DOSSIER · DISEÑO AGÉNTICO

# La fábrica de interfaces ya no la operan solo personas.

*Qué es el diseño agéntico, qué cambia para tu equipo y tu empresa, y cómo empezar a revisar lo que genera un agente.*

# Qué es el diseño agéntico

*Diseñar sistemas que un agente pueda usar, no solo un humano.*

Durante veinte años, el consumidor de un sistema de diseño fue siempre humano: un diseñador eligiendo componentes, un desarrollador copiando un token. Todos esos sistemas asumían lo mismo, que al otro lado había una persona interpretando.

Un agente de IA puede consultar el sistema y generar una interfaz a partir de sus reglas y componentes. Cuando falta contexto, puede completar la tarea con supuestos que tu equipo no comparte. **Escribe la regla y prepara una prueba para comprobar si la interfaz la cumple.**

EJEMPLO DIDÁCTICO

Si el correo no es válido, muestra el error junto al campo y conserva el nombre. Para comprobarlo, corrige solo el correo y vuelve a enviar.

## Lo que no es

Tres cosas se confunden con el diseño agéntico y conviene descartarlas:

**Arquitectura multiagente.** Un patrón de ingeniería sobre cómo cooperan varios agentes de software. El diseño agéntico trata de lo que los agentes consumen, no de los agentes.
**Un chat sobre tu design system.** El chat es una interfaz. Lo agéntico es que la estructura sea legible y ejecutable por una máquina.
**Prompt engineering.** No va de pedirle bien las cosas a un modelo, sino de que tu sistema esté tan definido que el modelo no tenga que adivinar.

# Qué cambia para tu equipo

Cuando el sistema lo consume un agente y no un humano, el oficio del diseñador cambia de raíz: deja de dibujar cada pieza y pasa a **dirigir la obra** que las usa. De artesano a arquitecto. No es una degradación, es lo contrario: el valor del diseñador nunca estuvo en su producción manual, sino en su juicio.

Propagar un cambio de color, documentar variantes o adaptar una interfaz a otro idioma son tareas repetibles que pueden apoyarse en agentes. Antes de delegarlas, define las reglas, quién revisa el resultado y cómo se detecta un error. La utilidad debe comprobarse en el flujo de tu propio equipo.

## El perfil que viene: Design System Architect

Un nuevo rol que lidera tanto al equipo de diseño como al de front-end: sabe escribir las reglas que la máquina debe ejecutar. No hace falta un perfil tan extremo para empezar: cualquier líder de diseño o de producto con disposición a entender cómo funcionan las máquinas puede dar los primeros pasos. Lo que necesita es un marco y una metodología.

## Gobernanza progresiva: control sin frenar

Las reglas orientan al agente y las pruebas ayudan a detectar desviaciones. El equipo acuerda qué puede delegar y quién revisa cada cambio. Puede empezar con estos tres niveles de autonomía:

**01** El agente propone, tú decides todo.

**02** Si el resultado pasa las validaciones de calidad, se publica; si algo falla, se detiene y el agente pide ayuda.

**03** El agente toma decisiones menores por su cuenta y solo escala lo que no puede resolver.

*El rojo no se usa «porque queda bien» en una confirmación. El agente lee que el rojo está reservado para errores, y punto. Lo que llamas a las cosas determina cómo se usan.*

# Qué cambia para tu empresa

Elige un flujo que el equipo revise a menudo y registra qué sucede antes de introducir agentes. Después, repite la misma tarea con reglas y pruebas explícitas. La comparación debe incluir la revisión y las correcciones.

## Una prueba que puede repetir tu equipo

| | |
|---|---|
| **FLUJO** | Por ejemplo, corregir el correo en un formulario sin perder el nombre. |
| **ANTES** | Registra tiempo total, correcciones y fallos observados al completar la tarea. |
| **CAMBIO** | Escribe la regla, el componente que se utiliza y la prueba de aceptación. |
| **DESPUÉS** | Repite la tarea con el mismo alcance y registra las mismas medidas. |

### Tiempo total

Incluye preparación, generación, revisión y co-
rrecciones.,

### Calidad

Anota qué criterios cumple la interfaz y qué queda pendiente.,

## Cómo decidir el siguiente paso

Si el equipo obtiene un resultado útil y puede mantenerlo, prueba con otro flujo. Si aparecen errores, revisa las reglas y los límites antes de ampliar la autonomía. Guarda la fecha, el alcance y la versión de cada prueba para interpretar el resultado.

Este protocolo es una propuesta de evaluación. Los resultados de vuestro equipo permitirán decidir qué trabajo conviene delegar y cuánto tiempo requiere revisarlo.

# Cómo se aplica

Un sistema que un agente pueda consumir necesita tres cosas que un sistema solo-humano podía permitirse no tener:

01 **Un vocabulario legible por máquina.** Las reglas, los nombres y los límites, antes implícitos en la cabeza de tus mejores personas, se vuelven explícitos. Documentar deja de ser higiene: es infraestructura.

02 **Tokens con intención, no solo con valor.** Un token no guarda solo el código del rojo, sino para qué sirve y cuándo no usarlo.

03 **Governance.** Sin trazabilidad, validación y límites, un agente es un riesgo difuso que nadie firma. Con ellos, una capacidad auditable.

---

*El orden importa tanto como el contenido. Primero el cimiento (el sistema), luego el oficio sobre él, y solo entonces se abre la orquestación: el UX Engineer que dirige a los agentes.*

# El Instituto de Diseño Agéntico

Una formación para profesionales de UX y producto que quieren trabajar con agentes sobre un sistema de diseño real. Construyes un kit de reglas, componentes y pruebas, con acompañamiento docente.

## El Programa Anual

| | |
|---|---|
| **FORMATO** | Ocho semanas (24 h en directo + taller guiado) + doce ventanas mensuales que mantienen el aprendizaje vivo durante un año. |
| **ENTREGA** | De la auditoría de tu design system a la entrega de tu Agentic DS Kit. |
| **CLAUSTRO** | Profesionales que ya operan estos sistemas en producto real. |
| **PLAZAS** | 23 por promoción. La plaza no se compra: se solicita, en una conversación de encaje. |

## Qué necesitas y cómo se revisa

Necesitas un sistema de diseño real, conocer los tokens y poder trabajar con un repositorio, la terminal y archivos JSON. Un tutor sigue tu proyecto con una revisión de hito cada dos semanas durante el bootcamp.

La dedicación inicial es de unas cinco horas semanales. Las fechas de la próxima edición están por confirmar. Si te falta alguna base o aún no sabes qué proyecto traer, puedes comentarlo en la conversación de admisión antes de decidir.

**EMPIEZA**

## El diseño agéntico se aprende haciéndolo.

Solicita tu plaza en la Promoción 01 o escríbenos para llevar el método a tu equipo.

**institutoagentico.com/solicitud** hola@institutoagentico.com