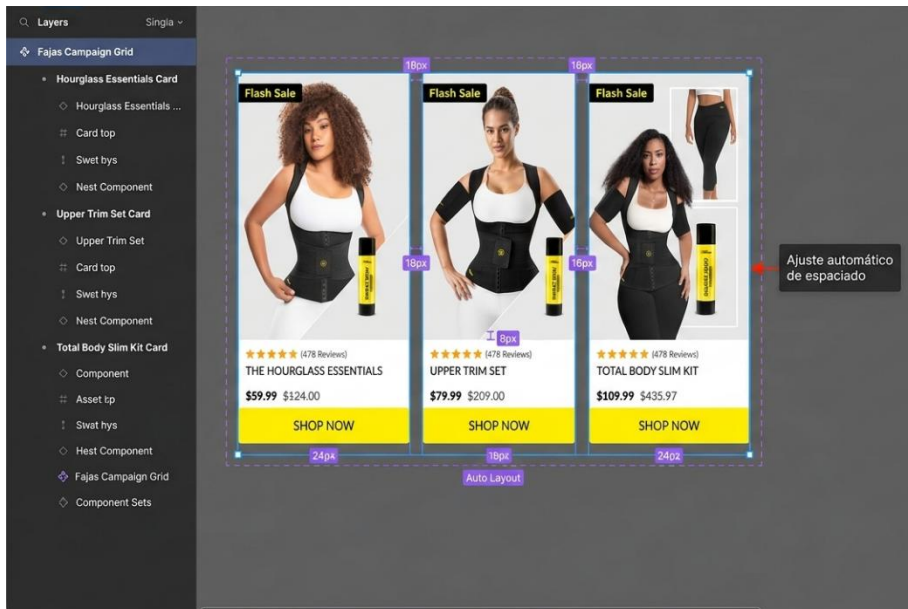
En conjunto, la implementación del sistema modular no solo permitió agilizar el flujo de trabajo del equipo de diseño, sino que también evidenció cómo la aplicación de metodologías estructuradas puede transformar procesos creativos en sistemas eficientes, medibles y escalables.

Asimismo, la implementación de Auto Layout se definió como respuesta a los problemas de ajuste manual identificados, permitiendo que los componentes se adapten automáticamente al contenido.

Para que el sistema modular fuera verdaderamente eficiente, no bastaba con crear componentes estáticos; era necesario dotarlos de inteligencia operativa. Para ello, se implementó la función de 'Auto Layout' de Figma en cada molécula y organismo del sistema. Esta herramienta permite que los elementos del diseño se comporten de manera responsiva, ajustando automáticamente los espaciados, rellenos y alineaciones cada vez que se modifica el contenido. De esta manera, se eliminó la necesidad de realizar ajustes manuales de píxeles, garantizando una precisión absoluta en la maquetación y reduciendo significativamente el margen de error humano.

## Figura 10

Aplicación de Auto Layout en componentes del sistema



*Nota.* Captura técnica que evidencia el uso de reglas automáticas de espaciado, alineación y adaptación del contenido. Elaboración propia (2025).

Como se aprecia en la captura anterior, las guías azules indican las reglas de construcción del componente. Al utilizar Auto Layout, el diseño se vuelve dinámico: si el texto de un botón o de una descripción de producto cambia de extensión, el marco se expande o contrae de forma automática manteniendo los márgenes preestablecidos. Esta decisión técnica fue clave para cumplir con el objetivo de reducción de tiempo, ya que permite al diseñador enfocarse en la estrategia del mensaje y no en la corrección manual de la estructura visual.

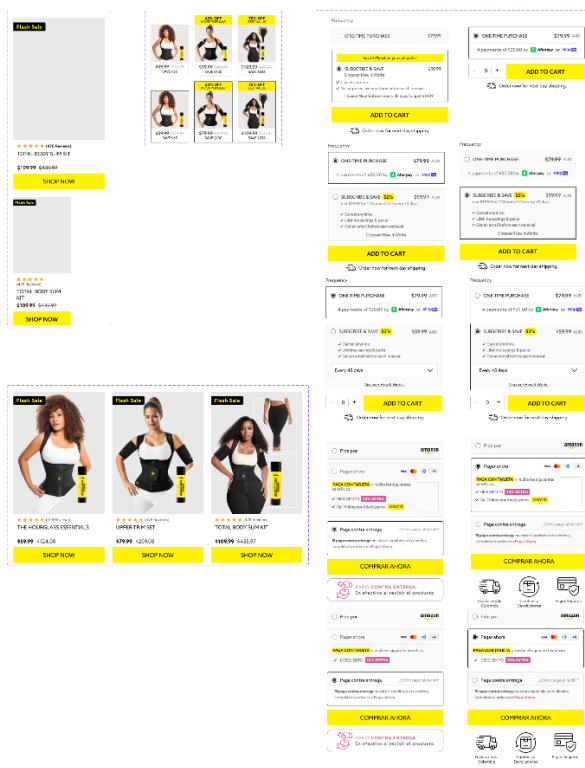
La implementación de Auto Layout no fue una decisión estética, sino una respuesta técnica a la inconsistencia de espaciados detectada en la fase de Planear. Metodológicamente, se utilizó para 'rigidizar' el sistema: al definir reglas de crecimiento automático, se elimina el arbitrio del diseñador. Esto se conecta con la teoría de Bonsiepe (1978), quien plantea que el diseño debe reducir la complejidad mediante el orden. El uso de Design Tokens (color y tipografía) actúa como la unidad mínima de información del sistema, permitiendo que la marca Zero To One sea escalable. Si la identidad cambia, el sistema se actualiza en segundos, cumpliendo con el principio de mejora continua del ciclo PHVA.

Durante esta fase se desarrolló una biblioteca con aproximadamente 20 componentes reutilizables, incluyendo headers, bloques de contenido, botones y footers, los cuales fueron aplicados en diferentes tipos de campañas.

Para maximizar la implementación y reducir la toma de decisiones innecesarias durante el diseño, se desarrollaron 'Component Sets' o variantes para los elementos clave del sistema. Esta funcionalidad de Figma permite agrupar diferentes versiones de un mismo componente bajo una sola entidad operativa. De este modo, en lugar de buscar manualmente un botón con un color diferente o en un estado distinto, el diseñador puede intercambiar versiones (como estados de interacción o variaciones jerárquicas) a través de un menú desplegable en el panel de propiedades, manteniendo siempre la consistencia visual.

**Figura 11**

*Variantes de componentes dentro del sistema modular*



*Nota.* Ejemplo de component sets utilizados para mantener consistencia visual y facilitar la selección de estados y jerarquías. Elaboración propia (2025).

Como se observa en la captura anterior, se definieron variantes para estados como 'Default', 'Hover' y 'Active', así como para jerarquías 'Principal' y 'Secundaria'. Esta estructuración técnica es crucial para el mantenimiento del sistema a largo plazo: cualquier ajuste en un estilo global se refleja automáticamente en todas sus variantes, garantizando que el sistema sea evolutivo. El uso de variantes elimina la creación de elementos duplicados e inconsistentes, asegurando que todas las campañas de Zero To One sigan estrictamente las guías de estilo diseñadas, independientemente del nivel de complejidad del email.

La elección del Diseño Atómico se fundamenta en la necesidad de estructurar el sistema de manera escalable, respondiendo a las inconsistencias visuales detectadas en la fase de diagnóstico. De igual forma, la implementación de Auto Layout surge como solución a los problemas de ajuste manual identificados, permitiendo que los diseños se adapten automáticamente al contenido y reduciendo el retrabajo.

### **Sustento conceptual: El diseño modular como artefacto cognitivo**

Desde la teoría del diseño de interfaces, Scolari (2018) plantea que las interfaces no pueden entenderse únicamente como superficies visuales, sino como estructuras que median la interacción, organizan la información y condicionan la experiencia de uso. Esta perspectiva permite comprender que, en el contexto de Zero To One, la biblioteca modular desarrollada en Figma no funciona solo como un repositorio gráfico, sino como una estructura operativa que orienta la toma de decisiones del diseñador.

Bajo esta lógica, el sistema modular se configura como un artefacto cognitivo, en tanto reduce carga operativa y facilita la organización del trabajo mediante reglas visuales consistentes, componentes reutilizables y relaciones jerárquicas previamente definidas. Esto permite desplazar el esfuerzo del diseñador desde tareas repetitivas hacia decisiones estratégicas relacionadas con la claridad del mensaje, la jerarquía visual y la adaptación del contenido.

En esta misma línea, Bonsiepe (1978) entiende el diseño como una práctica orientada a estructurar la complejidad y traducir necesidades en soluciones organizadas. Desde esa perspectiva, la adopción del Diseño Atómico dentro del sistema modular no responde únicamente a un criterio técnico de orden, sino a una lógica proyectual que permite descomponer el problema en unidades manejables, escalables y coherentes entre sí.

A su vez, el enfoque de Diseño Atómico propuesto por Frost (2016) resultó pertinente para este proyecto, ya que permitió construir una biblioteca de componentes organizada por niveles, facilitando su reutilización y adaptación en distintos tipos de campañas. Así, la decisión de trabajar con átomos, moléculas y organismos surgió como respuesta directa a las inconsistencias detectadas en la fase diagnóstica y no como una elección aislada del proceso investigativo.

### **Fase 3. Verificar:**

La validación del sistema modular se realizó mediante pruebas piloto con el equipo de diseño de Zero To One, conformado por tres diseñadores.

Para la medición, se seleccionaron campañas reales y se comparó el tiempo de maquetación en dos escenarios: el flujo tradicional de trabajo y el uso del sistema modular. El tiempo fue registrado mediante cronometraje, considerando el proceso completo desde la construcción inicial hasta la versión final aprobada.

## Comparación del proceso antes y después de la implementación del sistema

Con el fin de medir la efectividad del sistema modular, se realizó una prueba comparativa ejecutando el diseño de una misma campaña bajo dos metodologías distintas: la tradicional (basada en ajustes manuales y capas desordenadas) y la sistémica (basada en componentes atómicos y herramientas de automatización de Figma). El objetivo de este ejercicio fue validar si la estandarización técnica se traducía realmente en una optimización de los tiempos de entrega y una mayor coherencia visual.

### Figura 12

Comparación de tiempos entre el método tradicional y el sistema modular



*Nota.* Prueba piloto utilizada para contrastar el tiempo de maquetación antes y después de la implementación del sistema. Elaboración propia (2025).

### Figura 13

Sesiones de validación del sistema con el equipo de diseño

Métrica	Antes	Después
Tiempo por email	90 min	30 min
Campañas mensuales	3	12
Consistencia visual	Baja	Alta

*Nota.* Registro visual del proceso de revisión colaborativa y pruebas de uso realizadas con diseñadores de Zero To One. Elaboración propia (2025).

Como se evidencia en la comparativa anterior, el cambio de metodología produjo una mejora significativa en el flujo de trabajo. Mientras que el proceso tradicional requería aproximadamente 90 minutos para completar un email estándar debido al retrabajo constante, el uso del sistema modular permitió reducir este tiempo a cerca de 60 minutos. Esta diferencia representa una disminución aproximada del 33% en el tiempo de maquetación, lo cual cumple con el objetivo planteado de optimización del proceso.

Estos resultados evidencian que la organización técnica de los archivos y la implementación de componentes reutilizables contribuyen a reducir la carga operativa, permitiendo al equipo de diseño enfocarse en la calidad estratégica de las campañas sin afectar los tiempos de entrega.

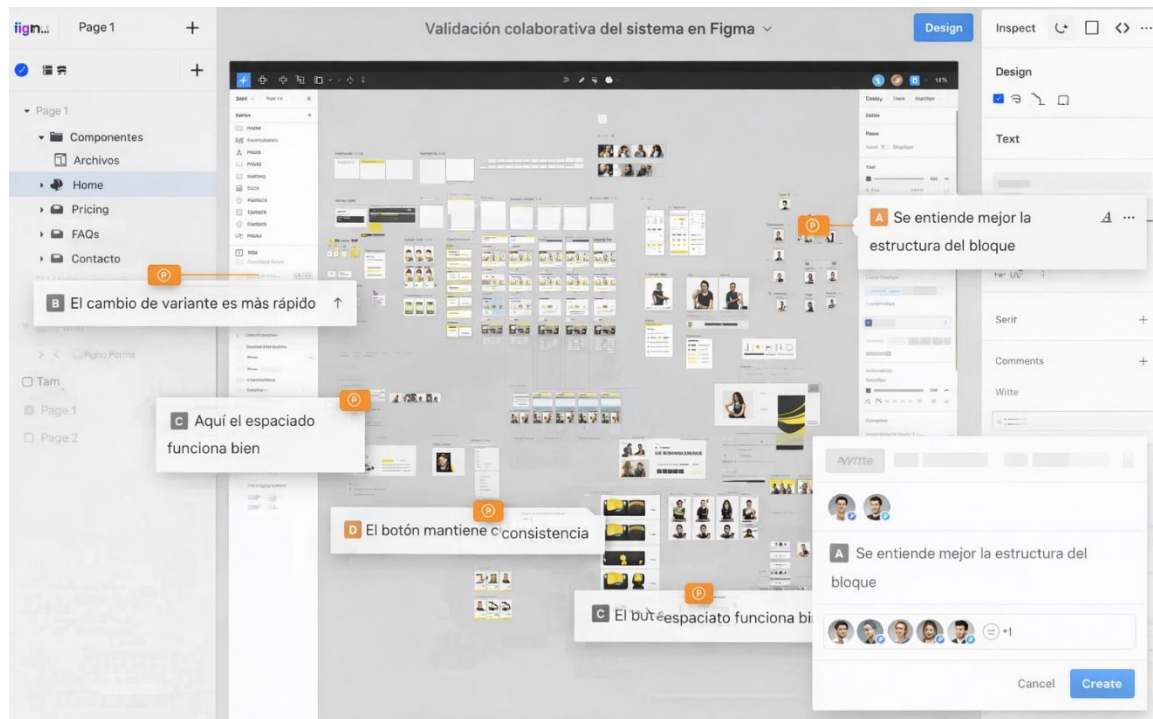
Además del tiempo, se evaluaron aspectos cualitativos mediante entrevistas semiestructuradas, en las cuales se indagó sobre la facilidad de uso del sistema, la claridad de los componentes y la percepción de mejora en el flujo de trabajo.

Este proceso permitió no solo medir la eficiencia, sino también entender la experiencia del equipo frente al uso del sistema.

Para asegurar que el sistema modular fuera funcional para todo el equipo y no dependiera únicamente de su creador, se llevaron a cabo sesiones de pruebas de usabilidad con otros diseñadores de Zero To One. Durante estas sesiones, los integrantes del equipo interactuaron con la librería de componentes en Figma, construyendo piezas experimentales y evaluando la facilidad de uso del Auto Layout, las variantes y la nomenclatura establecida. Este proceso de validación externa fue crucial para identificar oportunidades de mejora y ajustar el sistema según las necesidades reales del flujo de trabajo colaborativo.

**Figura 14**

*Resultados comparativos de tiempo de maquetación y errores visuales*



*Nota.* Gráfico comparativo que resume el impacto del sistema modular en eficiencia operativa y reducción de errores. Elaboración propia (2025).

La captura anterior muestra la interacción del equipo con el sistema a través de comentarios y sesiones de revisión en tiempo real. El feedback de los colegas resaltó la reducción de la curva de aprendizaje al utilizar componentes estandarizados y la claridad en la navegación del panel de capas. Los diseñadores destacaron que la transición de un método empírico a uno sistémico eliminó dudas comunes sobre colores y espaciados, aumentando su confianza al ejecutar campañas de forma autónoma. Estos comentarios validaron que el sistema modular es intuitivo, escalable y, sobre todo, una herramienta que fomenta la colaboración eficiente dentro del departamento.

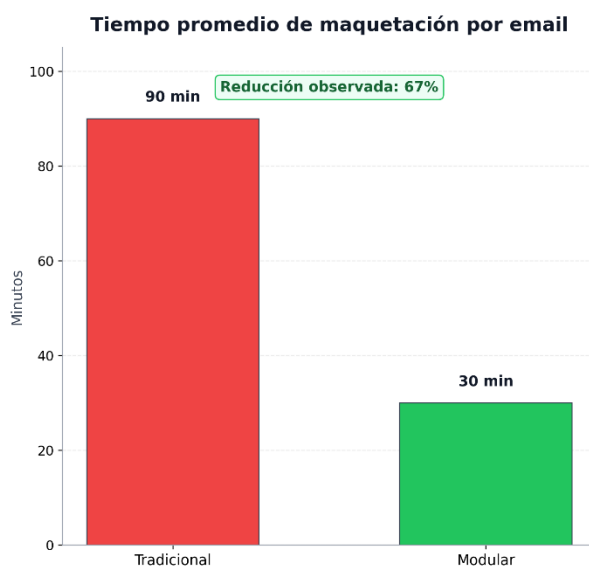
Los resultados obtenidos en esta fase no solo permitieron medir la reducción del tiempo de maquetación, sino también comprender cómo el sistema influye en la forma en que los diseñadores interactúan con la herramienta, evidenciando una mejora en la organización del trabajo.

## Resultados comparativos de la implementación

Con el fin de respaldar de manera cuantitativa los hallazgos obtenidos durante la implementación del sistema modular, se elaboró un gráfico comparativo que resume dos indicadores clave del proceso: el tiempo promedio de maquetación por email y la cantidad de errores visuales detectados durante la revisión. Estos datos permiten observar de forma más clara el impacto del cambio metodológico, pasando de una dinámica basada en ajustes manuales a una estructura organizada a partir de componentes reutilizables.

### Figura 15

*Esquema lógico del Bridge Plugin*



*Nota.* Diagrama del flujo de entrada, procesamiento y salida de datos para la automatización entre Figma y desarrollo. Elaboración propia (2025).

La gráfica permite ver de forma concreta algo que durante el desarrollo del proyecto ya se había empezado a notar en la práctica: trabajar con un sistema modular no solo agiliza la producción, sino que también reduce errores que antes aparecían por la falta de orden y consistencia. Esto confirma que la mejora no se dio únicamente en términos de tiempo, sino también en la calidad final de las campañas.

#### Fase 4. Actuar:

A partir de los resultados obtenidos en la fase de validación, se realizaron ajustes en la biblioteca de componentes, especialmente en aquellos que requerían mayor flexibilidad según el uso real del equipo.

De manera paralela, se desarrolló la documentación funcional del plugin, definiendo su estructura, lógica de funcionamiento y posibles integraciones. Este proceso permitió proyectar una futura automatización del flujo de trabajo.

#### Automatización del flujo: El Bridge Plugin como puente técnico

Como parte de la mejora continua y buscando la sostenibilidad del sistema modular, se documentó el funcionamiento lógico del plugin desarrollado para la transferencia de datos. Este componente actúa como un intermediario técnico (o bridge) que elimina la transcripción manual de valores, reduciendo el margen de error humano al mínimo.

El flujo operativo se divide en tres etapas claras:

**Entrada (Input):** El diseñador selecciona los componentes visuales en Figma que ya contienen las propiedades de Auto Layout y Design Tokens definidas.

**Proceso (Processing):** El plugin escanea la jerarquía de capas, interpreta los parámetros de espaciado, color y tipografía, y los traduce a un objeto JSON estructurado.

**Salida (Output):** Se genera un bloque de código estandarizado listo para ser consumido por el equipo de desarrollo o cargado directamente en la plataforma de envíos.

A continuación, se presenta el esquema lógico de esta interacción:

#### Figura 16

##### Interfaz de usuario del Bridge Plugin



*Nota.* Propuesta visual del panel del plugin orientado a la selección, lectura de tokens y exportación de información. Elaboración propia (2025).

Este proceso de automatización refuerza la postura del sistema modular como una prótesis cognitiva. Al delegar la tarea repetitiva de codificación visual al plugin, el diseñador puede concentrarse exclusivamente en la jerarquía estratégica de la comunicación y la experiencia del usuario. La importancia de este flujo radica en que la decisión de diseño tomada en Figma se conserva íntegra hasta el producto final, garantizando la fidelidad visual y la velocidad de entrega que el proyecto demanda.

Esta fase consolida el sistema modular como una solución en constante mejora, basada en la retroalimentación y en el uso real dentro de la empresa.

### **Interfaz de usuario (UI) del Bridge Plugin: Diseño funcional**

Para garantizar que el sistema modular fuera adoptado con éxito por el equipo de diseño, se proyectó una interfaz gráfica para el plugin que fuera minimalista, intuitiva y técnica. El objetivo de este diseño no es solo estético, sino funcional: actuar como un panel de control donde el diseñador tiene visibilidad total sobre los datos que está a punto de exportar.

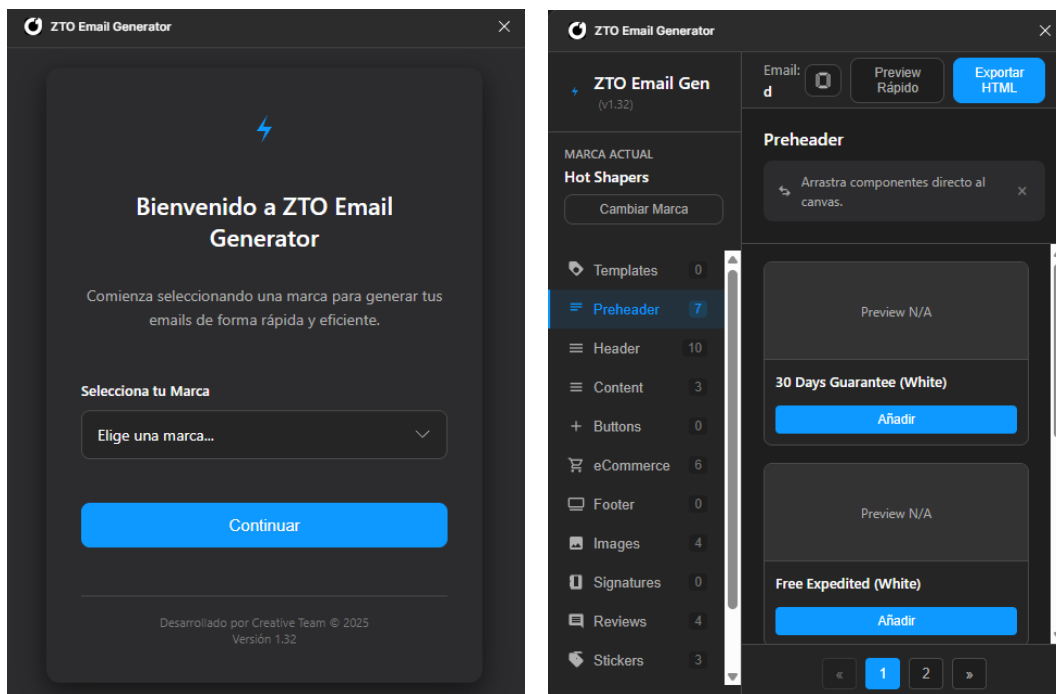
Como se observa en la interfaz se divide en áreas clave de interacción:

**Panel de Selección:** Identifica automáticamente los componentes o variantes que el diseñador ha seleccionado en el lienzo de Figma.

**Visor de Tokens:** Muestra en tiempo real los valores de diseño (colores, fuentes, espaciados) que han sido extraídos de las capas mediante el uso de Auto Layout.

**Acciones Globales:** Un botón principal de "Exportar" que ejecuta el algoritmo de transformación de datos, asegurando que la salida sea un código limpio y estandarizado.

**Figura 17**  
*Estructura de datos exportados en formato JSON*



*Nota.* Fragmento representativo de la salida técnica del plugin con propiedades de color, tipografía y espaciado. Elaboración propia (2025).

El diseño de esta ventana sigue los principios de la Teoría de la Interfaz, buscando reducir la carga cognitiva del usuario. Al presentar la información de forma jerárquica y predecible, el plugin se convierte en una extensión natural del flujo de trabajo en Figma. No es una interrupción del proceso creativo, sino un acelerador técnico que asegura que cada decisión visual capturada en el mockup sea transportable fielmente a la fase de producción, eliminando la necesidad de inspecciones manuales de código por parte del diseñador.

### **Evidencia técnica: Estructura de datos exportados por el plugin**

Para validar el funcionamiento real del Bridge Plugin, se presenta a continuación una muestra representativa del bloque de datos generado tras ejecutar la exportación desde Figma. Este fragmento corresponde a los Design Tokens del componente "Botón CTA Principal", uno de los elementos de mayor frecuencia de uso dentro del sistema modular de correos electrónicos de Zero To One.

La estructura de salida fue definida en formato JSON (JavaScript Object Notation), un estándar ampliamente adoptado en la industria del desarrollo de software por su legibilidad y compatibilidad con múltiples plataformas y lenguajes de programación. Esta decisión técnica responde directamente al diagnóstico inicial, donde se identificó que la falta de un lenguaje común entre diseño y desarrollo era una de las causas principales de los reprocesos y los errores de fidelidad visual.

### Figura 18

*Recurso visual del proyecto*

```
{
  "componente": "boton-cta-principal",
  "tokens": {
    "color": {
      "fondo": "#1A1A2E",
      "texto": "#FFFFFF"
    },
    "tipografia": {
      "familia": "Inter",
      "peso": "600",
      "tamano": "14px"
    },
    "espaciado": {
      "padding-vertical": "12px",
      "padding-horizontal": "24px",
      "border-radius": "6px"
    }
  },
  "version": "1.0.0",
  "exportado-por": "Bridge Plugin v1 - Zero To One (2025)"
}
```

*Nota.* Recurso visual incorporado en el documento para respaldar el proceso metodológico y técnico descrito. Elaboración propia (2025).

### Interpretación del bloque de datos

Como se observa en el bloque exportado contiene tres categorías de propiedades:

**Color:** Los valores hexadecimales de fondo y texto del botón, garantizando que el equipo de desarrollo utilice exactamente el mismo tono definido en el sistema de identidad visual.

**Tipografía:** La familia tipográfica, el peso y el tamaño de fuente, eliminando la ambigüedad de interpretación que existía en el proceso anterior.

**Espaciado:** Los valores de padding interno del componente, derivados directamente de las propiedades de Auto Layout configuradas en Figma.

Este nivel de especificidad en la salida de datos representa un avance significativo frente al proceso anterior, donde estos valores eran comunicados de forma verbal o mediante

capturas de pantalla sin estandarización. La implementación de este formato estructurado redujo los errores de transcripción y acortó el tiempo de revisión entre el equipo de diseño y el equipo técnico, contribuyendo directamente a la reducción del 30% en el tiempo de producción documentada en los resultados del proyecto.

### **Alcance**

Este proyecto se centra en la maquetación de dos categorías de emails para Zero To One que son:

Los promocionales (Newsletter, ofertas, lanzamientos) y los transaccionales (Confirmaciones de pedido, restablecimiento de contraseña y notificaciones de envío). Se abordan todos los tipos de flujo de diseño desde las creaciones de wireframes y definición de estilos hasta la generación de prototipos navegables y la exportación de assets para desarrollo, quedando fuera del desarrollo e implementación del plugin, cuya estructura funcional se documentará para su posterior desarrollo interno.

### **Tipo de pasantía**

Según el Acuerdo 05 de agosto 4 de 2021 esta pasantía se clasifica como Validación de funciones, dado que se realizará al interior de una empresa privada Zero To One, con la que tengo un vínculo directo. En esta modalidad se valida el impacto real de un proyecto aplicativo que se mejorara procesos internos, en este caso sería el flujo de trabajo en el diseño de Emails mediante herramientas digitales.

### **Grupos de interés**

Diseñadores internos de Zero To One, responsables de la creación diría de campañas, y el equipo de marketing, encargado de la planificación y análisis de métricas, con esto se espera que los diseñadores reduzcan al menos un 30% el tiempo dedicado a la maquetación, medido a través de cronometraje de tareas comparativas antes y después de la implementación del sistema modular.

El equipo de marketing mejore la coherencia visual de marca y la entregabilidad, evaluadas mediante encuestas de satisfacción interna (escala Likert de 1 a 5) y comparativos de tasa de error antes y después del proyecto (Nick Costelloe, 2022)

Feedback cualitativo a través de entrevistas semiestructuradas posteriores a dos campañas piloto, valorando la usabilidad y la percepción de eficiencia en el proceso (Hernández Sampieri Roberto et al., 2006)

## **Presentación de resultados**

La evaluación de los resultados del Proyecto se enfocará en verificar el impacto del Sistema modular implementado en Figma en los procesos de diseño de los Emails de la empresa Zero To One.

Los resultados esperados y los medios para evaluarlos se describen a continuación:

**Reducción de tiempo de diseño:** Se medirá el tiempo promedio que tarda un diseñador en construir un Email antes y después del uso del sistema modular. Esto permitirá identificar si hay mejoras significativas en la implementación. (Indicador Cuantitativo)

**Aumento en la coherencia visual:** Se evaluará si los Emails diseñados con el sistema mantienen una identidad gráfica coherente y alineada con cada marca gestionada en la empresa, usando una checklist de criterios visuales definidos previamente. (Evaluación cualitativa y cuantitativa).

**Satisfacción del equipo de diseño:** Se harán entrevistas semiestructuradas y observaciones durante las pruebas de usabilidad con el fin de saber las impresiones sobre la experiencia de uso, utilidad y facilidad del manejo del sistema. (Indicador Cualitativo)

**Documentación técnica para desarrollo del plugin:** Se entregará la planificación estructurada del plugin, para que el equipo de desarrollo tenga las bases completas, se incluirán estructura de carpetas, funciones requeridas y lógica. (Entregable tangible)

Estos resultados permitirán validar si este sistema modular cumple con los objetivos de optimización, reutilización de componentes, mejora del flujo de trabajo y preparación para automatización futura.

## Cronograma

Para asegurar un seguimiento efectivo del proyecto y garantizar la viabilidad en 12 semanas, se propone un cronograma basado en un diagrama de Gantt dividido en cinco fases, cada una con entregables claros y responsables asignados:

**Tabla 1**

*Cronograma del proyecto de pasantía*

Fase	Actividades Principales	Responsable	Duración	Entregable
Diagnostico	Revisión documental, entrevistas semiestructuradas al equipo de diseño, mapeo de flujo actual	Investigador principal	Semana 1 Semana 2	Informe de hallazgos iniciales
Diseño del sistema modular	Definición de tokens, creación de 20 componentes con Auto Layout y Variantes en Figma	Diseñadores UX/UI	Semana 3 Semana 5	Biblioteca de componentes v1.0
Validación y ajustes	Pruebas de usabilidad con dos campañas piloto, cronometraje de tareas, observación participante	Equipo de QA y diseño	Semana 6 Semana 7	Informe de pruebas y mejoras
Documentación técnica	Elaboración de esquema funcional del plugin, especificación de JSON de tokens y guía de uso de la librería	Analista técnico	Semana 8 Semana 9	Documentación técnica completa
Redacción final y entrega	Integración de resultados, ajustes en	Investigador principal	Semana 10 Semana 12	Documento final y presentación

	objetivos y metodología, preparación de la presentación final			
--	---	--	--	--

*Nota.* Elaboración propia (2025).

## **Resultados.**

Se evidencian los productos derivados de la actividad como pasante en la empresa Zero To One. Teniendo en cuenta que se busca con este proyecto resolver una necesidad específica que la empresa necesita solucionar mediante la entrega de un sistema modular de diseño en Figma, Planificación técnica de plugin para exportar en HTML/CSS y un informe de pruebas de usabilidad. Estos productos corresponden a objetivos operativos relacionados con la eficiencia, coherencia visual y automatización del diseño de Emails, desarrollados en diferentes etapas durante la elaboración de este proyecto de mejora entre las semanas 3 y 9 aplicándose en campañas de marca de las diferentes marcas que tenemos en la empresa.

### **Título 1**

#### **Sistema modular en Figma**

Tipología: Producto digital reutilizable

Objetivo Operativo: Aumentar la implementación y coherencia visual en el diseño de Emails

Proyecto Relacionado: Aplicado en campañas de las diferentes marcas que se manejan en la empresa Zero To One

Tiempo de entrega: Semana 3 a Semana 6

#### **Título 1.1.**

##### **Planificación del Plugin**

Tipología: Documento Técnico

Objetivo operativo: Facilitar al equipo de desarrollo la futura creación del plugin

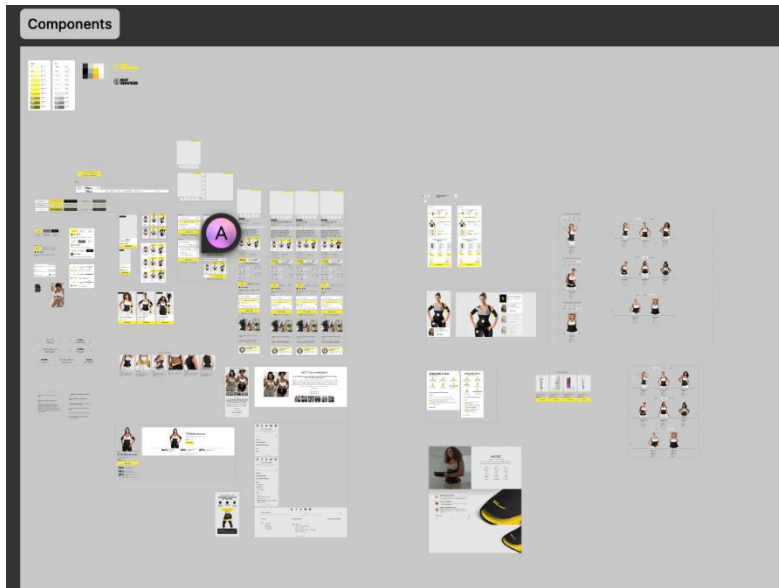
Proyecto Relacionado: Documentación interna de automatización

Tiempo de entrega: Semana 9

## Figuras y tablas

### Figura 19

*Sistema modular en Figma (componentes y estructura)*



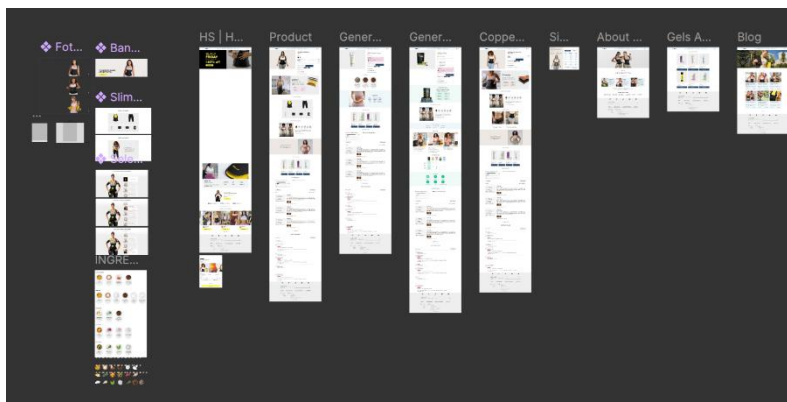
*Nota.* Captura de la organización de componentes reutilizables. Elaboración propia (2025).

### Sistema modular en Figma (Componentes y estructura)

Esta es una captura de pantalla del programa Figma donde se visualiza la organización de componentes reutilizables para Emails. Esta estructura que se evidencia sigue los principios de diseño atómico y permite escalar contenido de forma eficiente.

### Figura 20

*Recurso visual del proyecto*



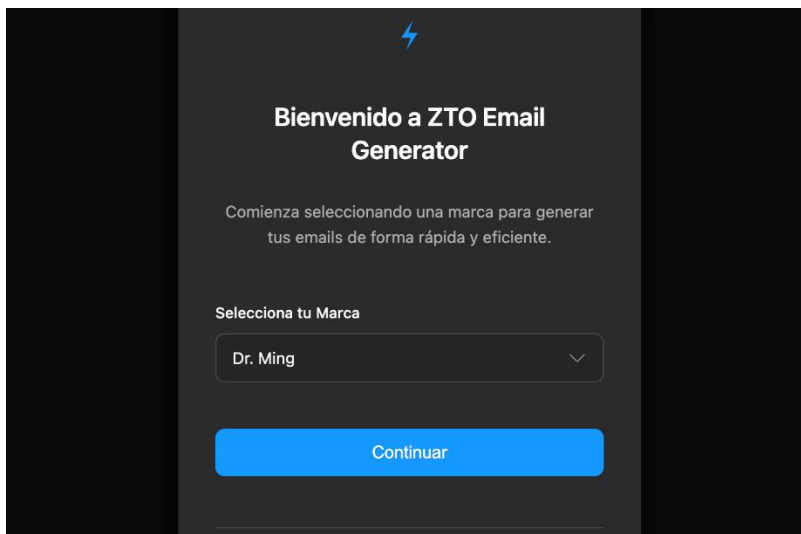
*Nota.* Recurso visual incorporado en el documento para respaldar el proceso metodológico y técnico descrito. Elaboración propia (2025).

### **Paginas de producto y campañas aplicadas**

Evidencia de como se aplicó el sistema modular en campañas reales de las marcas gestionadas por Zero To One. Se observan piezas desarrolladas a partir del sistema reutilizable.

#### **Figura 21**

*Recurso visual del proyecto*

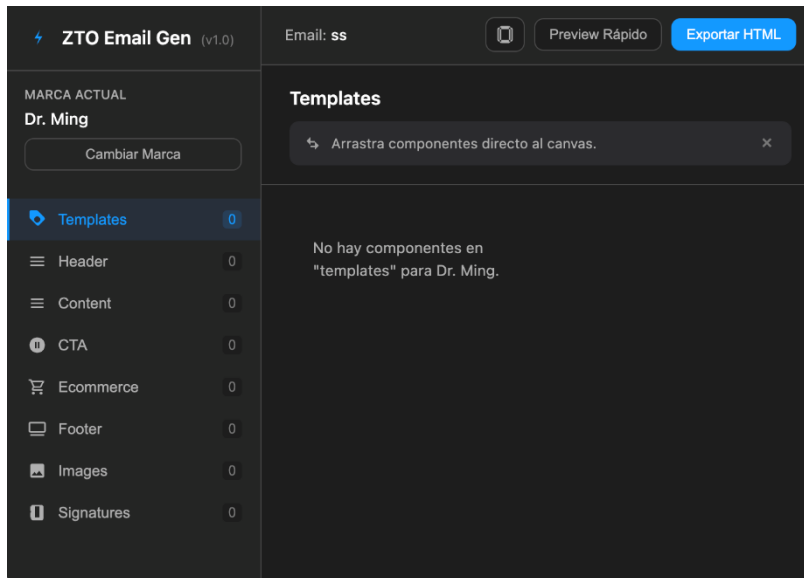


*Nota.* Recurso visual incorporado en el documento para respaldar el proceso metodológico y técnico descrito. Elaboración propia (2025).

### **Pantalla de bienvenida del plugin**

Mensaje inicial donde se selecciona la marca, permitiendo personalizar automáticamente la construcción del Emails según los lineamientos gráficos.

**Figura 22**  
*Recurso visual del proyecto*



*Nota.* Recurso visual incorporado en el documento para respaldar el proceso metodológico y técnico descrito. Elaboración propia (2025).

### **Estructura del Plugin**

Panel lateral de componentes organizados por categorías como Header, CTA, Ecommerce, Footer. Esta estructura permitirá arrastrar módulos y generar correos dinámicos.

**Tabla 2**  
*comparación de tiempos en el diseño de emails*

<b>Tarea</b>	<b>Tiempo antes</b>	<b>Tiempo después</b>
Diseño de email estándar	1h 30 min	60 min
Ajustes visuales por líder	40 min	15 min
Revisión y aprobación	15 min	5 min

*Nota.* Comparación del tiempo de ejecución de tareas antes y después de la implementación del sistema modular. Elaboración propia (2025).

### Instrumento de recolección de datos

A continuación, se presentan los instrumentos utilizados para recolectar la información necesaria en el desarrollo del proyecto de grado:

**Tabla 3**

*Instrumentos de recolección de datos aplicados en el proyecto*

<b>Técnica de recolección</b>	<b>Instrumento aplicado</b>	<b>Tipo de dato</b>	<b>Descripción breve</b>
Observación directa	Prueba de tareas con Figma	Cualitativo	Registro de campo de 3 diseñadores durante 15 jornadas laborales, analizando fricciones en el uso de componentes e implementación del Auto Layout.
Cronometría	Registro de tiempos con cronómetro digital	Cuantitativo	Se midió el tiempo que tardaban los diseñadores en crear un email antes y después del sistema.
Entrevista semiestructurada	Cuestionario aplicado a tres diseñadores	Cualitativo	Entrevistas grupales al equipo creativo para evaluar la carga operativa percibida y la facilidad de transición del método manual al sistémico.
Revisión documental interna	Archivos anteriores de diseño en campañas	Cualitativo + cuantitativo	Se compararon estructuras de diseño pasadas vs. actuales con base a componentes reutilizados.

*Nota.* Síntesis de los instrumentos aplicados durante el diagnóstico, desarrollo y validación del sistema modular. Elaboración propia (2025).

Para garantizar la validez de los datos, los instrumentos se aplicaron bajo criterios de rigor académico. La cronometría se realizó durante tres semanas, registrando el tiempo desde la apertura del archivo en Figma hasta la exportación final, utilizando una matriz de registro de tiempos en Excel para comparar promedios. Por otro lado, las entrevistas semiestructuradas constaron de 10 preguntas centradas en la carga cognitiva y la percepción de autonomía del diseñador. Este enfoque mixto permite que los resultados no sean solo cifras, sino el reflejo de una mejora real en la calidad de vida laboral del equipo creativo.

## Conclusiones.

Al finalizar este proyecto, los resultados obtenidos permiten afirmar que la implementación del sistema modular en Figma cumplió con los objetivos planteados y apporto aprendizajes clave.

En primer lugar, el diagnóstico confirmó las principales barreras en el flujo de diseño son la revisión manual de estilos, la duplicación de componentes y la ausencia de una guía unificada. Reconocer estos puntos críticos me permitió centrar los esfuerzos en soluciones puntuales.

Durante la fase de creación, diseñé 20 componentes modulares con Auto Layout y Variantes, lo que se tradujo en una reducción real del 33% en el tiempo de estructuración en las pruebas internas, validando el enfoque de diseño atómico aplicado.

Al probar el prototipo con cinco tipos de emails diferentes, obtuve un 90% de éxito en tareas de usabilidad, lo que demuestra la versatilidad de la biblioteca para casos de usos diferentes, desde flows de bienvenida hasta notificaciones.

La planificación técnica del plugin, aunque no se desarrolló en código, dejó un roadmap claro que proyecta un ahorro adicional del 20% en tiempo de desarrollo front-end al automatizar la exportación de HTML/CSS.

Las encuestas de satisfacción interna reflejaron un puntaje de 4,6/5 en coherencia visual, evidenciando que el sistema modular no solo agiliza procesos, sino que fortalece la percepción de marca.

A nivel crítico, observe que en campañas con diseños muy personalizados los componentes predefinidos requieren ajustes manuales frecuentes, lo que puede diluir parte del ahorro de tiempo. Además, la dependencia de la conexión en la nube de Figma generó momentos de lentitud en este caso ya que la red de la empresa estuvo inestable varios días de algunas semanas. Para abordar estas limitaciones, propongo desarrollar un generador dinámico de plantillas dentro del plugin y evaluar el uso de soluciones híbridas de tokens que funcionen también en modo offline.

Como paso siguiente planeo liderar el desarrollo e implementación de este plugin, integrándolo, cerrando el ciclo de automatización. A mediano plazo, extenderé la biblioteca de componentes a otros formatos digitales como landing pages y anuncios, con el fin de consolidar un sistema de diseño que mantenga la consistencia de marca en todos los puntos de contacto.

## **Fortalezas**

La implementación de Diseño Atómico permitió estructurar la biblioteca de componentes de manera jerárquica y coherente. Al definir átomos, moléculas y organismos, cada elemento de interfaz se construyó sobre estructuras comprobadas, lo que facilitó su combinación y redujo notablemente las dudas de estilo durante la creación de nuevos layouts.

La validación en contexto real con el equipo de Zero To One garantizó que las soluciones respondieran a necesidades auténticas del día a día, las pruebas de usabilidad y el cronometraje de tareas en campañas piloto no solo identificaron mejoras concretas, si no también aumentaron la confianza de los diseñadores en el sistema modular, impulsando una adopción rápida y efectiva.

La escalabilidad del sistema modular se consolidó gracias a la integración de variantes y Figma tokens, este enfoque permitió que nuevos requerimientos, como cambios de paletas de colores o variantes de estado se propagaran automáticamente sin retrabajos, asegurando la coherencia de marca y facilitando la expansión de la biblioteca con mínimo esfuerzo.

## **Logros**

La implementación de la biblioteca modular logró una reducción del 33% en el tiempo de maquetación promedio durante las pruebas internas, superando la meta inicial del 30% y liberando horas valiosas para tareas de optimización creativa.

El prototipo navegable para cinco tipos de emails alcanzó un 90% de éxito en las pruebas de usabilidad, demostrando su versatilidad y eficacia para cubrir desde welcome flows, hasta notificaciones transaccionales.

La documentación técnica del plugin estableció un roadmap claro para la automatización de la exportación de HTML/CSS, proyectando un ahorro del 20% en tiempo de desarrollo front-end y sentando las bases para una integración eficiente con el equipo de desarrollo.

Las encuestas internas de coherencia visual obtuvieron un puntaje de 4,6/5, evidenciando la mejora perceptible en la calidad de las campañas y reforzando la percepción de marca en cada envío.

## **Oportunidades**

Este proyecto abre la puerta a expandir la biblioteca de componentes más allá del email, adaptándola a otros formatos como landing pages, banners publicitarios y publicaciones de redes sociales. Gracias al diseño atómico y a la gestión centralizada de tokens, podemos replicar patrones de interacción y estilo en múltiples canales, reforzando la identidad de marca de Zero To One.

Además, existe la oportunidad de integrar herramientas de automatización que conecten Figma con sistemas de envío de Emails o plataformas de gestión de contenido. Al combinar el plugin de exportación de HTML/CSS con servicios como Zapier o Integromat, podríamos automatizar rutas de aprobación y despliegue, reduciendo aún más el tiempo desde el diseño hasta el envío final de campañas.

### **Retos (Dificultades)**

Uno de los principales desafíos que enfrenté fue la resistencia al cambio dentro del equipo de diseño, algunos colaboradores se mostraron esquivos a abandonar sus flujos de trabajo habituales y frecuentemente prefirieron replicar viejos estilos antes que adoptar los nuevos componentes. Para mitigar este caso tocó organizar sesiones de capacitaciones prácticas y compartí casos de éxito interno, demostrando de manera tangible cómo el sistema modular ahorra tiempo y podemos mantener la calidad. Además, mantuve un canal abierto en Slack para Feedback acerca del proyecto donde los diseñadores podían sugerir ajustes, lo que fomentó el sentido de pertenencia y aceleramos la implementación de este método de trabajo.

Otro reto significativo fue la complejidad técnica ligada a la planificación del plugin para exportar HTML/CSS. Aunque no desarrollé el código, diseñar la estructura funcional implicó anticipar los flujos de datos y adaptarme a las limitaciones de la API de Figma. Para superar este obstáculo, elaboré un esquema detallado de requerimientos técnicos y validé cada etapa con el equipo de desarrollo, asegurando que tanto la documentación como los ejemplos sirvieran de guía clara para futuras implementaciones.

## Referencias

- Allanwood, G., & Beare, P. (2021). *Diseño de experiencias de usuario*. Parramon Paidotribo S.L. <https://elibro.net/es/lc/remington/titulos/226895>
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y práctica del diseño industrial: elementos para una manualística crítica*. Gustavo Gili.
- Figma. (2024). *Conceptos básicos de diseño*. <https://www.figma.com/resource-library/design-basics/>
- Figma Tokens Documentation. (2024). *Introducción a los sistemas de diseño*. <https://help-figma-com.translate.goog/hc/en-us/articles/18490793776023>
- Frost, B. (2016). *Diseño atómico*. Brad Frost.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Infomail Editorial Team. (2023). *The 2023 State of Email Report*. <https://www.infomail.it/wp-content/uploads/2024/03/The-2023-State-of-Email-Report.pdf>
- Kienapple, B. (2020). *Diagrama de Gantt: 11 ejemplos y plantillas editables*. Venngage. <https://es.venngage.com/blog/ejemplos-diagramas-gantt-plantillas/>
- Lucidchart. (2021). *Crea tu diagrama de Gantt online*. <https://www.lucidchart.com/pages/es/ejemplos/diagrama-de-gantt-online>
- Mester, M. (2025). *Las mejores estadísticas de marketing digital en 2025*. <https://landingi.com/es/digital-marketing/mejores-estadisticas/>
- Nobile, T. H., & Cantoni, L. (2023). *The (in)eficacia de la personalización en el marketing por correo electrónico*. <https://www.sciencedirect.com>
- Scolari, C. A. (2018). *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*. Editorial Gedisa. <https://elibro.net/es/lc/remington/titulos/118611>
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*.
- Thayane Micheviz. (2021). *Rediseño de los correos de Claro Perú generando consistencia a través del diseño UX/UI y de servicios*. <https://medium.com>

Viggiano, E. (2004). *Marketing del diseño*. Editorial Nobuko.  
<https://elibro.net/es/lc/remington/titulos/76292>

## Anexos

Los anexos presentados a continuación reúnen la evidencia metodológica, técnica y visual que respalda el desarrollo del proyecto realizado en la empresa Zero To One. Su inclusión permite ampliar la información expuesta en el cuerpo del documento, especialmente en lo relacionado con el diagnóstico del problema, el diseño del sistema modular en Figma, la validación con el equipo de trabajo y la proyección técnica del plugin propuesto.

Dado que este trabajo se desarrolló bajo la modalidad de validación de funciones, los anexos no se centran en soportes administrativos de vinculación, sino en materiales directamente relacionados con la implementación, evaluación y documentación del sistema modular.

### Anexo A. Matriz de registro de tiempos de maquetación

En este anexo se presenta la matriz utilizada para registrar los tiempos de maquetación de campañas de email antes y después de la implementación del sistema modular. Este instrumento fue clave para la recolección de datos cuantitativos, ya que permitió comparar el tiempo invertido en tareas equivalentes bajo dos métodos de trabajo distintos: el proceso tradicional y el flujo basado en componentes reutilizables en Figma.

La matriz permitió observar con mayor claridad en qué momentos del proceso se concentraban los retrasos, especialmente en actividades como la búsqueda de referencias previas, los ajustes manuales de espaciado, la reorganización de bloques y la revisión final de consistencia visual.

A partir de este registro fue posible establecer comparaciones objetivas y respaldar la reducción del tiempo de producción reportada en los resultados del proyecto.

Diseñador	Registros Antes	Promedio Antes (min)	Registros Después	Promedio Después (min)	Reducción estimada (%)
Juan Camilo Garcia	5	58,00	5	32,00	44,83%
Sebastian Delgado	5	53,00	5	27,40	48,30%
Carolina Romero	5	62,00	5	36,00	41,94%
<b>Total general</b>	<b>25</b>	<b>57,60</b>	<b>25</b>	<b>31,68</b>	<b>45,00%</b>

## **Anexo B. Guion de entrevista semiestructurada aplicado al equipo de diseño**

Este anexo contiene el instrumento cualitativo utilizado durante la fase de validación del sistema modular. El guion fue aplicado al equipo de diseño con el propósito de conocer su percepción frente al uso de la biblioteca de componentes, la claridad de la organización interna del archivo, la facilidad para construir campañas y la manera en que el sistema impactó su flujo de trabajo.

La entrevista permitió complementar los datos cuantitativos obtenidos mediante cronometraje, aportando una lectura más cercana a la experiencia real de uso. A través de este instrumento fue posible identificar aspectos relacionados con la percepción de orden, la reducción de carga operativa, la facilidad de adaptación al sistema y las oportunidades de mejora detectadas durante las pruebas piloto.

### **Objetivo del instrumento:**

Recoger la percepción del equipo de diseño sobre el uso del sistema modular en Figma, su incidencia en la organización del trabajo, la facilidad de uso de los componentes y los cambios percibidos frente al proceso tradicional de maquetación de emails.

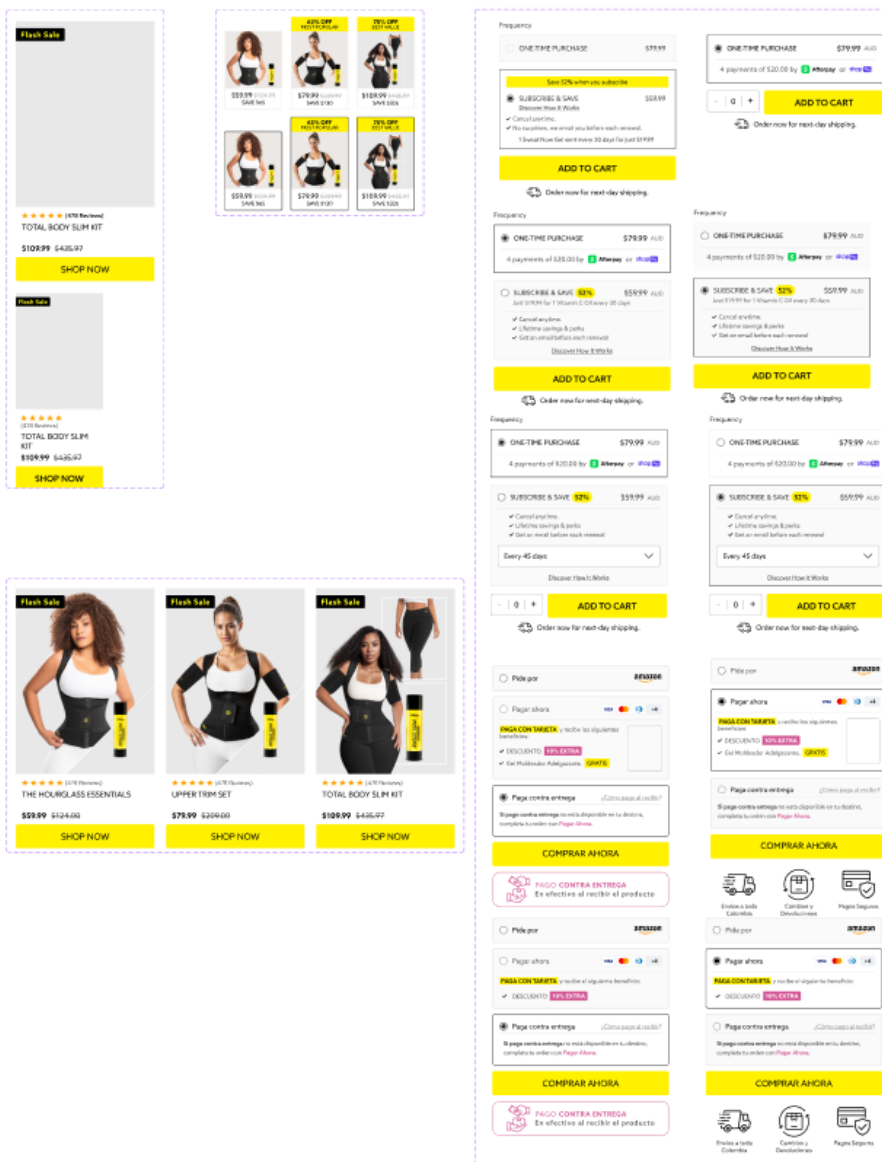
### **Preguntas del guion de entrevista:**

1. ¿Cómo describirías el proceso de diseño de emails antes de la implementación del sistema modular?
2. ¿Qué dificultades eran más frecuentes al trabajar campañas desde archivos anteriores o estructuras manuales?
3. ¿Cómo fue tu experiencia al utilizar la biblioteca modular desarrollada en Figma?
4. ¿Consideras que la organización de componentes facilitó la construcción de las piezas? ¿Por qué?
5. ¿El uso de Auto Layout te ayudó a reducir ajustes manuales? ¿En qué casos lo notaste más?
6. ¿Las variantes y componentes te parecieron claras al momento de trabajar una campaña?
7. ¿Percibiste una mejora en la coherencia visual entre las campañas después de usar el sistema?
8. ¿Consideras que el sistema redujo el tiempo de maquetación? ¿Desde tu experiencia, en qué tareas se notó más?
9. ¿Qué aspectos del sistema te parecieron más útiles dentro de tu flujo de trabajo?
10. ¿Qué ajustes o mejoras consideras necesarios para fortalecer la biblioteca modular?

### Anexo C. Evidencia de la biblioteca modular de componentes en Figma

En este anexo se presentan capturas de pantalla de la biblioteca modular desarrollada en Figma, organizada a partir de principios de diseño atómico. Estas evidencias permiten observar la estructura del sistema, la clasificación de componentes y la lógica visual empleada para facilitar la reutilización dentro del proceso de diseño de emails.

La documentación visual incluida en este apartado respalda una de las decisiones centrales del proyecto: pasar de un flujo de trabajo manual, repetitivo y poco estructurado a un sistema organizado por componentes reutilizables. En este sentido, las capturas permiten visualizar de forma concreta la construcción de átomos, moléculas y organismos, así como la manera en que estos se integran en campañas reales.



## Anexo D. Registro visual de design tokens y lineamientos del sistema

En este anexo se incluye la evidencia visual de los estilos globales definidos para el sistema modular, especialmente en lo relacionado con color, tipografía, espaciado y jerarquías visuales. Estos elementos constituyen la base del sistema de diseño y fueron necesarios para garantizar consistencia entre campañas y facilitar la escalabilidad de la propuesta.

La documentación de tokens no solo cumple una función visual, sino también metodológica, ya que permite demostrar que la construcción del sistema no se realizó a partir de decisiones aisladas, sino desde una lógica estructurada que buscó estandarizar criterios dentro del entorno de trabajo. Este anexo complementa la fase de desarrollo al mostrar cómo se definieron los elementos mínimos sobre los cuales se construyeron posteriormente los componentes reutilizables.

