El cheatsheet.

Herramientas, skills y referencias para diseñar con IA sin quedarte en lo promedio.
Sirven para explorar y construir; lo que te diferencia sigue siendo tu criterio.

01 Construir vibecoding

- **Figma Make** — figma.com/make
- **Lovable** — lovable.dev
- **v0** — v0.app
- **Bolt** — bolt.new
- **Base44** — base44.com
- **Google AI Studio** — aistudio.google.com

02 Componentes

- **shadcn/ui** — ui.shadcn.com
- **21st.dev** — 21st.dev
- **Magic UI** — magicui.design
- **Aceternity UI** — ui.aceternity.com
- **Canvas UI** — canvasui.dev
- **Originkit** — originkit.dev

03 Shaders y fondos

- **vshaders** — vshaders.sh · efectos WGSL componibles
- **Shaders** — shaders.com
- **Shader Lab** — basement.studio
- **shadercn** — shadercn.com
- **Unicorn Studio** — unicorn.studio

04 Referencias vía @HeyDetya

- **Mobbin** — mobbin.com
- **Refero** — refero.design
- **Godly** — godly.website
- **Lapa Ninja** — lapa.ninja
- **Inspora** — inspora.design
- **Dark Design** — dark.design
- **Recent** — recent.design
- **loadmo.re** — archivo de diseño web móvil
- **Backgrounds Supply** — backgrounds.supply
- **Gradientool** — gradientool.com
- **Hano** — hano.so · mockups 3D
- **animos** — animos.app · motion

05 Pulir con criterio

- **Impeccable** — impeccable.style · vocabulario de diseño para agentes
- **Orca Design Mode** — onorca.dev
- **dimensional-drawing** — dibujos dimensionales de UI estilo Apple
- **playgrnd** — playgrnd.tools · herramientas generativas

06 Presentar / lanzar

- **PerspectiveMock** — perspectivemock.vercel.app
- **Fontshare** — fontshare.com
- **Lucide** — lucide.dev
- **UI 3D en Blender** — blender.org · modelado y render 3D

07 Quitar el look IA skills

- **Taste Skill** — arte y criterio visual para agentes
- **Anti UI Slop (uizze)** — skills de diseño para agentes de código
- **ThinkUI** — referencias de UI para tu agente vía MCP
- **frontend-design-deslop** — UI con carácter, no genérica: tipografía, color, tokens y motion
- **Better Design** — UI/UX: tokens, motion y accesibilidad

08 Sistema y marca

- **extract-design-system** — extrae tokens de diseño de cualquier sitio
- **Stitch design-md** — skills para el MCP de Stitch
- **outtrue** — reglas de lint para seguir tu design system

09 Identidad

- **Logo Design Skill** — principios, proceso y SVG para logos
- **Spotkit** — ilustraciones SVG de producto coherentes
- **Punchcutter** — crea una tipografía desde una descripción o tu letra

10 Movimiento y detalle

- **Emil Design Engineering** — skills de diseño e ingeniería
- **Vercel Web Design Guidelines** — skills oficiales de Vercel para agentes
- **make-interfaces-feel-better** — que la interfaz se sienta mejor
- **Awesome Motion Design Skills** — skills de motion: GSAP, Remotion, Lottie, Rive
- **Remocn** — animaciones y escenas para Remotion

11 Editores con agentes

- **Doop** — canvas de diseño con agentes, open source
- **OpenPencil** — editor de diseño open source, abre archivos .fig
- **Paper** — conecta agentes a Paper vía MCP
- **pen.dev** — canvas de diseño con agentes

12 Validar

- **3M VAS** — predice qué se ve en los primeros 3 a 5 segundos de una imagen
- **Orion** — modelo que predice dónde mira la gente en un sitio

La diferencia no está en la herramienta. Está en las decisiones que tomás.

Facundo Romero · diseñador gráfico y de producto
facundoromero.ar · @facundoromero.ar

Actualizado el 27 de noviembre de 2026