



Diseño de Interfaces Web

Javier Getino Ferreras

2º CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

ANATOMÍA DEL DISEÑO:

Componentes de una web

ÍNDICE

1. Anatomía del diseño	2
2. Componentes.....	3
2.1 Barra de aplicaciones superior	3
2.2 Banners.....	6
2.3 Botones	10
2.4 Tarjetas.....	15
2.5 Casillas de verificación	18
2.6 Diálogos.....	19
2.7 Menús	23

1. Anatomía del diseño

Las regiones de diseño son la base de las experiencias interactivas. Son los componentes básicos de un diseño y están compuestos por elementos y componentes que comparten una función similar. Las regiones de diseño también pueden agrupar contenedores más pequeños, como tarjetas.

Un diseño de pantalla grande tiene tres regiones principales:

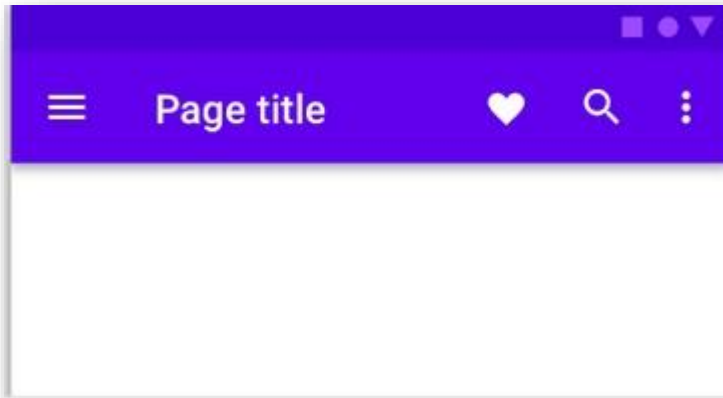
1. Barras de aplicaciones
2. Navegación
3. Cuerpo



2. Componentes

2.1 Barra de aplicaciones superior

Muestra información y accesos al contenido del sitio web visionado en ese momento.



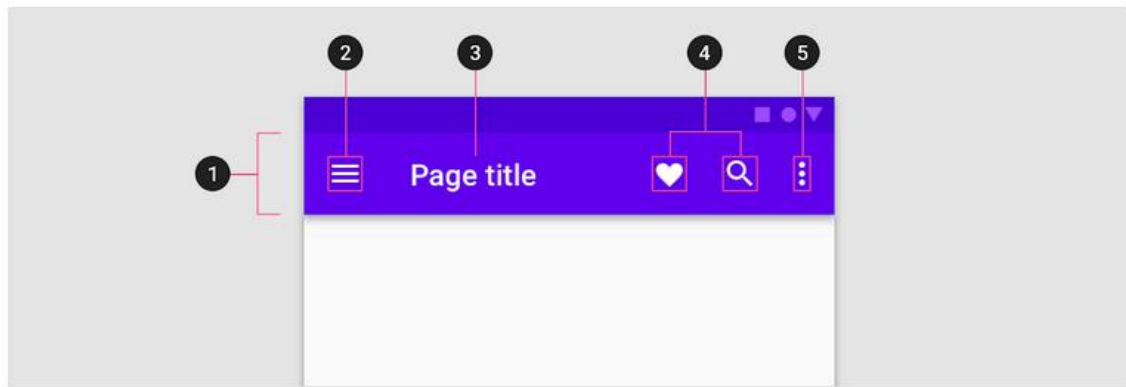
Uso

La barra superior ofrece contenidos y acciones relacionadas con el visionado. Se utiliza además para establecer el logotipo, título, barra de navegación y varias acciones. Puede reducirse a un menú contextual desplegable.

Anatomía

El estándar de colocación recomendado para cada elemento debe seguir la orientación de izquierda a derecha. Siendo:

- El menú de navegación debe situarse en el extremo izquierdo.
- Los títulos deben estar situados a la derecha del menú.
- Las acciones y menús contextuales deben situarse en el extremo derecho.



1. Container
2. Navigation icon (optional)
3. Title (optional)
4. Action items (optional)
5. Overflow menu (optional)

Elementos de la barra

Imágenes

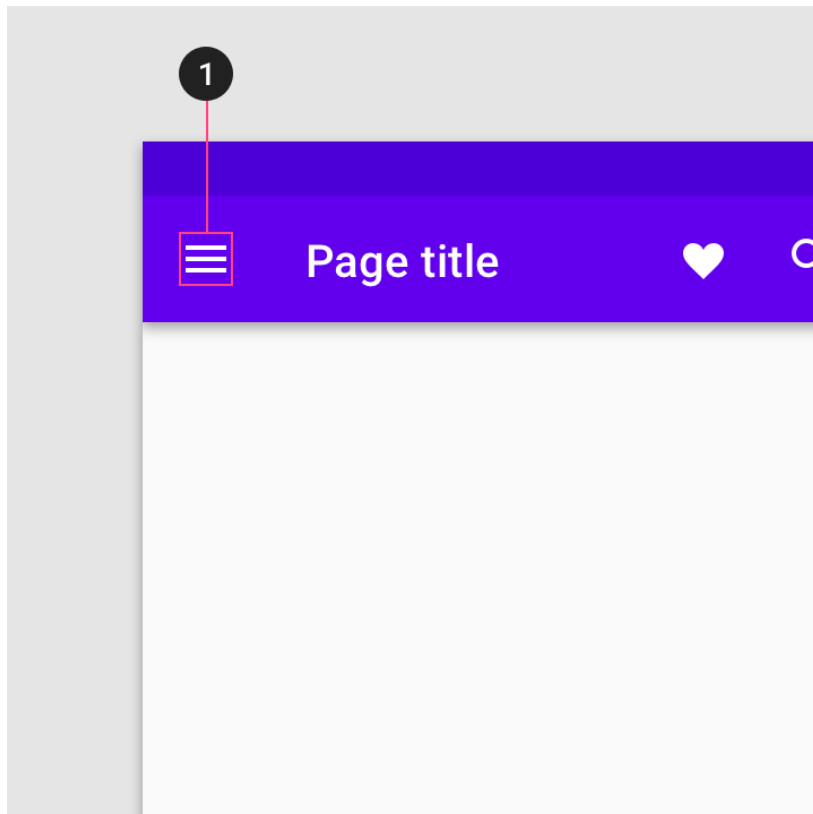
No es recomendable utilizar imágenes que dificulten la legibilidad de los textos o la visibilidad de los iconos. Tiene que existir por lo tanto un equilibrio entre elementos.

Icono de menú de navegación (opcional)

Un icono de navegación es opcional. Cuando aparece en la barra de una aplicación, está alineado a la izquierda de la barra.

Puede tomar cualquiera de las siguientes formas:

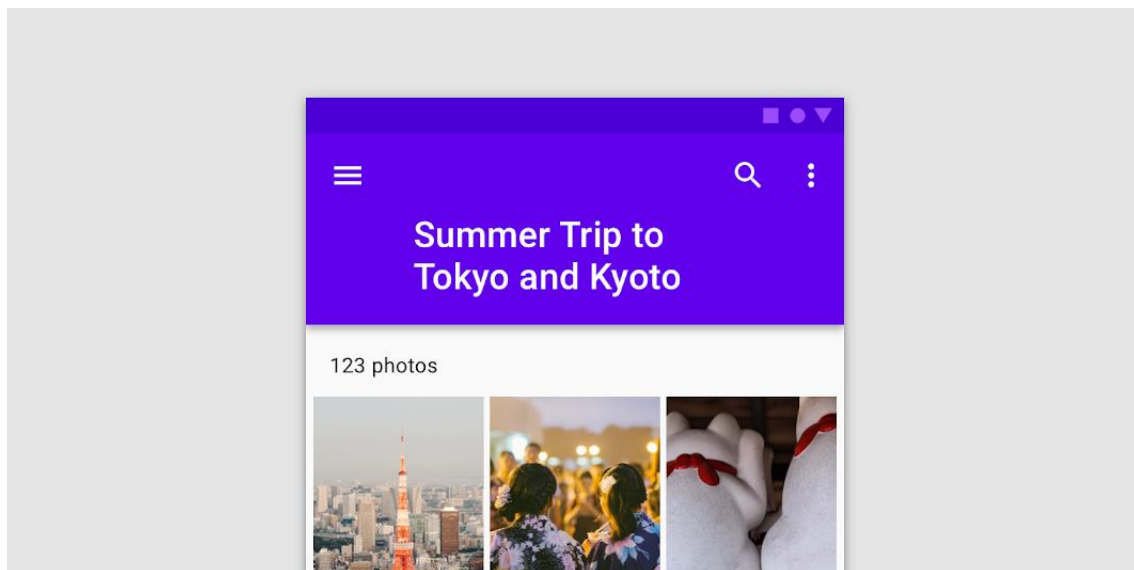
- Un ícono de menú, que abre un cajón de navegación.
- Una flecha hacia arriba, que navega hacia arriba en la jerarquía de una aplicación.
- Una flecha hacia atrás, que vuelve a la pantalla anterior.



Título (opcional)

El título de la barra de la aplicación se puede usar para describir:

- La pantalla en la que se encuentra actualmente un usuario
- La sección en la que se encuentra el usuario actualmente
- La aplicación que se está utilizando



Elementos de acción y menú adicional (opcional)

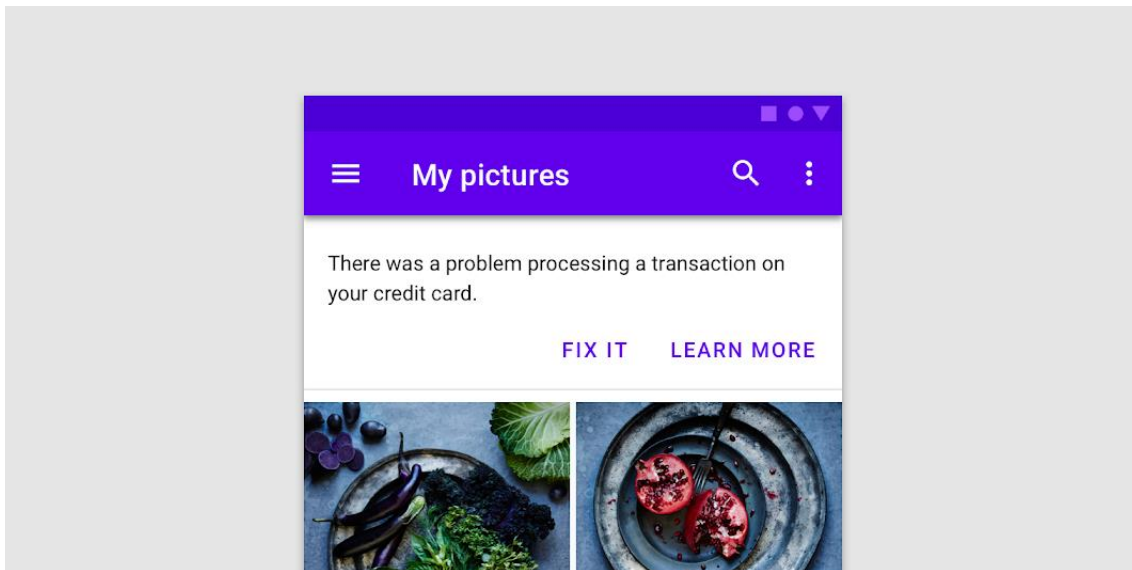
Las acciones de la aplicación se colocan en el lado derecho de la barra de una aplicación, ya sea como íconos o en un menú adicional. Los menús de desbordamiento difieren entre las plataformas móviles.

2.2 Banners

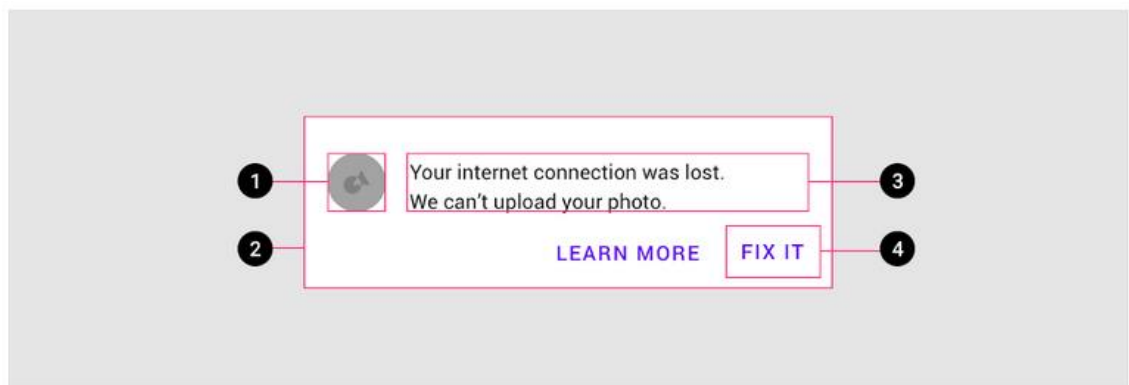
Uso

Un banner muestra un mensaje importante y breve y proporciona acciones para que los usuarios aborden (o descarten el banner). Requiere una acción del usuario para ser descartada.

Los banners deben mostrarse en la parte superior de la pantalla, debajo de la barra superior de la aplicación. Son persistentes y no modales, lo que permite al usuario ignorarlos o interactuar con ellos en cualquier momento. Solo se debe mostrar un banner a la vez.



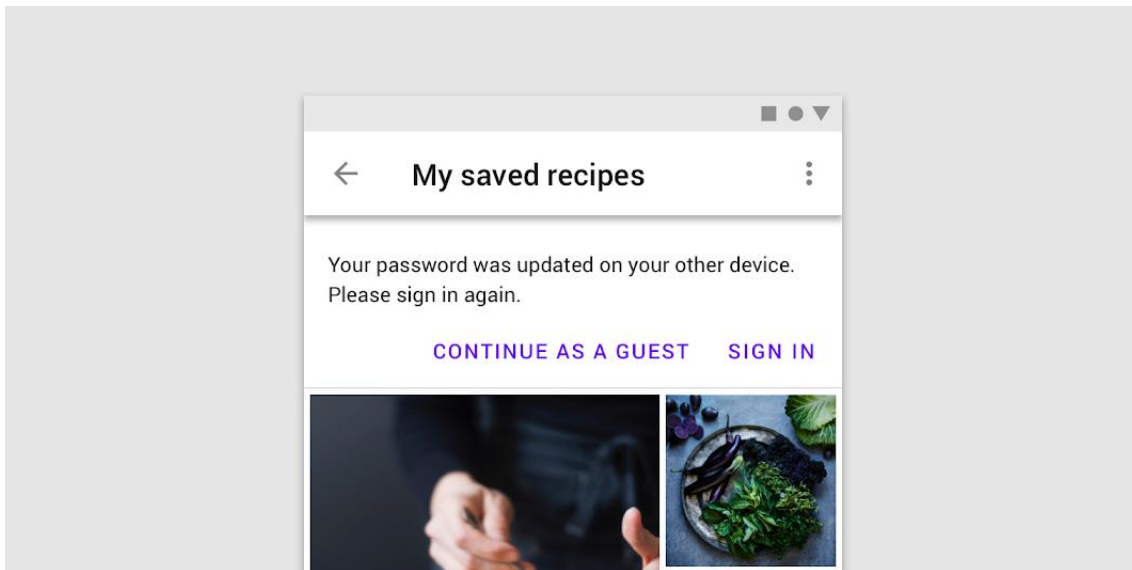
Anatomía



1. Ilustración de apoyo (opcional)
2. Contenedor
3. Texto
4. Botones

Contenedor de banner

Un contenedor de banner es rectangular y se extiende por todo el ancho de un diseño. El contenedor debe colocarse en una ubicación consistente y prominente en toda la aplicación, compartiendo la misma elevación que el contenido de la pantalla.



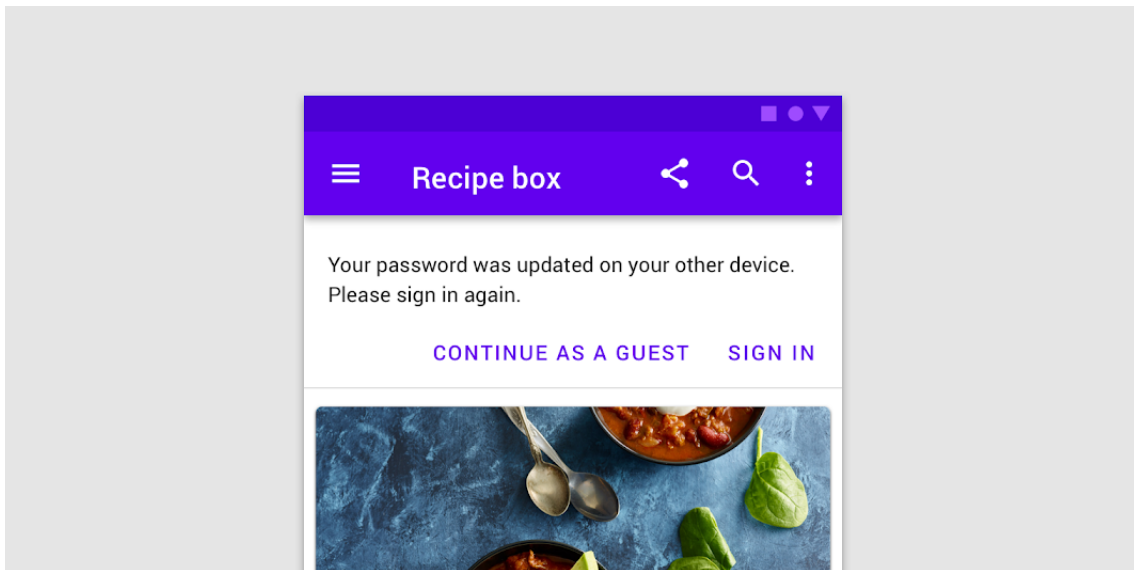
Mensaje de banner

El mensaje de banner comunica un cambio o error dentro de una aplicación. Los banners deben considerarse parte de su estrategia general de mensajería en la aplicación.

Botones de banner

Los botones de los banners deben relacionarse directamente con el mensaje del banner y representar claramente la acción del banner. Los botones deben estar etiquetados con texto, no con iconos, para mayor claridad. Los banners pueden contener hasta dos botones de texto, con la acción de desestimación colocada a la izquierda y la acción de confirmación a la derecha.

Coloque los botones debajo del mensaje del banner o en la misma línea si hay espacio suficiente para colocar ambos.



Colocación

Los banners deben colocarse en la parte superior de un diseño o pantalla. Al desplazarse, los banners normalmente se mueven con el contenido y se desplazan fuera de la pantalla.

Banners y barras superiores

Los banners se colocan en la parte superior de la pantalla, debajo de la barra superior de la aplicación. Pueden ser fijos o desplazarse con el contenido, según el entorno:

- En dispositivos móviles, se desplazan fuera de la pantalla con el contenido, a la misma altura que el contenido de la aplicación.
- En el escritorio, permanecen fijos en la parte superior de la pantalla, a la misma altura que la barra superior de la aplicación.

2.3 Botones

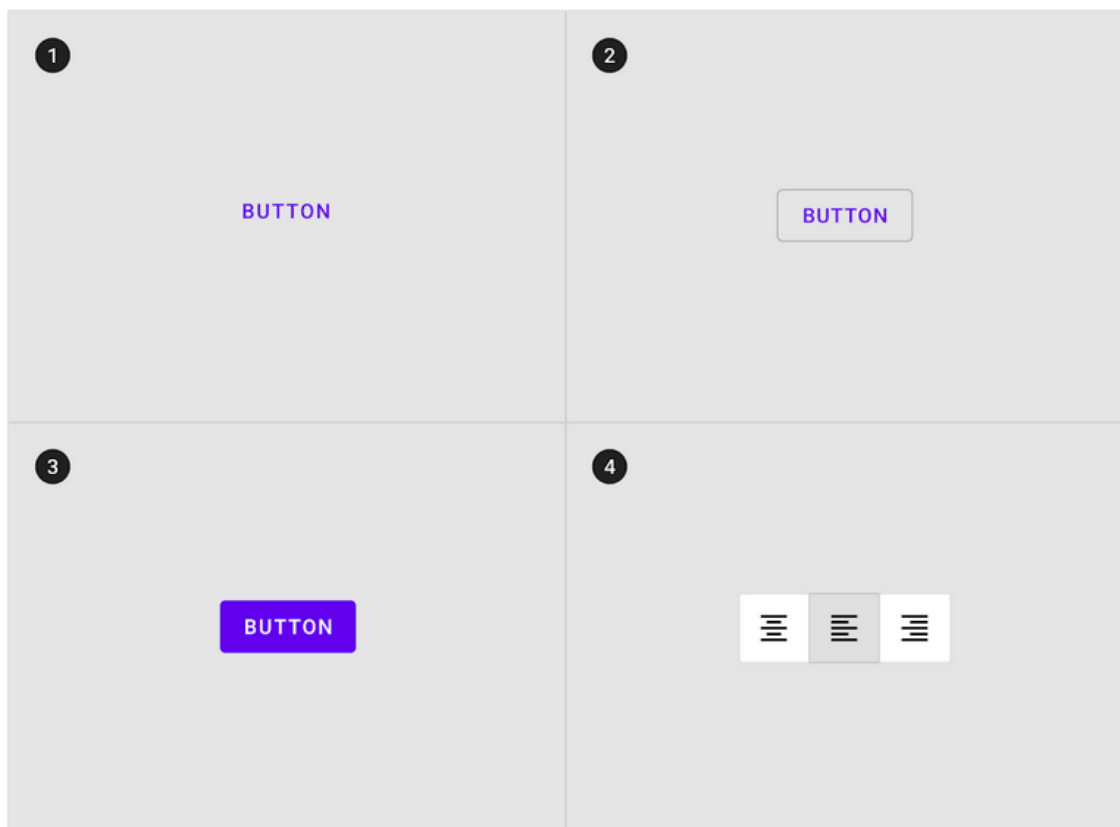
Los botones permiten a los usuarios realizar acciones y elegir con un solo toque.



Uso

Los botones comunican acciones que los usuarios pueden realizar. Por lo general, se colocan en toda la interfaz de usuario, en lugares como:

- Diálogos
- Ventanas modales
- Formularios
- Tarjetas
- Barras de herramientas



1. Botón de texto (énfasis bajo)

Los botones de texto se utilizan normalmente para acciones menos importantes.

2. Botón con contorno (énfasis medio)

Los botones con contorno se utilizan para dar más énfasis que los botones de texto debido al trazo.

3. Botón contenido (énfasis alto)

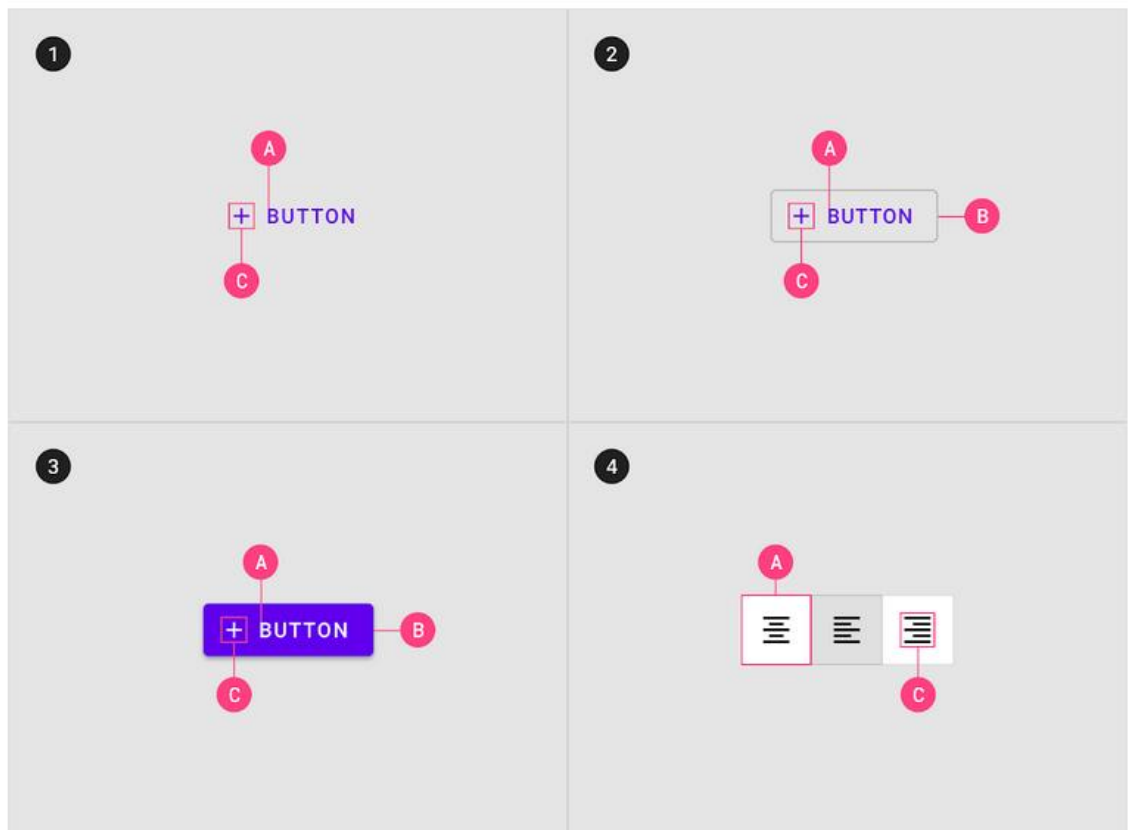
Los botones contenidos tienen más énfasis, ya que utilizan un relleno de color y una sombra.

4. Botón

de alternar Los botones de alternar agrupan un conjunto de acciones utilizando el diseño y el espaciado. Se usan con menos frecuencia que otros tipos de botones.

Anatomía

Los botones contienen un elemento obligatorio y cuatro elementos opcionales.



1. Botón de texto

- A. Etiqueta de texto
- C. Icono (opcional)

2. Botón

- con contorno A. Etiqueta de texto
- B. Contenedor
- C. Icono (opcional)

3. Botón contenido

- A. Etiqueta de texto
- B. Contenedor
- C. Icono (opcional)

4. Botón de alternancia

- A. Etiqueta de texto
- C. Icono (opcional)

Etiqueta de texto

Los botones de texto y los botones contenidos usan etiquetas de texto, que describen la acción que ocurrirá si un usuario toca un botón. Si no se utiliza una etiqueta de texto, debe haber un icono para indicar lo que hace el botón.



nopolitan birds
saurus

SEE ALL

nopolitan distributions can be
rved both in extinct and extant

Jerarquía y ubicación

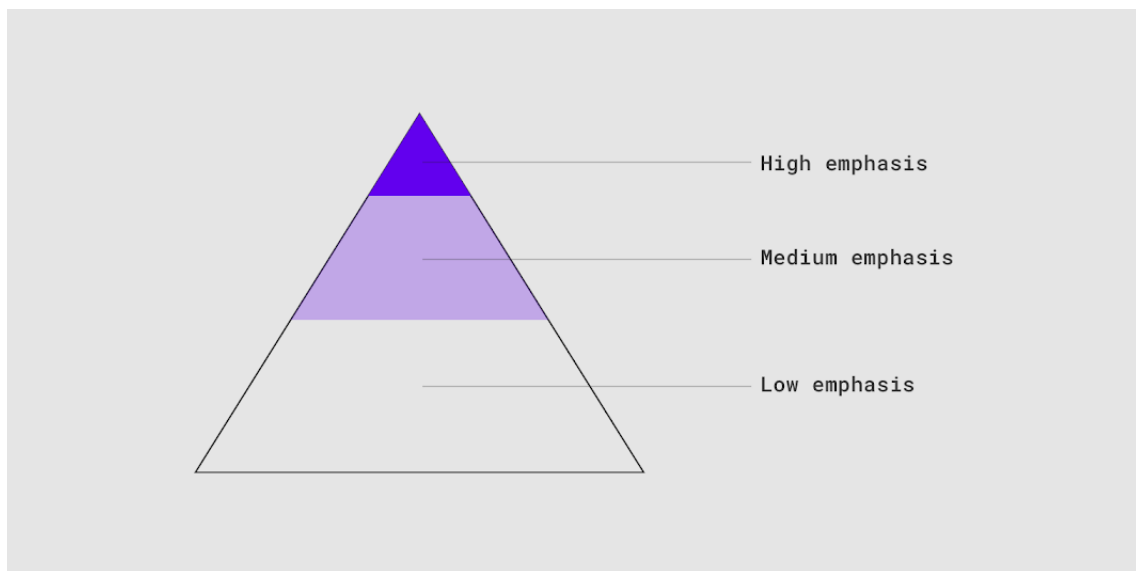
Un diseño debe contener un solo botón destacado que deje en claro que otros botones tienen menos importancia en la jerarquía.

Un solo botón prominente

Un diseño debe contener un solo botón destacado que deje en claro que otros botones tienen menos importancia en la jerarquía. Este botón de alto énfasis atrae la mayor atención.

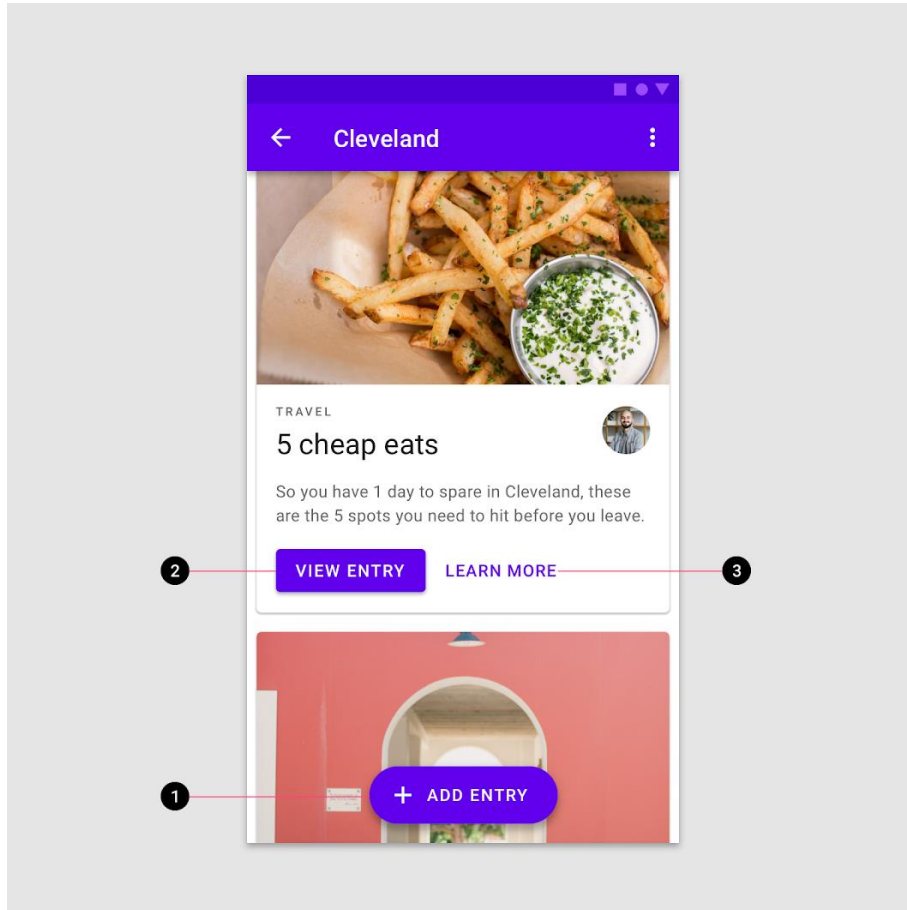
Otros botones

Una aplicación puede mostrar más de un botón en un diseño a la vez, por lo que un botón de énfasis alto puede ir acompañado de botones de énfasis medio y bajo que realizan acciones menos importantes. Cuando use varios botones, asegúrese de que el estado disponible de un botón no se parezca al estado deshabilitado de otro.



Colocación

Se pueden usar varios tipos de botones para expresar diferentes niveles de énfasis.



Este diseño de pantalla utiliza:

1. Un botón de acción flotante extendido para mayor énfasis
2. Un botón contenido para mayor énfasis
3. Un botón de texto para menor énfasis

2.4 Tarjetas

Las tarjetas contienen contenido y acciones sobre un solo tema.

Uso

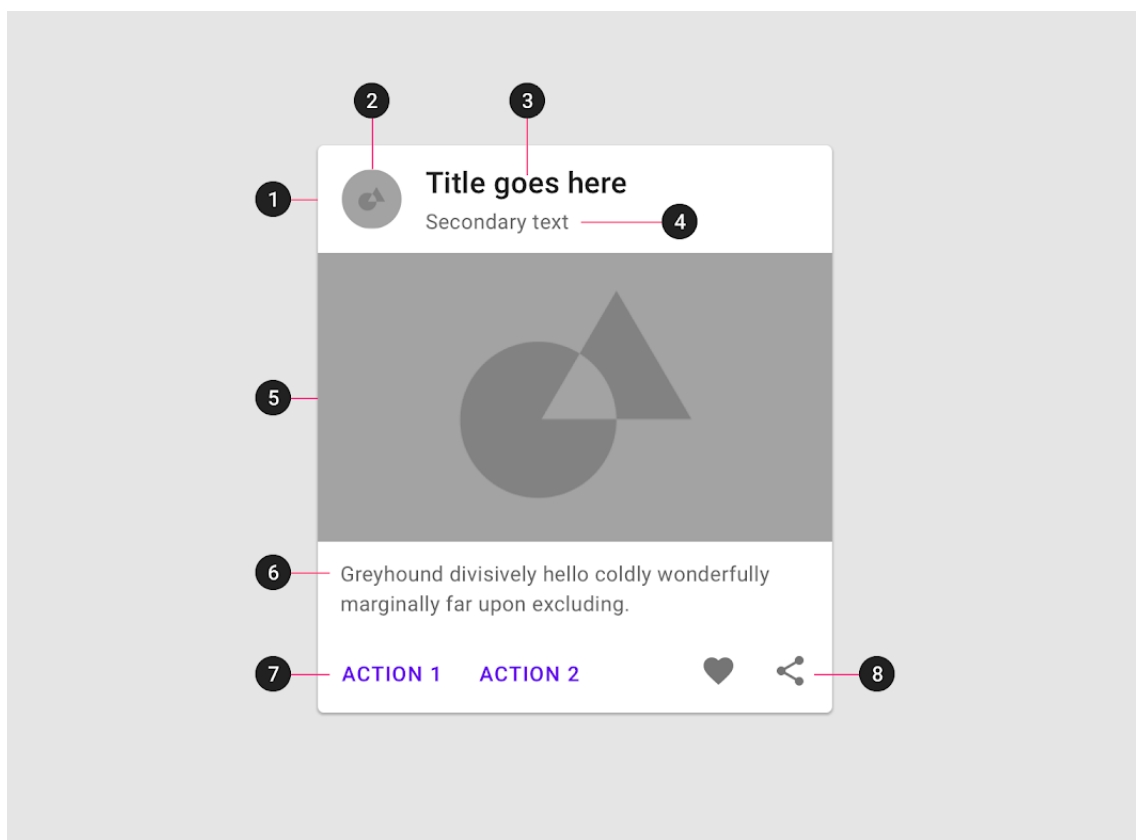
Las tarjetas son superficies que muestran contenido y acciones sobre un solo tema.

Deben ser fáciles de escanear en busca de información relevante y procesable. Los elementos, como el texto y las imágenes, deben colocarse en ellos de manera que indique claramente la jerarquía.

Anatomía

El contenedor de la tarjeta es el único elemento requerido en una tarjeta. Todos los demás elementos que se muestran aquí son opcionales.

Los diseños de las tarjetas pueden variar para admitir los tipos de contenido que contienen. Los siguientes elementos se encuentran comúnmente entre esa variedad.



1. Contenedor

Los contenedores de cartas contienen todos los elementos de la carta y su tamaño está determinado por el espacio que ocupan esos elementos. La elevación de la tarjeta se expresa por el contenedor.

2. Miniatura [opcional]

Las tarjetas pueden incluir miniaturas para mostrar un avatar, logotipo o icono.

3. Texto del encabezado [opcional] El

texto del encabezado puede incluir cosas como el nombre de un álbum de fotos o un artículo.

4. Subtítulo [opcional]

El texto del subtítulo puede incluir elementos de texto como una línea de artículo o una ubicación etiquetada.

5. Medios [opcional]

Las tarjetas pueden incluir una variedad de medios, incluidas fotos y gráficos, como iconos meteorológicos.

6. Texto de apoyo [opcional] El

texto de apoyo incluye texto como el resumen de un artículo o la descripción de un restaurante.

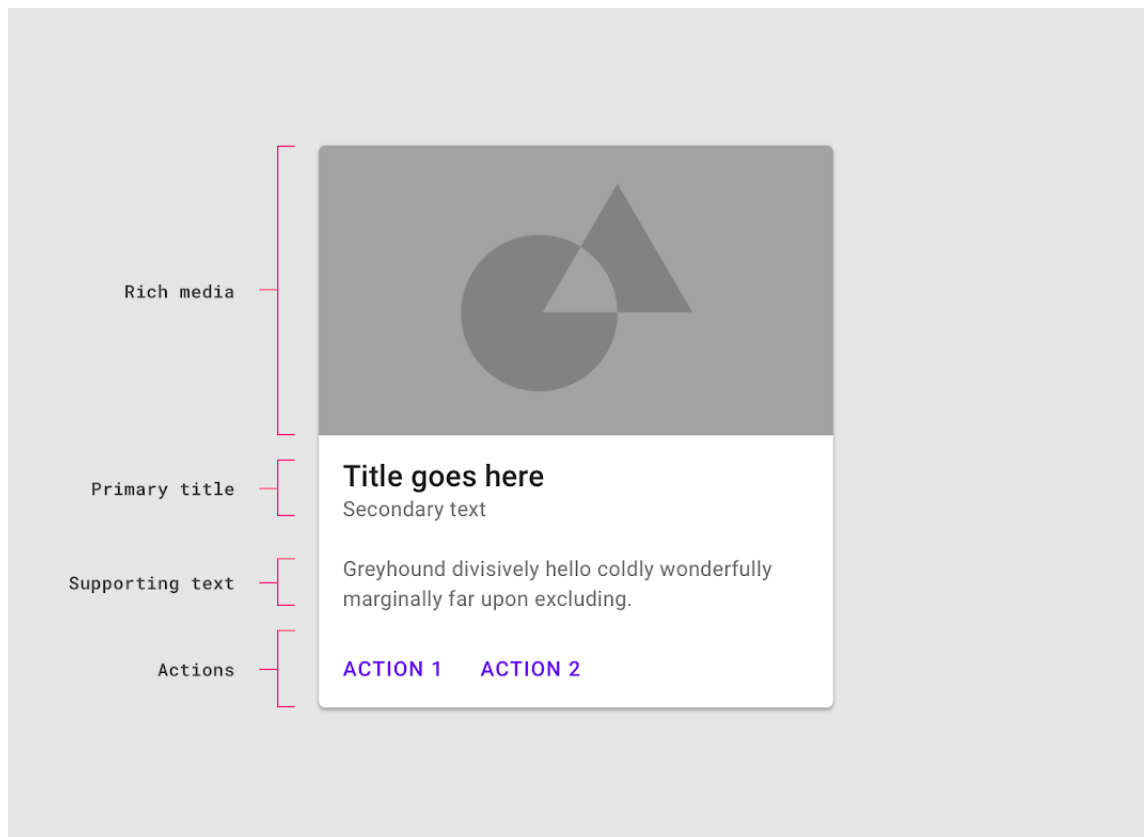
7. Botones [opcional]

Las tarjetas pueden incluir botones para acciones.

8. Iconos [opcional]

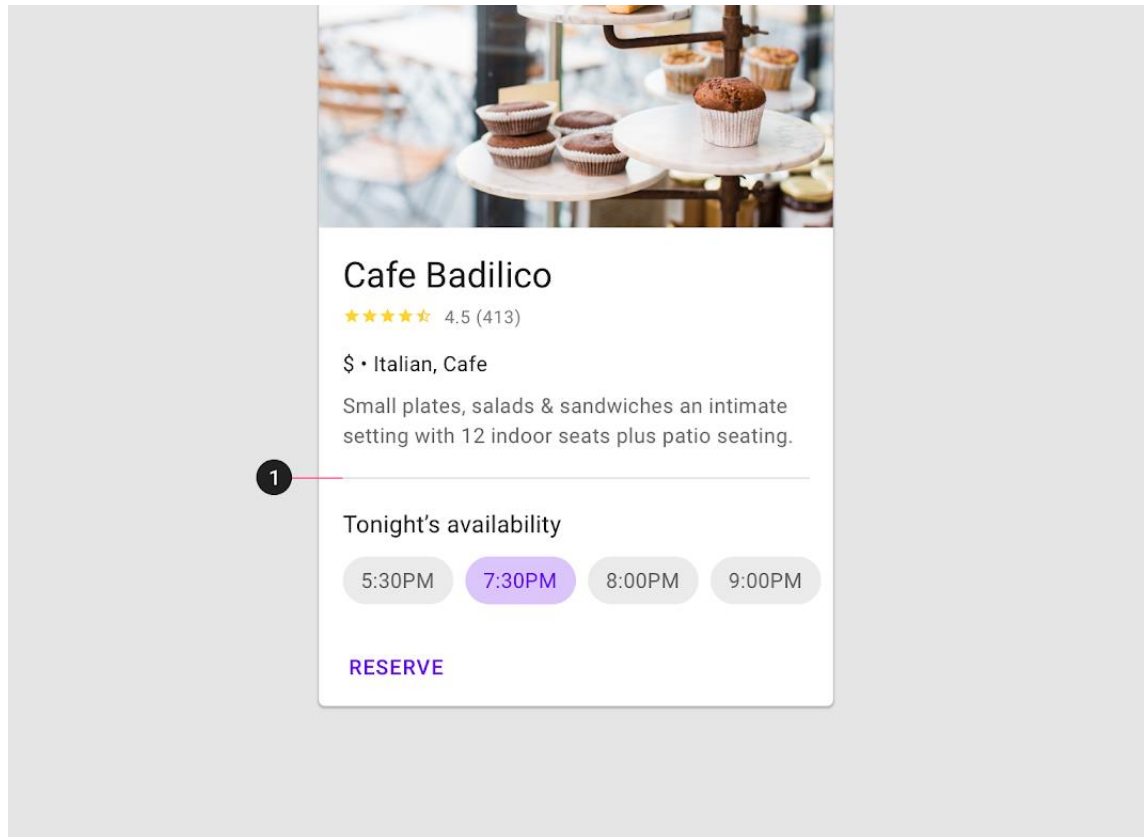
Las tarjetas pueden incluir iconos para acciones.

Cada tarjeta se compone de bloques de contenido. Todos los bloques, en su conjunto, están relacionados con un único tema o destino. El contenido puede recibir diferentes niveles de énfasis, dependiendo de su nivel de jerarquía.



Divisores

Los divisores se pueden usar para separar regiones en tarjetas o para indicar áreas de una tarjeta que se pueden expandir.

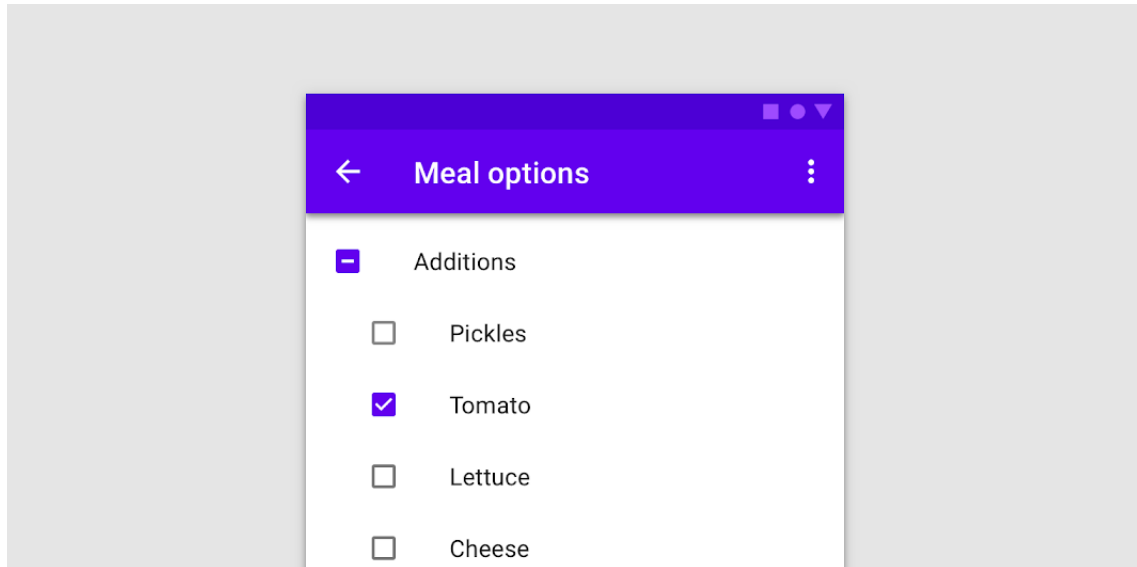


Transiciones

Las tarjetas se pueden transformar para revelar contenido adicional. La coreografía de transición es una secuencia coordinada de movimiento que mantiene la atención del usuario a medida que se adapta la interfaz.

2.5 Casillas de verificación

Las casillas de verificación permiten a los usuarios seleccionar uno o más elementos de un conjunto. Las casillas de verificación pueden activar o desactivar una opción.



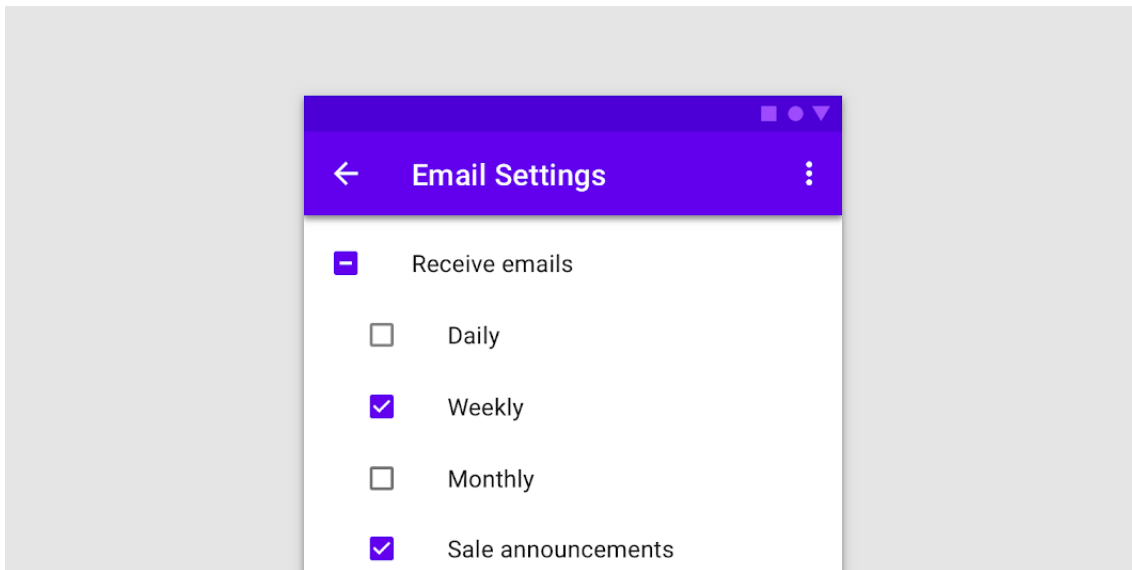
Uso

Use casillas de verificación para:

- Seleccione una o más opciones de una lista
- Presentar una lista que contenga subselecciones
- Activar o desactivar un elemento en un entorno de escritorio

Cuándo usar casillas de verificación

Se deben usar casillas de verificación en lugar de interruptores si se pueden seleccionar varias opciones de una lista.



2.6 Diálogos

Los diálogos informan a los usuarios sobre una tarea y pueden contener información crítica, requerir decisiones o involucrar múltiples tareas.

Uso

Un cuadro de diálogo es un tipo de ventana modal que aparece frente al contenido de la aplicación para proporcionar información crítica o solicitar una decisión. Los cuadros de diálogo desactivan todas las funciones de la aplicación cuando aparecen y permanecen en la pantalla hasta que se confirman, descartan o se realiza una acción requerida.

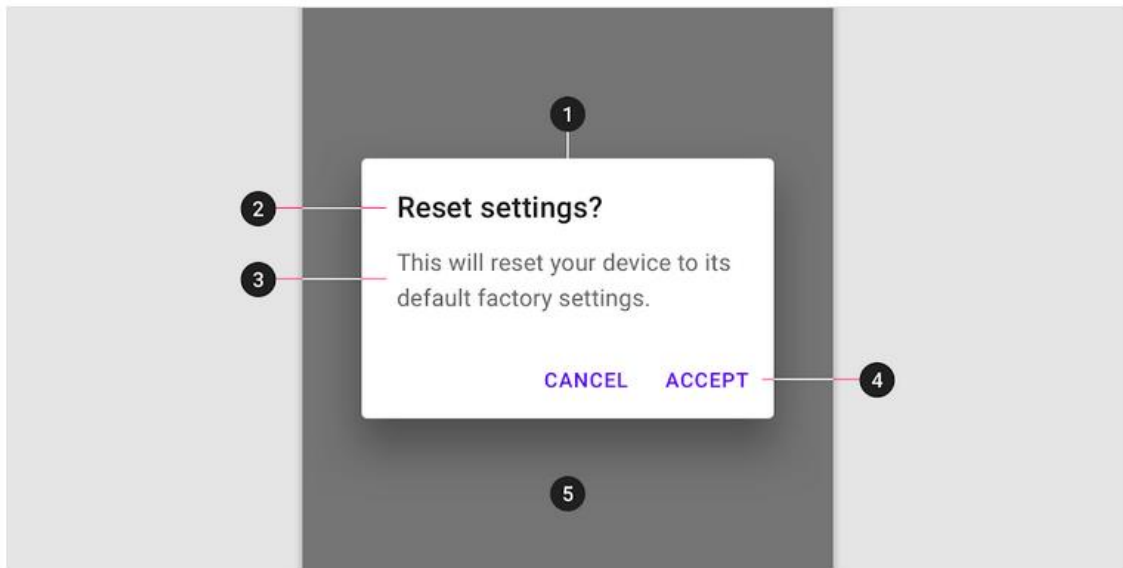
Los diálogos son deliberadamente interrumpidos, por lo que deben usarse con moderación.

Cuándo usar diálogos

Los diálogos se deben utilizar para:

- Errores que bloquean el funcionamiento normal de una aplicación
- Información crítica que requiere una tarea, decisión o reconocimiento de usuario específico

Anatomía



1. Envase
2. Título (opcional)
3. Texto de apoyo
4. Botones
5. telaraña

Cuadro de diálogo y malla

Un diálogo es un tipo de ventana modal. El acceso al resto de la interfaz de usuario está deshabilitado hasta que se aborde el modal. Todas las superficies modales son disruptivas por diseño: su propósito es que el usuario se concentre en el contenido de una superficie que aparece frente a todas las demás superficies.

Para expresar que el resto de la aplicación es inaccesible y para centrar la atención en el cuadro de diálogo, se escanean las superficies detrás del cuadro de diálogo. Una malla es un tratamiento temporal que se puede aplicar a las superficies de los materiales con el fin de hacer que el contenido de la superficie sea menos prominente.

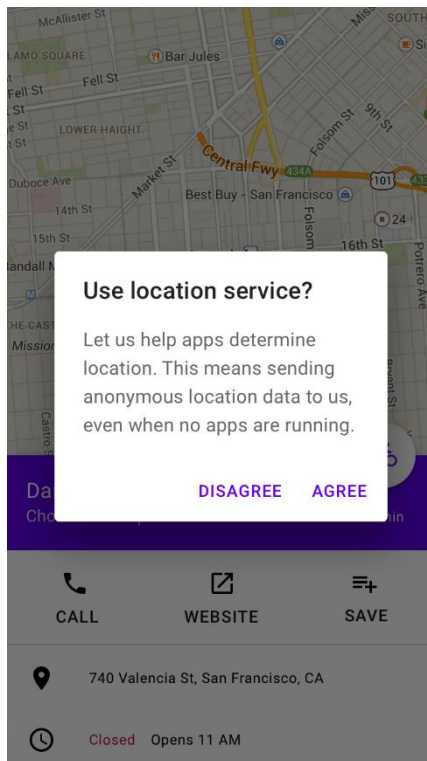
Título

El título del diálogo y el texto del botón deben comunicar el propósito de cualquier diálogo.

El propósito de un cuadro de diálogo debe comunicarse mediante su título y el texto del botón.

Los títulos deben:

- Contener una declaración o pregunta breve y clara.
- Evite las disculpas ("Perdón por la interrupción"), la alarma ("¡Advertencia!") o la ambigüedad ("¿Está seguro?")



Interacción

Los cuadros de diálogo aparecen sin previo aviso, lo que requiere que los usuarios detengan su tarea actual. Deben usarse con moderación, ya que no todas las opciones o configuraciones justifican la interrupción.

Posición

Los diálogos mantienen el foco hasta que se descartan o se realiza una acción, como elegir una configuración. No deben quedar ocultos por otros elementos ni aparecer parcialmente en la pantalla, con la excepción de los cuadros de diálogo de pantalla completa.

Desplazamiento

La mayoría del contenido de los diálogos debe evitar el desplazamiento. Cuando es necesario desplazarse, el título del cuadro de diálogo se ancla en la parte superior y los botones se anclan en la parte inferior. Esto garantiza que el contenido seleccionado permanezca visible junto con el título y los botones, incluso al desplazarse.

Los diálogos no se desplazan con elementos fuera del diálogo, como el fondo.

Descartar cuadros de diálogo

Los diálogos pueden ser descartados por:

- Tocando un botón "cancelar", si se muestra uno
- Presionando la tecla Escape del teclado
- Tocando la malla (Android, iOS)
- Tocando el botón "atrás" del sistema Android
- Usar otra acción estándar de "cancelar" o "escape", como el gesto de escape VoiceOver de iOS

Si la capacidad del usuario para descartar un diálogo está deshabilitada, el usuario debe elegir una acción de diálogo para continuar.

2.7 Menús

Los menús muestran una lista de opciones en superficies temporales.

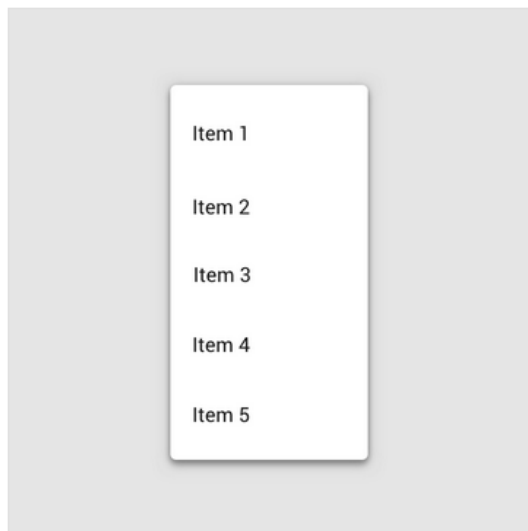


Uso

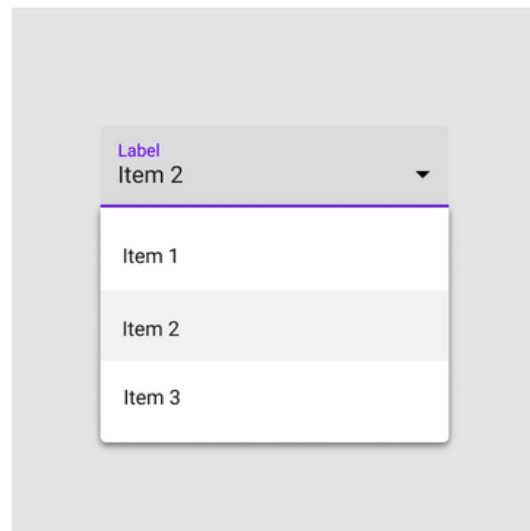
Un menú muestra una lista de opciones en una superficie temporal. Aparecen cuando los usuarios interactúan con un botón, acción u otro control.

Tipos

Los menús permiten a los usuarios hacer una selección entre múltiples opciones. Son menos prominentes y ocupan menos espacio que los controles de selección, como un conjunto de botones de opción.



Menús desplegables Los menús desplegables muestran una lista de opciones, activadas por un icono, botón o acción. Su colocación varía según el elemento que los abre.



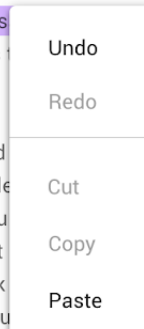
Menús desplegables expuestos Los menús desplegables expuestos muestran el elemento de menú actualmente seleccionado encima de la lista de opciones. Algunas variaciones pueden aceptar entradas ingresadas por el usuario.

Colocación

Los menús aparecen delante de todos los demás elementos permanentes de la interfaz de usuario.

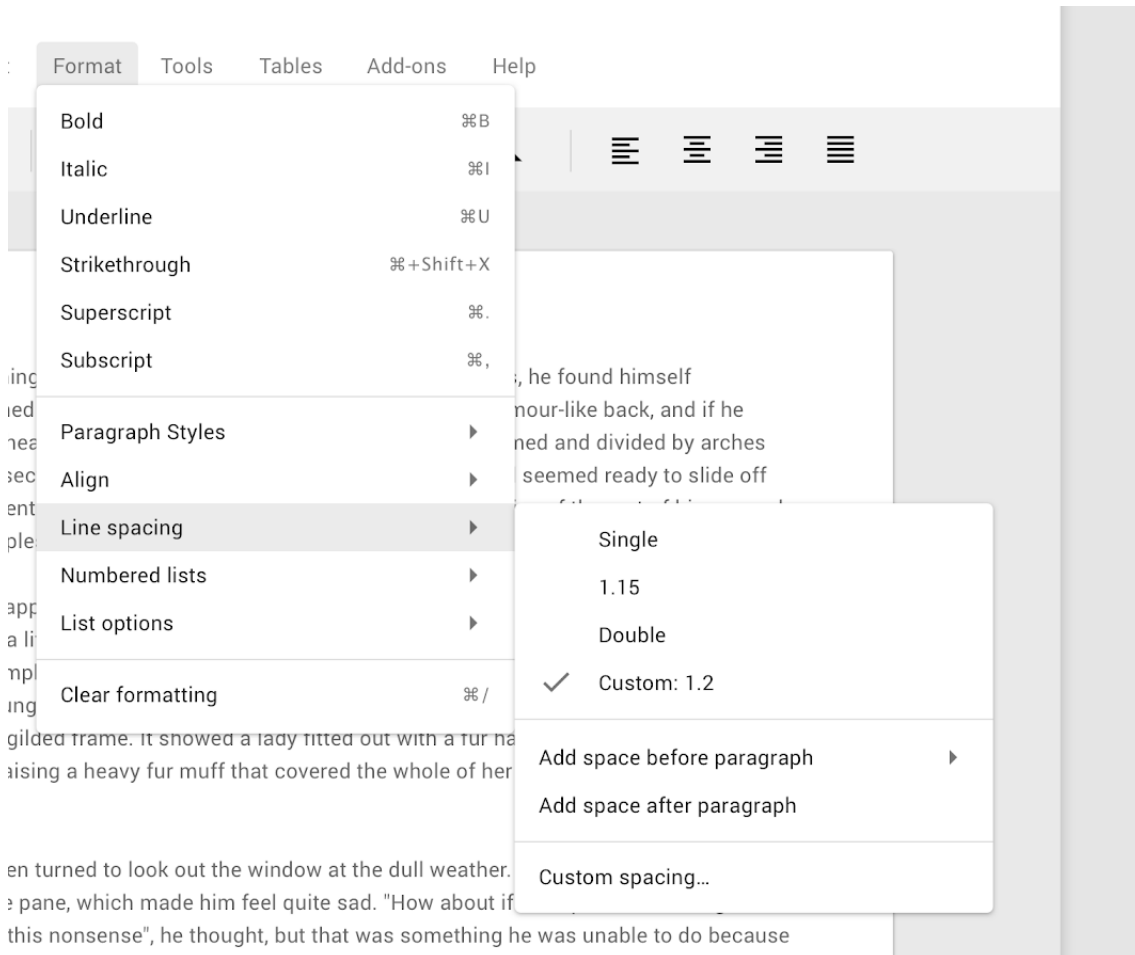
es lay spread out on the table - Samsa was a travelling salesman - and above a picture that he had recently cut out of an illustrated magazine and housed in a picture frame. It showed a lady fitted out with a fur hat and fur boa who sat upright, raising a heavy fur muff that covered the whole of her lower arm towards the camera.

He turned to look out the window at the dull weather. Drops of rain could be heard falling on the pane, which made him feel quite sad. "How about if I sleep a little more to get all this nonsense", he thought, but that was something he was used to sleeping on his right, and in his present state couldn't do it. However hard he threw himself onto his right, he always rolled back to his left. He must have tried it a hundred times, shut his eyes so that he would not see the floundering legs, and only stopped when he began to feel a mild, dull ache that he had never felt before.



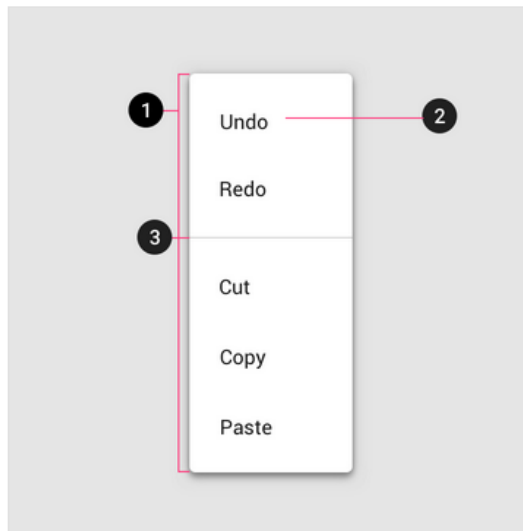
Posición

Los menús deben colocarse en relación con el borde de la pantalla o del navegador. Por lo general, aparecen al lado (o delante) del elemento que los genera. Si están en una posición en la que el navegador o el borde de la pantalla pueden cortarlos, el menú puede aparecer a la izquierda, a la derecha o encima del elemento que lo genera.



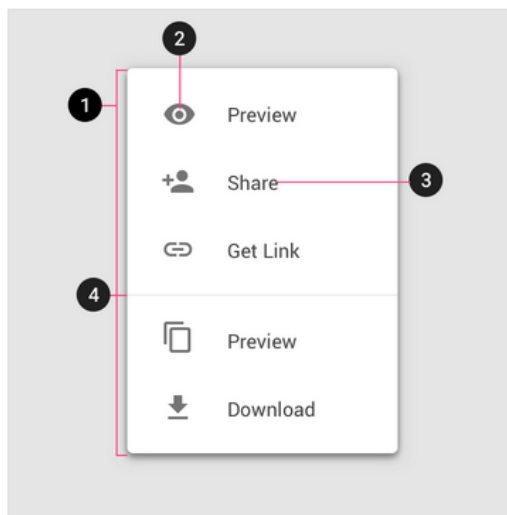
Anatomía

Los menús muestran listas de opciones relacionadas (que se pueden agrupar), así como opciones no relacionadas. Los menús aparecen cuando un usuario toca un elemento interactivo de la interfaz de usuario, como un icono, un botón, una acción o contenido, como elementos o texto seleccionados.



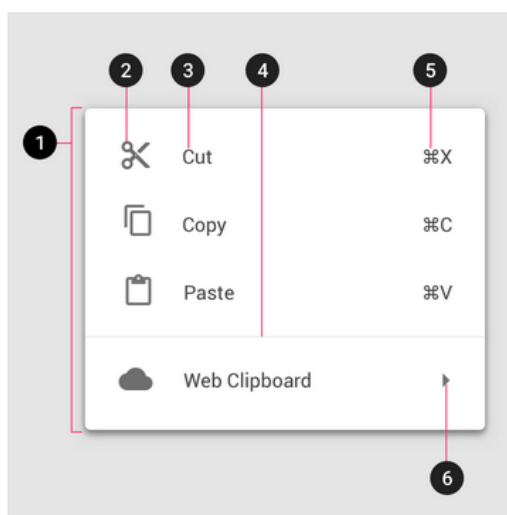
lista de texto

1. Envase
2. Texto
3. Divisor



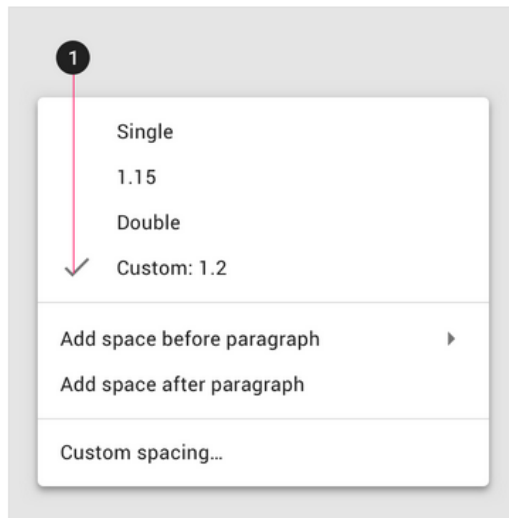
Lista de texto e iconos

1. Envase
2. icono principal
3. Texto
4. Divisor



Lista de comandos de texto, iconos y teclado

1. Envase
2. icono principal
3. Texto
4. Divisor
5. Dominio
6. Indicador de menú en cascada



Texto con lista de estado de selección

1. Estado de selección