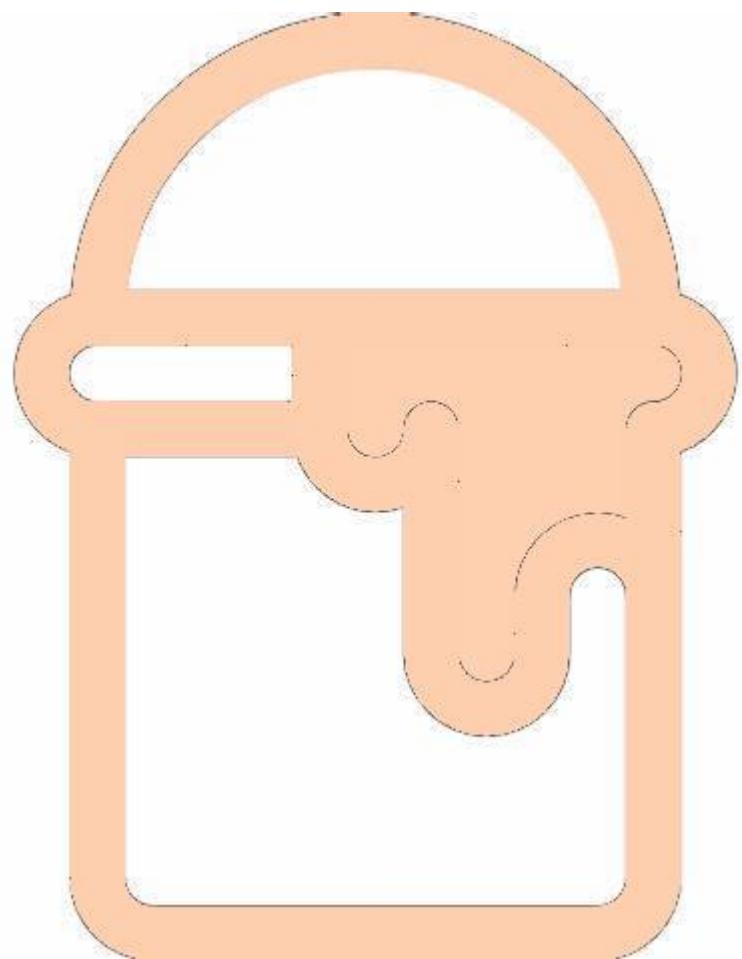


# DISEÑO DE INTERFACES WEB

ELEMENTOS  
WEB



PABLO  
NIETO PASCUAL

DISEÑO DE INTERFACES

## INDICE:

INDICE:	2
1. BARRA DE APLICACIONES	3
2. BANNERS	8
3. BOTONES	12
4. BOTÓN FLOTANTE	15
5. TARJETAS	18
6. CASILLAS DE VERIFICACIÓN	19
7. CHIPS	21
8. TABLAS DE DATOS	22
9. CUADRO DE DÍALOGO	26
10. LISTAS DE IMÁGENES	32
11. LISTAS	37
12. MENÚS	43
13. CAJONES DE NAVEGACIÓN	47
14. INDICADORES DE PROGRESO	53
15. BOTONES DE OPCIÓN	58
16. DESLIZADORES	59
17. SNACKBARS	62
18. INTERRUPTORES	67
19. CAMPOS DE TEXTO	72
20. INFORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS	79

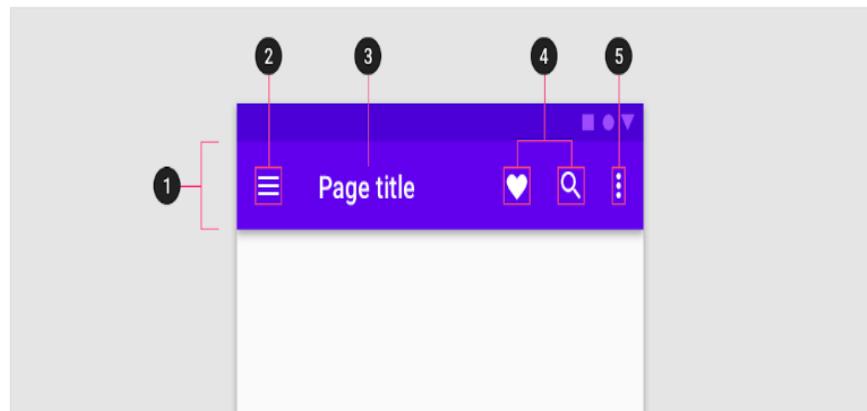
# I. BARRA DE APLICACIONES

## Anatomía ↗

La ubicación recomendada de los elementos en una barra de la aplicación superior para los idiomas de izquierda a derecha es:

- Coloque la navegación en el extremo izquierdo
- Coloque cualquier título a la derecha de la navegación
- Colocar acciones contextuales a la derecha de la navegación
- Coloque un menú de desbordamiento (si se usa) en el extremo derecho

Para los idiomas de derecha a izquierda, las posiciones de colocación deben invertirse.



1. Contenedor
2. Icono de navegación (opcional)
3. Título (opcional)
4. Elementos de acción (opcional)
5. Menú Desbordamiento (opcional)

## Barra

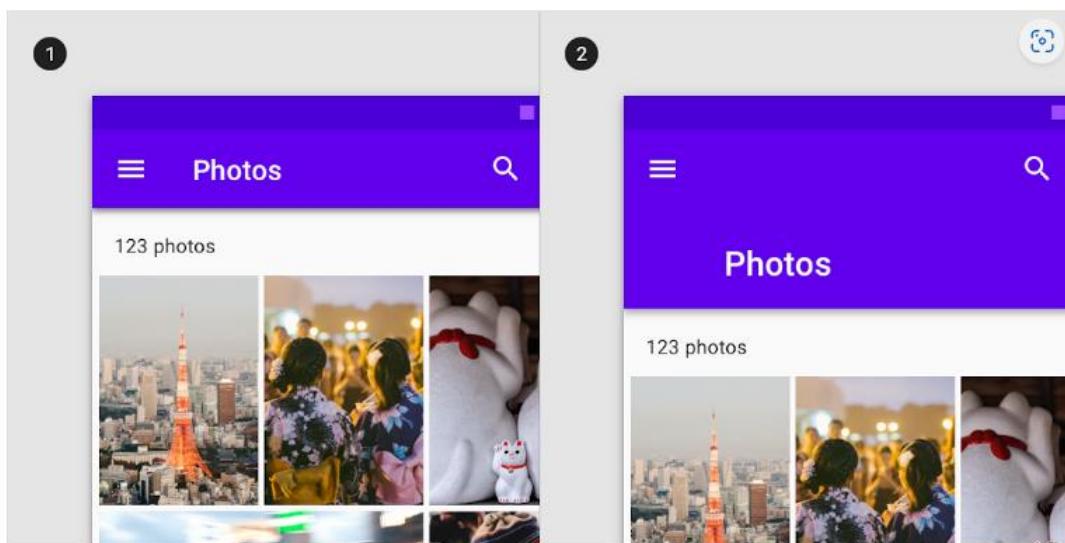


La barra contiene el contenido de la barra superior de la aplicación. Una variedad de alturas de barra están disponibles:

- Regular
- Prominente
- Denso (solo escritorio)
- Denso prominente (solo escritorio)

### Prominente

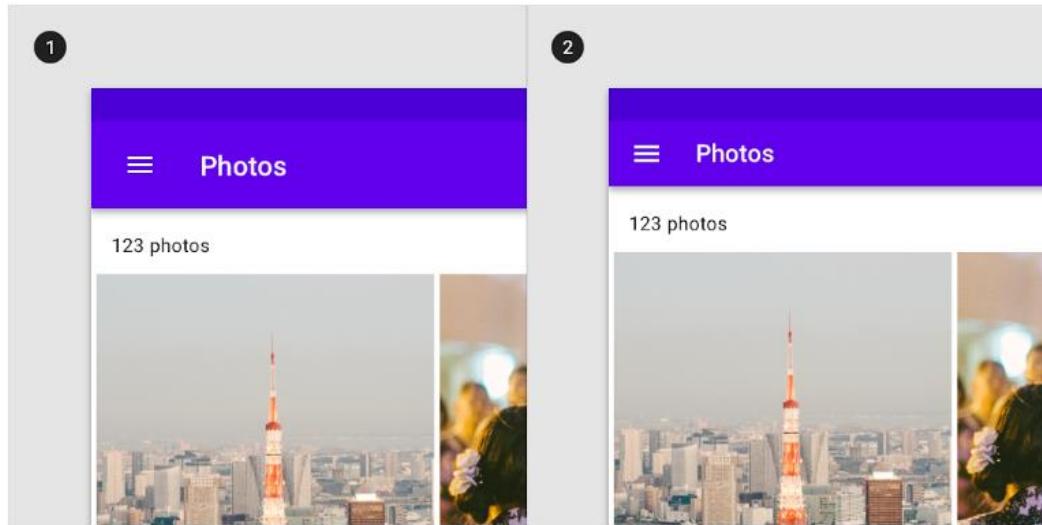
Las barras de aplicaciones superiores prominentes se pueden usar para títulos más largos, para albergar imágenes o para proporcionar una presencia más fuerte a la barra de aplicaciones superior.



1 Barra de la aplicación superior regular en el móvil

## Denso (solo escritorio)

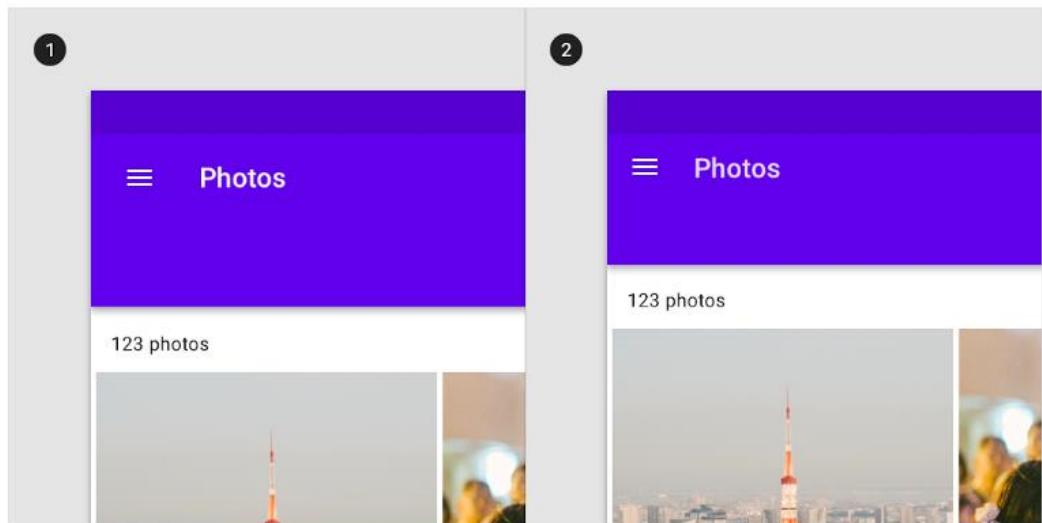
La barra superior de la aplicación puede condensarse en el escritorio para acomodar diseños más densos.



1. Barra de la aplicación superior normal en el escritorio
2. Barra de aplicación superior densa en el escritorio

## Denso prominente

Las barras de aplicaciones superiores prominentes en el escritorio pueden tener un estado denso para acomodar diseños más densos.

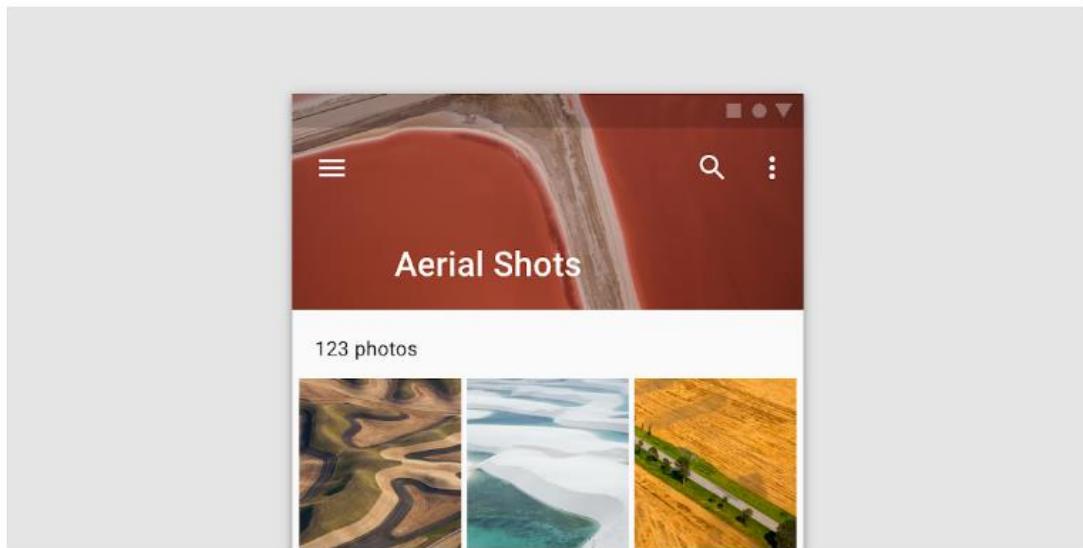


1. Barra de aplicación superior prominente en el escritorio
2. Barra de aplicación superior densa y prominente en el escritorio

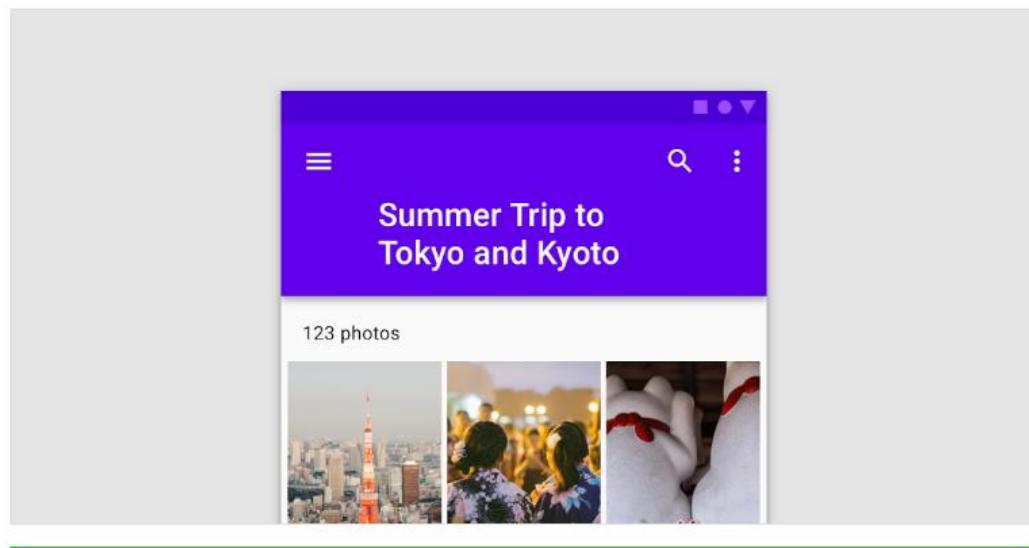
## Imágenes en barras

Las barras pueden contener imágenes. Las barras de aplicaciones superiores prominentes se recomiendan para el uso de imágenes porque proporcionan más espacio.

No uses imágenes que hagan que el texto y los iconos de la barra superior de la aplicación sean ilegibles.



disponible en [adaptación multiplataforma](#).



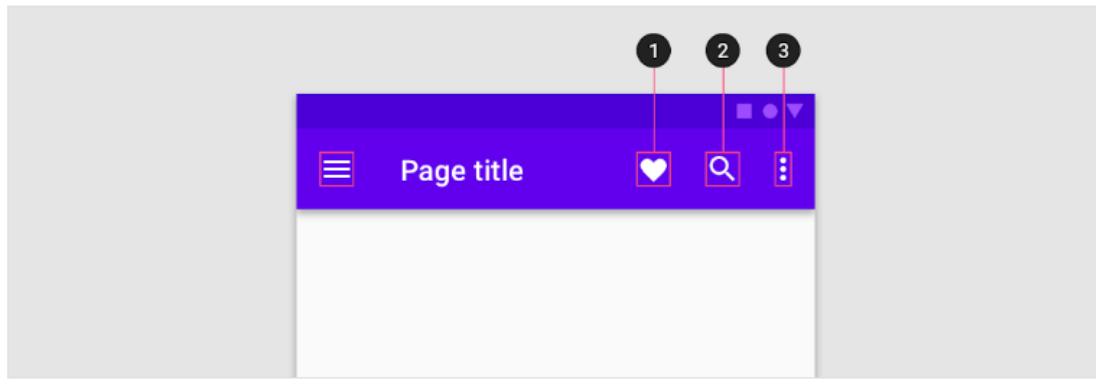
### Hacer

Si el texto del título es largo, usa una barra de la aplicación prominente y ajusta el título a dos líneas.

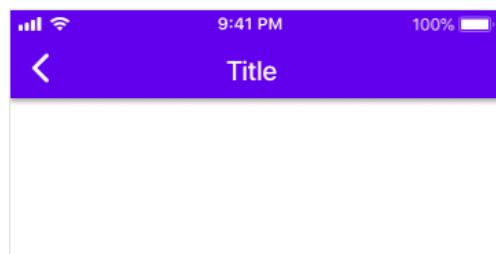
## Colocación de iconos

Coloque las acciones más utilizadas en la izquierda, progresando hacia las acciones menos utilizadas en la extrema derecha. Cualquier acción restante que no quiera en la barra de la aplicación puede ir a un menú de desbordamiento.

Las acciones entran y salen del menú de desbordamiento a medida que cambia el ancho de la barra de la aplicación, por ejemplo, si un dispositivo se gira de orientación horizontal a vertical. Más orientación sobre esto está disponible en [comportamiento de la barra de la aplicación superior](#).



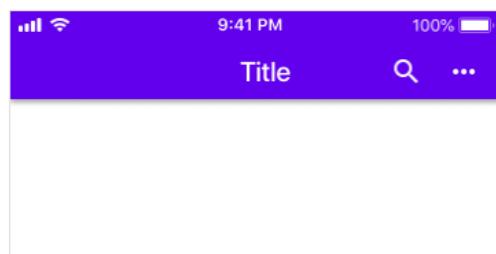
Los títulos de **Android** están alineados a la izquierda de forma predeterminada en las barras superiores de la aplicación.



Los títulos de **iOS** están alineados al centro de forma predeterminada en las barras de navegación.

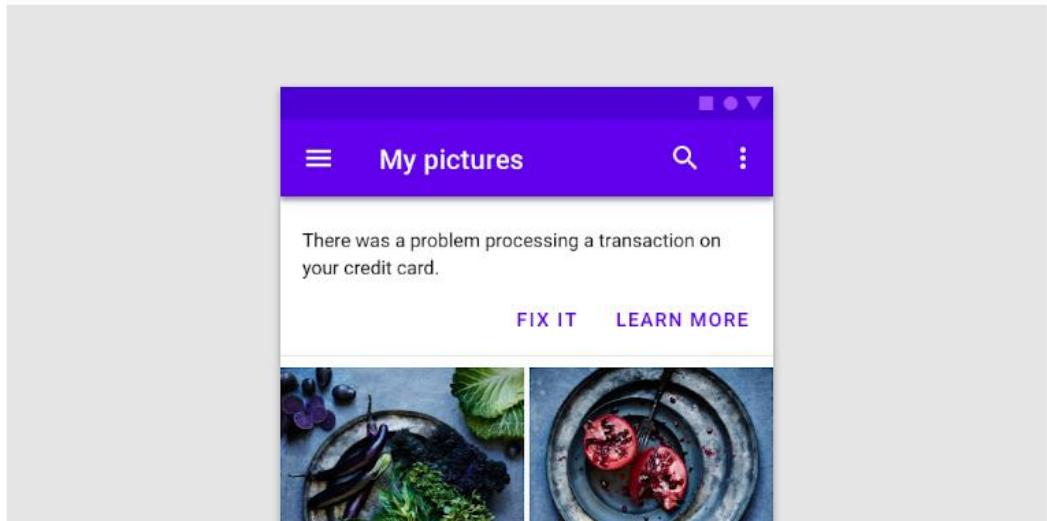


**Android**  
Cuando aparecen varias acciones, o incluso ninguna acción, en el lado derecho, los títulos de la barra superior de la aplicación siempre están alineados a la izquierda.



**iOS**  
Cuando hay varios botones de acción en el lado derecho o en la pantalla de inicio de una aplicación, los títulos pueden estar alineados a la izquierda.

## 2. BANNERS



### Uso

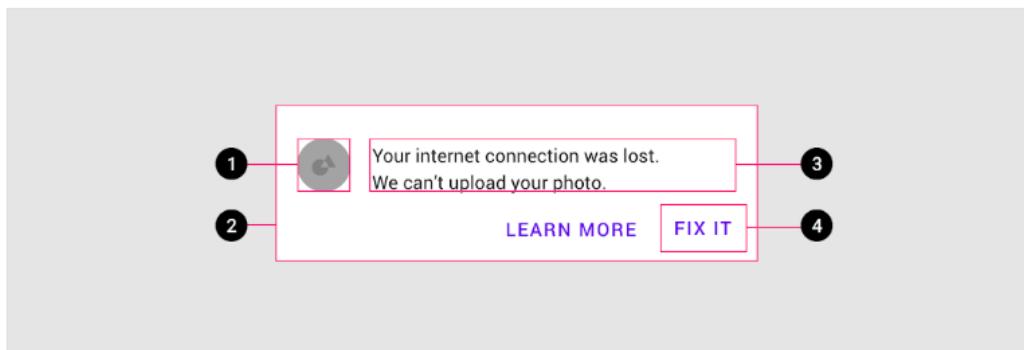
Un banner muestra un mensaje importante y sucinto, y proporciona acciones para que los usuarios las aborden (o descarten el banner). Requiere que se descarte una acción del usuario.

Los banners deben mostrarse en la parte superior de la pantalla, debajo de una 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.

Componente	Prioridad	Acción del usuario
Snackbar	Baja prioridad	Opcional: Los snackbars desaparecen automáticamente
Estandarte	Prioridad destacada y media	Opcional: Los banners permanecen hasta que el usuario los descarta o si se resuelve el estado que causó el banner
Diálogo	Máxima prioridad	Obligatorio: los cuadros de diálogo bloquean el uso de la aplicación hasta que el usuario realiza una acción de diálogo o sale del cuadro de diálogo (si está disponible)



## Anatomía

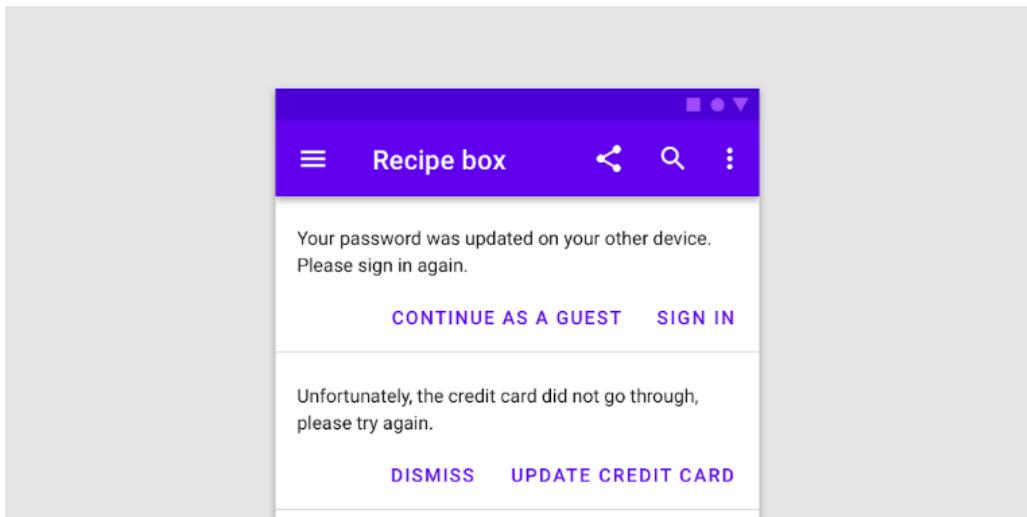


1. Ilustración de apoyo (opcional)

2. Contenedor

3. Texto

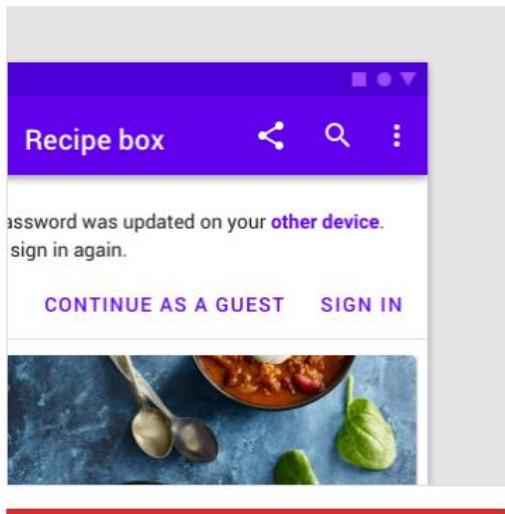
4. Botones



No

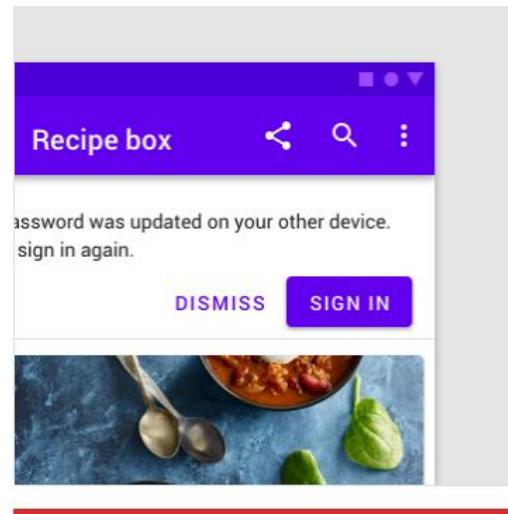
Solo se debe mostrar un banner a la vez.

**LOS BOTONES EN LOS BANNERS DEBEN RELACIONARSE DIRECTAMENTE CON EL MENSAJE DE UN 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 desdenosa colocada a la izquierda y la acción confirmatoria a la derecha.



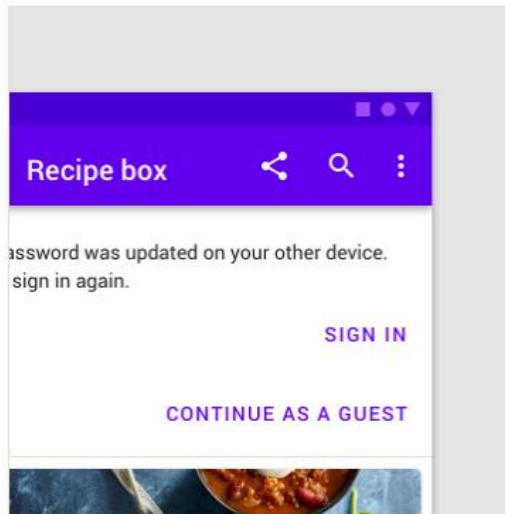
#### No

No incluyas enlaces en un mensaje de banner. Todas las acciones disponibles deben representarse como botones.



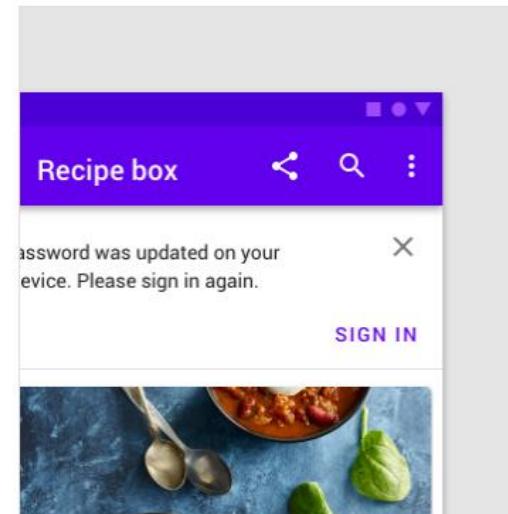
#### No

No combine botones con diferentes niveles de énfasis, que podrían parecer promover una acción sobre otra.



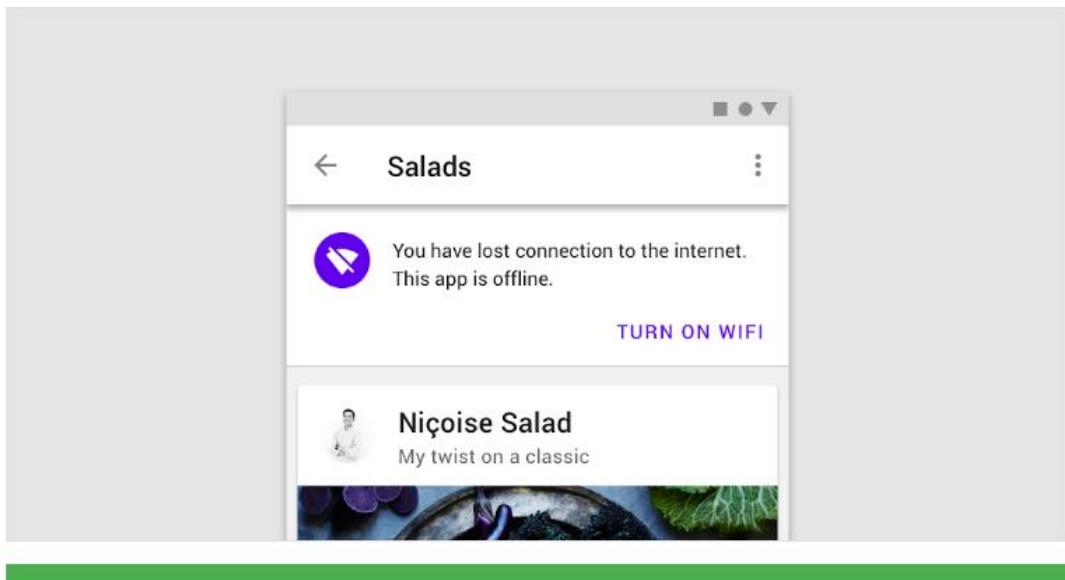
#### Cautela

No apile botones a menos que no haya suficiente espacio para mostrarlos uno al lado del otro.



#### No

No uses un ícono de affordance cercano como el único método para descartar un banner. Todas las acciones deben mostrarse como botones de texto.



#### Hacer

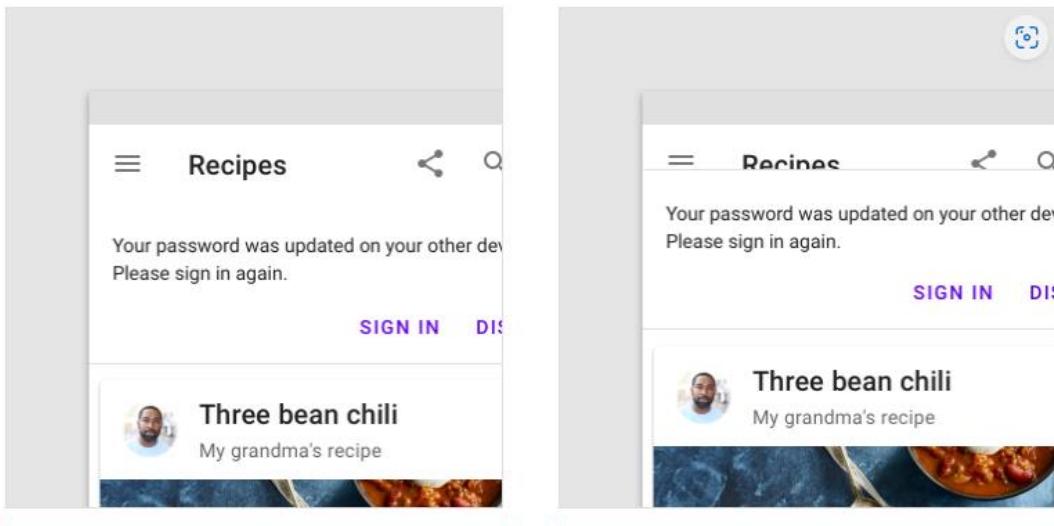
Los iconos pueden ayudar a comunicar el mensaje de un banner.

## Colocación 🔗

Los banners deben colocarse en la parte superior de un diseño o pantalla. Al desplazarse, los banners suelen moverse con contenido y desplazarse 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. Se pueden arreglar, o desplazarse con contenido, dependiendo del entorno:



No

La superficie que contiene un banner debe distinguirse claramente de la superficie superior de la barra de la aplicación.

No

Los banners no deben aparecer delante de la barra superior.

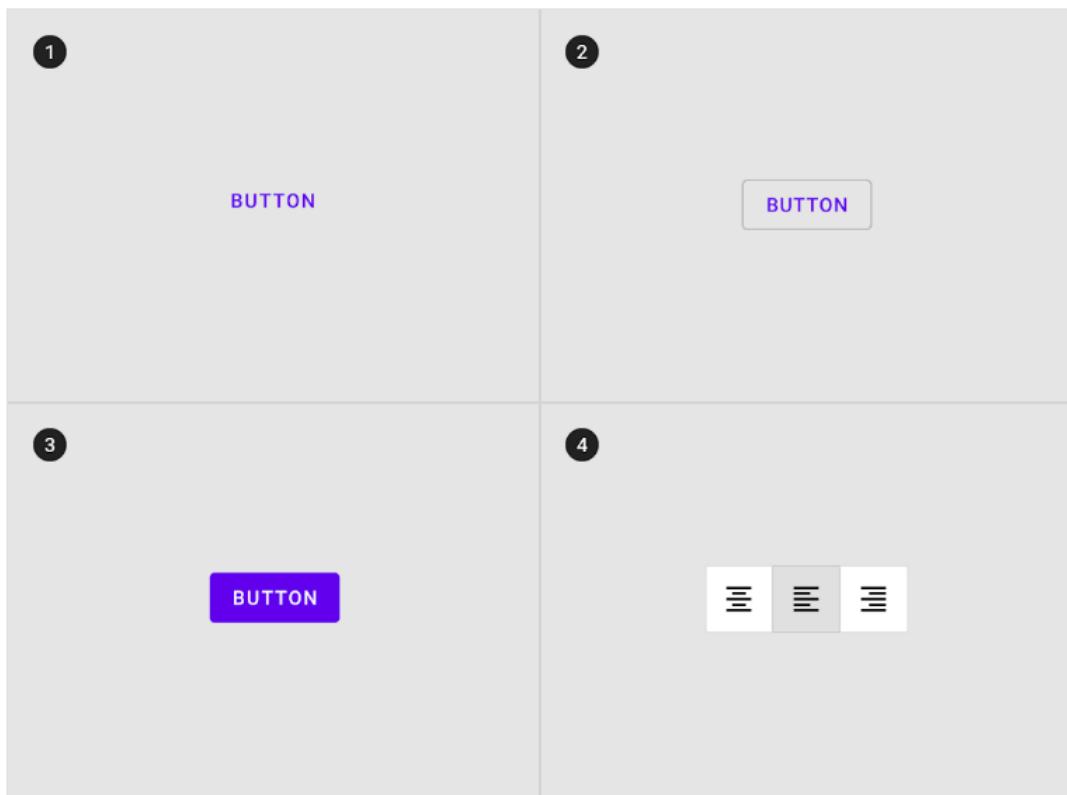
## 3. BOTONES

### Uso

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

- Diálogos
- Ventanas modales
- Formas
- Naipes
- Barras de herramientas

## Tipos



### 1. Botón de texto (bajo énfasis)

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

### 2. Botón delineado (énfasis medio)

Los botones delineados se utilizan para más énfasis que los botones de texto debido al trazo.

### 3. Botón contenido (alto énfasis) Los

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

### 4. Botón de

alternancia Los botones de alternancia agrupan un conjunto de acciones utilizando el diseño y el espaciado. Se

## Etiqueta de texto



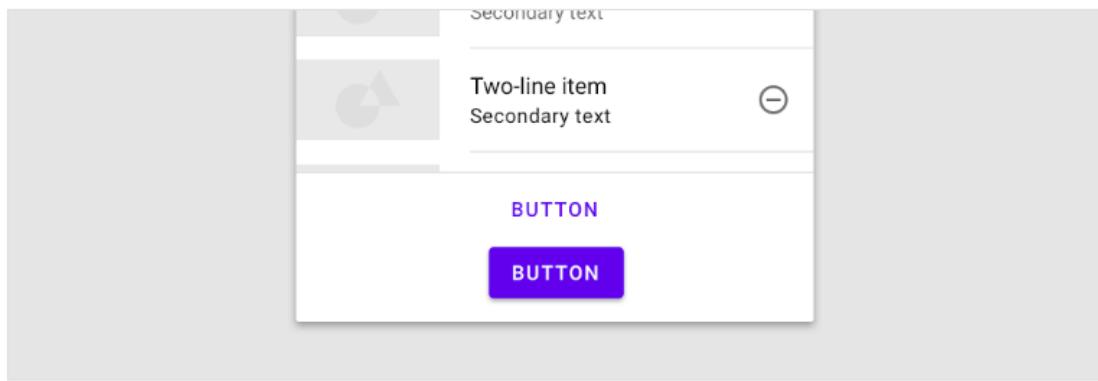
Los botones de texto y los botones contenidos utilizan etiquetas de texto, que describen la acción que se producirá si un usuario pulsa un botón. Si no se utiliza una etiqueta de texto, debe haber un ícono presente para indicar lo que hace el botón.

De forma predeterminada, Material utiliza etiquetas de texto de botón en mayúsculas (para idiomas que tienen mayúsculas). Esto es para distinguir la etiqueta de texto del texto circundante. Si un botón de texto no usa mayúsculas para el texto del botón, busque otra característica para distinguirlo, como el color, el tamaño o la ubicación.

The image shows two side-by-side screenshots of a mobile application interface. Both screenshots feature a large image of a bird's head and neck at the top. Below the image, there is a list of items. In the first screenshot, the text "SEE ALL" is displayed in a purple button. In the second screenshot, the text "SEE ALL BIRDS" is displayed in a purple button. The text "Hacer" is highlighted in yellow, followed by the instruction "Utilice mayúsculas para los idiomas que permiten la capitalización." The text "No" is also highlighted in yellow, followed by the instruction "No ajuste el texto. Para obtener la máxima legibilidad, una etiqueta de texto debe permanecer en una sola línea."

**Hacer**  
Utilice mayúsculas para los idiomas que permiten la capitalización.

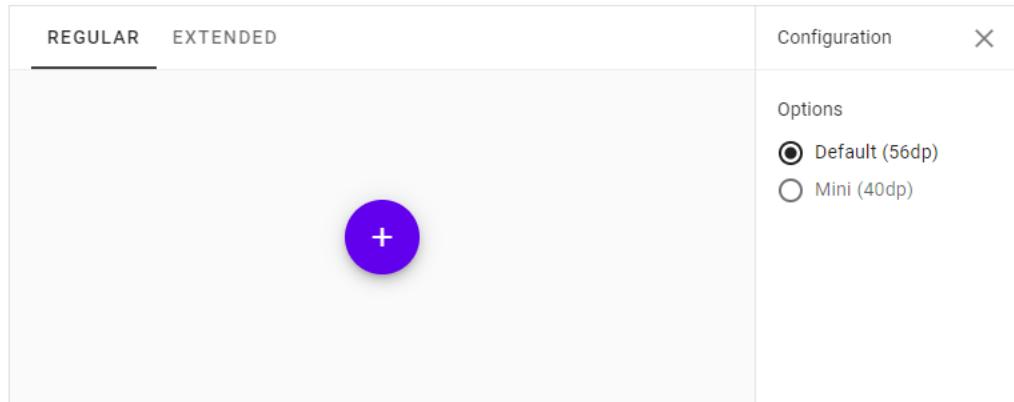
**No**  
No ajuste el texto. Para obtener la máxima legibilidad, una etiqueta de texto debe permanecer en una sola línea.



**No**

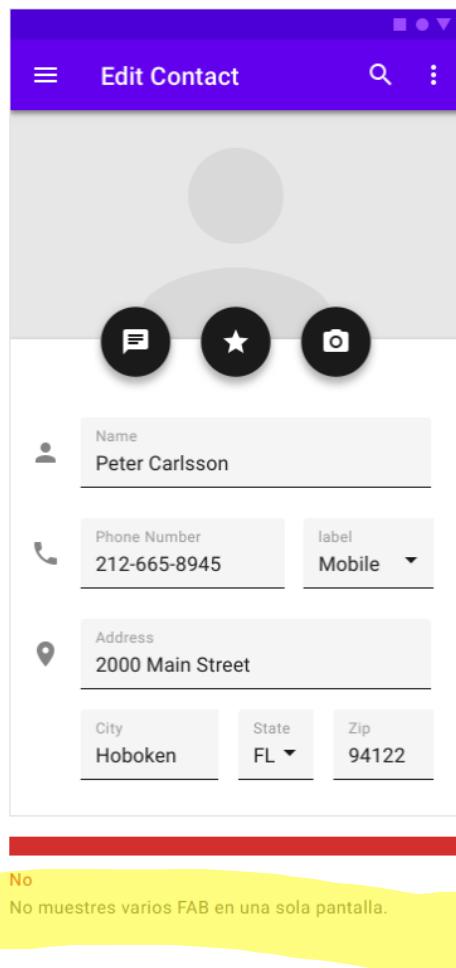
No coloque un botón debajo de otro botón si hay espacio para colocarlos uno al lado del otro.

## 4. BOTÓN FLOTANTE



### Uso

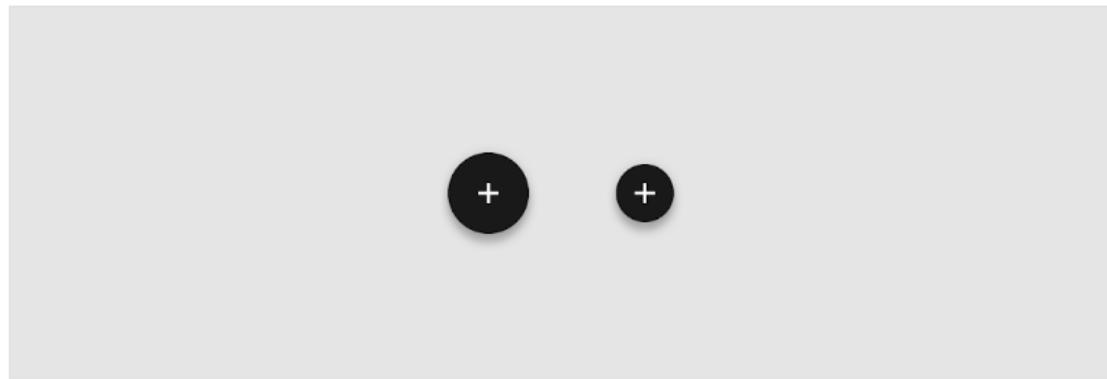
Un botón de acción flotante (FAB) realiza la acción principal, o la más común, en una pantalla. Aparece frente a todo el contenido de la pantalla, generalmente como una forma circular con un ícono en su centro. Los FAB vienen en tres tipos: regular, mini y extendido.



## Contenedor



El FAB se muestra normalmente en un contenedor circular. El esquema de color de una aplicación determina su relleno de color, que debe contrastar con el área detrás del FAB.



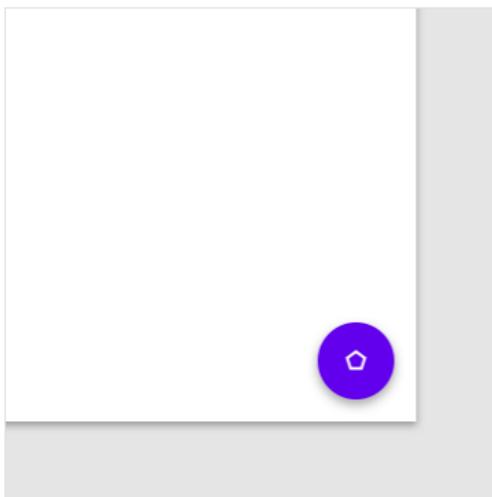
Los contenedores FAB vienen en dos tamaños:  
1. Predeterminado (56 x 56dp)  
2. Mini (40 x 40dp)

Un mini FAB debe usarse en pantallas más pequeñas. Cuando el ancho de una pantalla es de 460dp o menos, el contenedor de un FAB predeterminado (56dp) debe transformarse en el tamaño mini (40dp).

## Icono

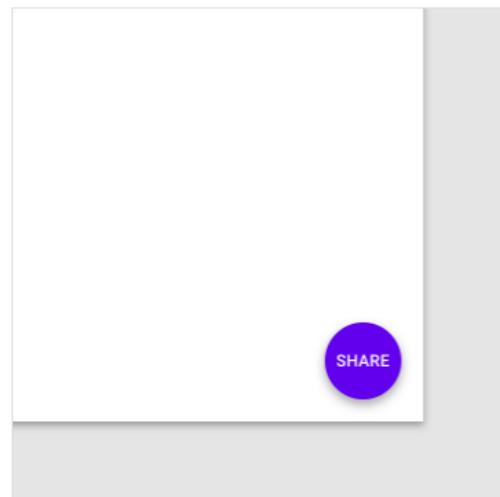


El icono de una FAB debe ilustrar claramente su acción. Un FAB no debe contener notificaciones o acciones que se encuentren en otra parte de una pantalla.



No

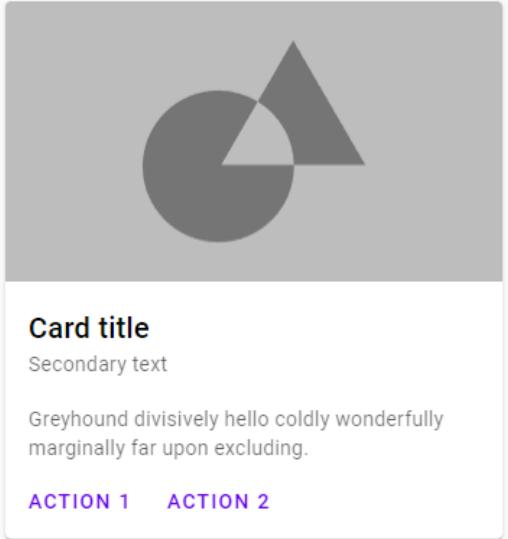
No uses iconografía ambigua.



No

No coloque texto en un FAB normal.

## 5. TARJETAS

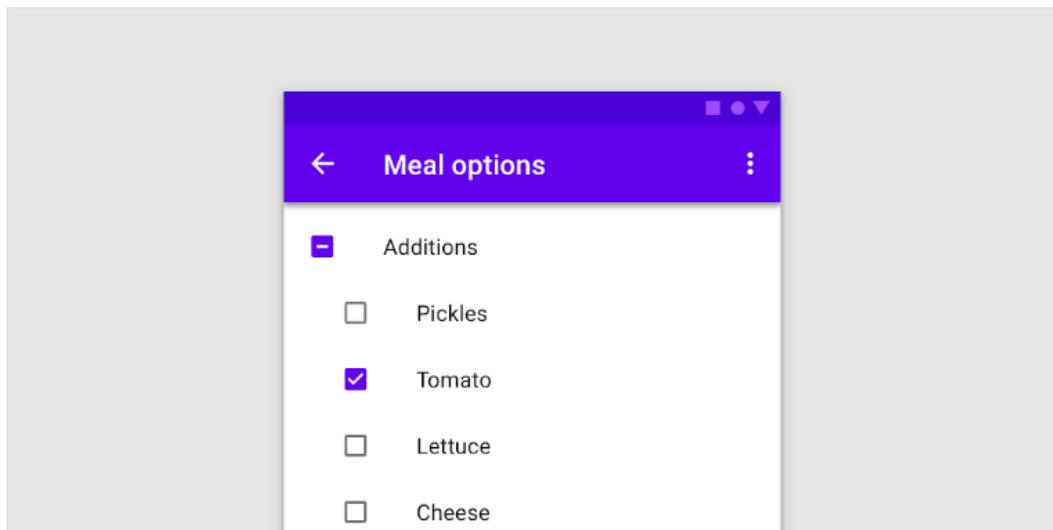
ELEVATED   OUTLINED	Configuration <span style="float: right;">X</span>
	<p>Options</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Media</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Supporting text</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Buttons</p>

### 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 una manera que indique claramente la jerarquía.

## 6. CASILLAS DE VERIFICACIÓN:



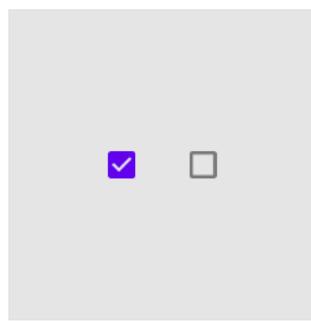
### Uso

Utilice las casillas de verificación para:

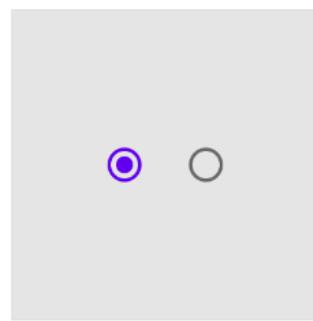
- Seleccionar una o más opciones de una lista
- Presentar una lista que contenga subselecciones
- Activar o desactivar un elemento en un entorno de escritorio

### Otros controles de selección

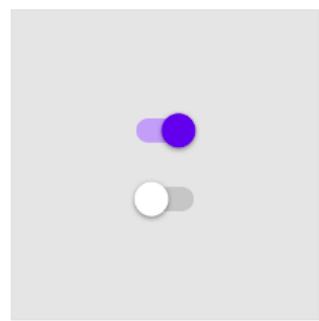
Los controles de selección permiten a los usuarios completar tareas que implican tomar decisiones como seleccionar opciones, activar o desactivar la configuración o agregar o quitar elementos.



Casillas de verificación



Botones de opción



Interruptores

## Diferencias de plataforma

Adapte los controles de selección, incluidas las casillas de verificación, para que se ajusten a los estándares de la plataforma.

The image shows four screenshots illustrating UI differences between Android and iOS:

- Top Left (Android):** Shows a "Settings" screen with "Cellular data" and "Wi-Fi" as toggle switches (represented by a switch icon and a grey circle). Below them are "Allow notifications" (radio button) and "Turn off notifications" (radio button).
- Top Right (iOS):** Shows a "Settings" screen with "Cellular data" and "Wi-Fi" as switch controls (represented by a green/grey switch icon). Below them are "Allow notifications" (checkmark) and "Turn off notifications" (empty square).
- Bottom Left (Android):** Shows a "Multiple check" section with three items: "Microphone access" (checkbox checked), "Location access" (checkbox checked), and "Haptics" (checkbox uncheckable).
- Bottom Right (iOS):** Shows a "Multiple check" section with three items: "Microphone access" (checkmark checked), "Location access" (checkmark checked), and "Haptics" (empty square).

Casillas de verificación Usar material de Android

iOS

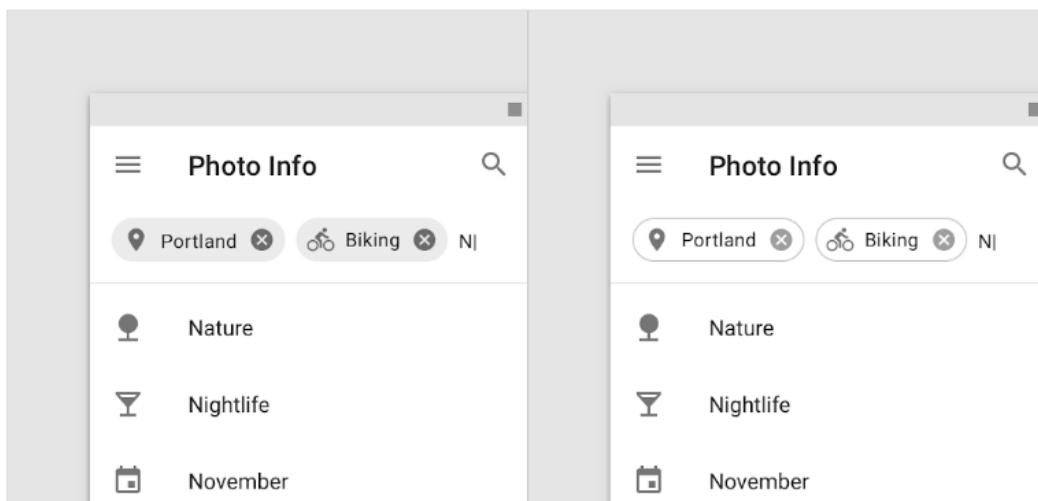
Use comutadores en lugar de casillas de verificación y listas de marcas de verificación en lugar de botones de opción, ya que estos son los gráficos que se esperan en iOS.

# 7. CHIPS

## Uso

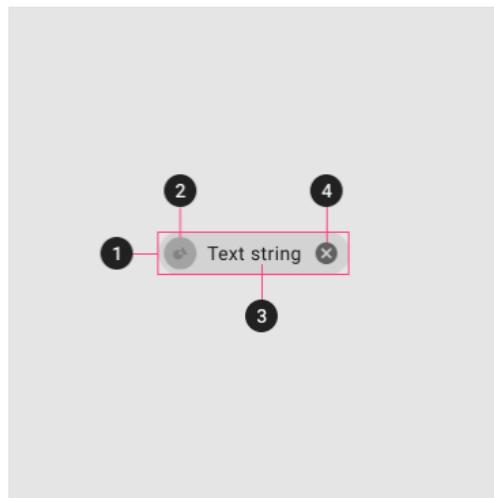
Los chips permiten a los usuarios introducir información, realizar selecciones, filtrar contenido o desencadenar acciones. Si bien se espera que los botones aparezcan de manera consistente y con llamadas a la acción familiares, los chips deben aparecer dinámicamente como un grupo de múltiples elementos interactivos.

## Tipos



**Chips de entrada** Los chips de entrada representan la información utilizada en los campos, como una entidad o diferentes atributos.

## Anatomía



### 1. Contenedor

Los contenedores de chip contienen todos los elementos de chip, y su tamaño está determinado por esos elementos. Un contenedor también se puede definir mediante un trazo.

### 2. Miniatura [opcional]

Las miniaturas identifican entidades (como individuos) mostrando un avatar, logotipo o ícono.

### 3. El texto del chip de texto

puede ser un nombre de entidad, descripción, etiqueta, acción o conversación.

### 4. Eliminar ícono [opcional]

Los chips de entrada pueden incluir un ícono Eliminar.

## 8. TABLAS DE DATOS

Esta demostración le permite obtener una vista previa del componente de tabla de datos y sus opciones de configuración.

	Header A	Header B	Header C	Header D
<input type="checkbox"/>	Cell A1	Cell B1	Cell C1	1
<input type="checkbox"/>	Cell A2	Cell B2	Cell C2	2
<input type="checkbox"/>	Cell A3	Cell B3	Cell C3	3
<input type="checkbox"/>	Cell A4	Cell B4	Cell C4	4

Configuration X

Options  Row checkboxes

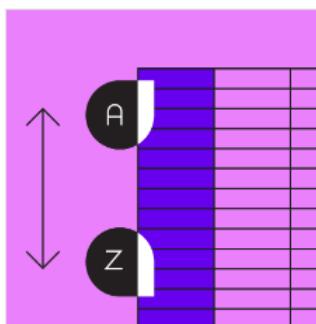
## Uso

Las tablas de datos muestran información en un formato de cuadricula de filas y columnas. Organizan la información de una manera que es fácil de escanear para que los usuarios puedan buscar patrones y desarrollar información a partir de los datos.

Las tablas de datos pueden contener:

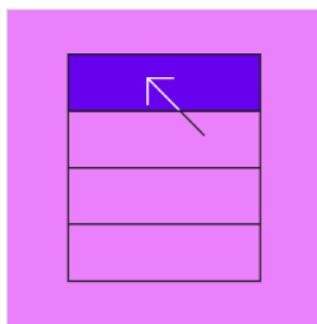
- Componentes interactivos (como chips, botones o menús)
  - Elementos no interactivos (como insignias)
  - Herramientas para consultar y manipular datos

## Principios



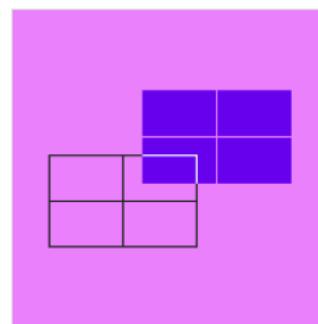
## Organizado

La información debe organizarse de manera significativa, como la jerarquía o la alfabetización.



## Interactivo

Las tablas de datos deben permitir la interacción del usuario para que una visualización de datos sea personalizable e interactiva.



Intuitivo

Las tablas de datos deben ser fáciles de usar, con una estructura lógica que haga que el contenido sea fácil de entender.

## Anatomía

A screenshot of a web-based table interface. The table has columns for Status, Signal Name, Severity, Stage, Schedule, and Team Lead. The first row is the header. The second row contains a red triangle icon and the text "No signal". The third row contains a red exclamation mark icon and the text "Offline". The fourth row contains a green checkmark icon and the text "Online". The fifth row contains a green checkmark icon and the text "Sirius: NW prod shared locations". The sixth row contains a green checkmark icon and the text "Sirius: prod independent account". The table includes a footer with "Rows per page" set to 75, a page number of 1-10 of 100, and navigation icons.

1. Fila de encabezado
2. Filas
3. Paginación
4. Casilla de verificación de fila
5. Botón Ordenar
6. Contenedor

## Mensaje de texto

El texto del encabezado de columna utiliza una fuente de peso medio para diferenciarse del texto de fila.

El texto que es más largo que el ancho de la columna se trunca con una elipsis. Al pasar el cursor, una información sobre herramientas muestra el nombre completo.

A screenshot of a table where the column headers are truncated with ellipses (...). A tooltip appears when the cursor hovers over the "Project Team Lead" header, showing the full name "Chase Nguyen". The table has columns for Severity, Stage, Schedule, and Project Team Lead.

	Severity	Stage	Schedule	Project Team Lead...
ed-features-provider-heavy	Medium	Triaged	0:33	Chase Nguyen
managed-features-provider-heavy...	Huge	Triaged	0:39	Brie Furman
managed-features-provider-major...	Minor	Not triaged	3:12	Jeremy Lake
managed-features-provider-heavy...	Negligible	Triaged	13:18	Angelica Howards

Al pasar el cursor sobre un encabezado de columna truncado, se muestra una información sobre herramientas que muestra el texto completo.

## Casilla de verificación Fila



Cuando se selecciona una casilla de verificación de fila, la fila debe mostrar un color de fondo.

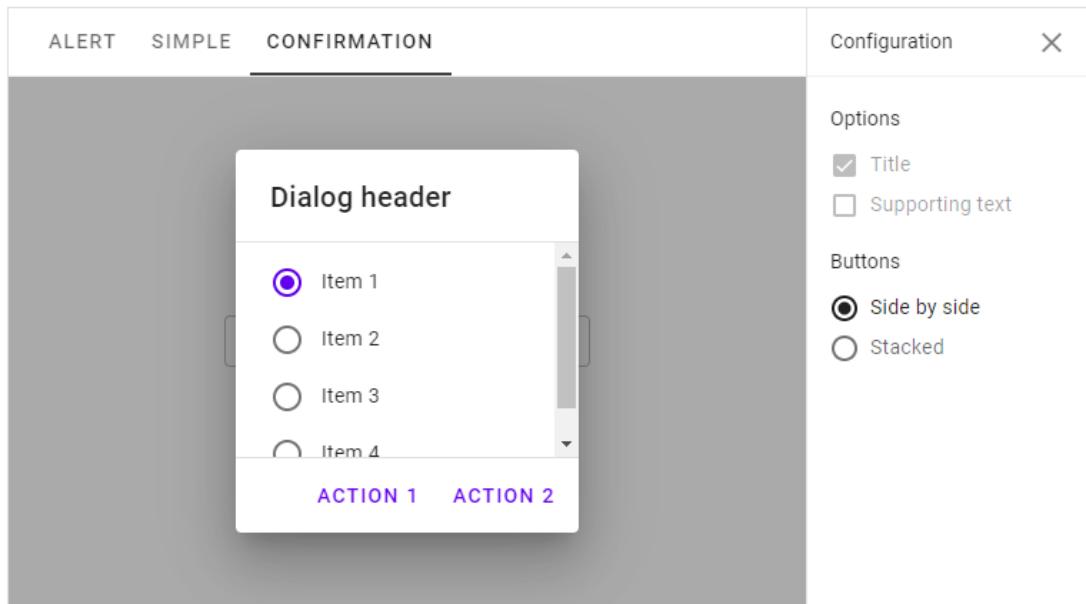
Para las personas que utilizan la ampliación de pantalla, la casilla de verificación seleccionada puede aparecer fuera del área de pantalla ampliada. La adición de un relleno de color de fondo proporciona una forma adicional de indicar que se ha seleccionado una fila.

Para obtener más información sobre los estados de selección, visite [Estados](#).

-	Status	Signal Name	Severity	Status
<input type="checkbox"/>	Online	Astrid: NE shared managed-features-provider-heavy	Medium	Triaged
<input checked="" type="checkbox"/>	Offline	Cosmo: prod shared ares-managed-features-provider-heavy...	Huge	Triaged
<input checked="" type="checkbox"/>	Online	Phoenix: prod shared lyra-managed-features-provider-heavy...	Minor	Notified
<input type="checkbox"/>	Online	Sirius: prod shared ares-managed-features-provider-heavy...	Negligible	Triaged

Una casilla de verificación de fila seleccionada con relleno de color de fondo en toda la fila.

## 9. CUADRO DE DIÁLOGO

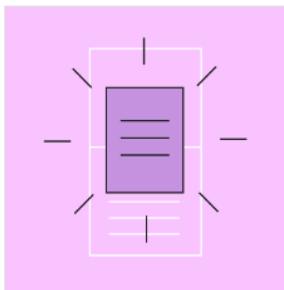


### Uso ➡

Un cuadro de diálogo es un tipo de ventana modal que aparece delante del contenido de la aplicación para proporcionar información crítica o solicitar una decisión. Los cuadros de diálogo deshabilitan toda la funcionalidad de la aplicación cuando aparecen y permanecen en pantalla hasta que se confirmen, descarten o se realice una acción requerida.

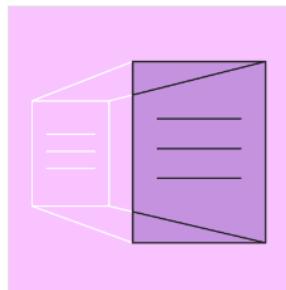
Los diálogos son deliberadamente interrumpidos, por lo que deben usarse con moderación.

## Principios



Centrado

Los diálogos centran la atención del usuario para garantizar que se aborde su contenido.



Directo

Los diálogos deben ser directos en la comunicación de información y dedicados a completar una tarea.



Útil

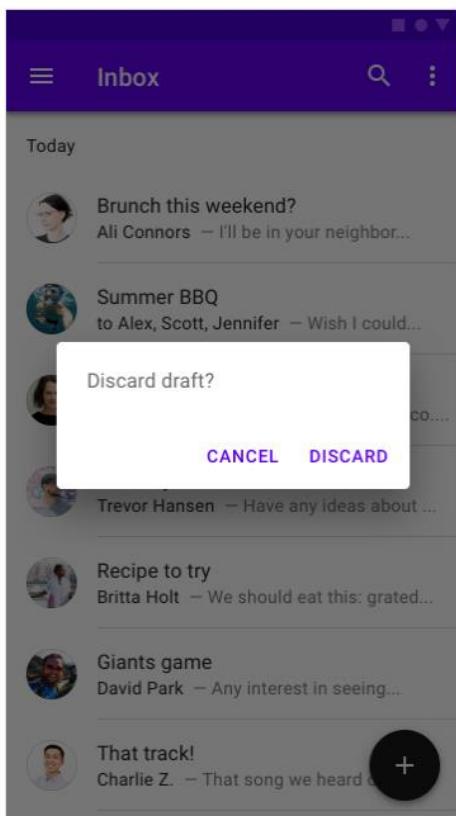
Los diálogos deben aparecer en respuesta a una tarea o acción del usuario, con información relevante o contextual.

## Cuándo usar

Los diálogos deben utilizarse para:

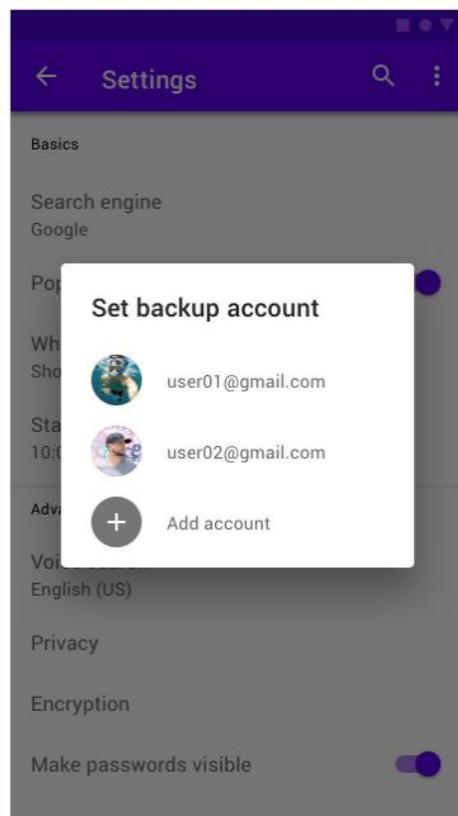
- Errores que bloquean el funcionamiento normal de una aplicación
- Información crítica que requiere una tarea, decisión o reconocimiento específico del usuario

## Tipos:



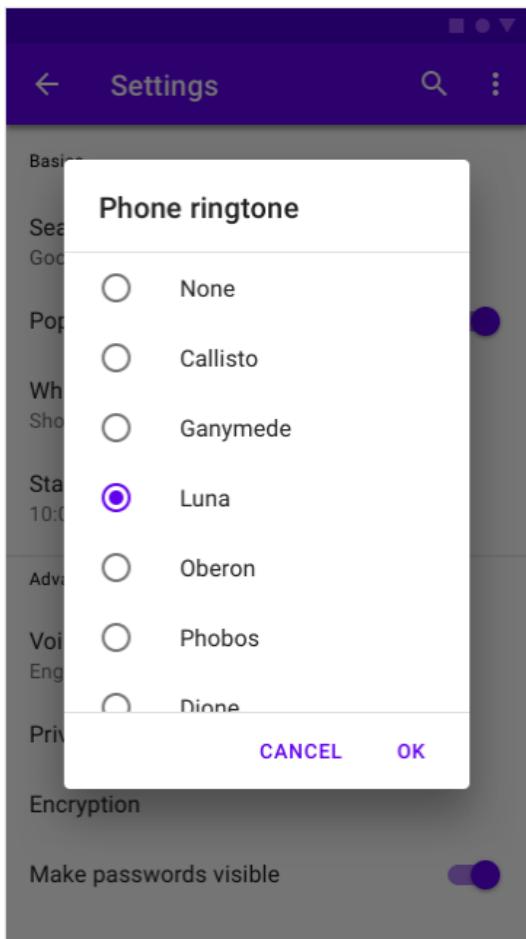
Cuadro de diálogo de alerta

Los cuadros de diálogo de alerta interrumpen a los usuarios con información, detalles o acciones urgentes.



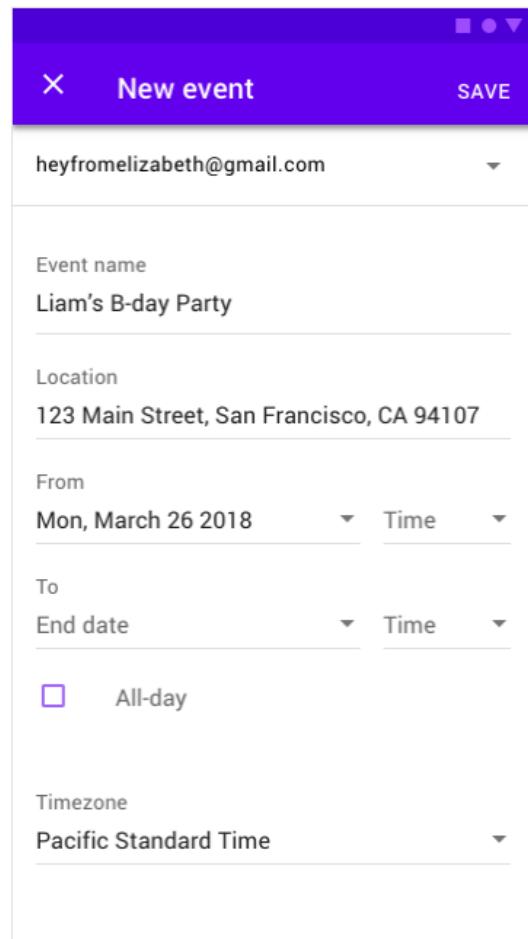
Diálogo sencillo

Los cuadros de diálogo simples muestran una lista de elementos que tienen efecto inmediato cuando se seleccionan.



### Cuadro de diálogo de confirmación

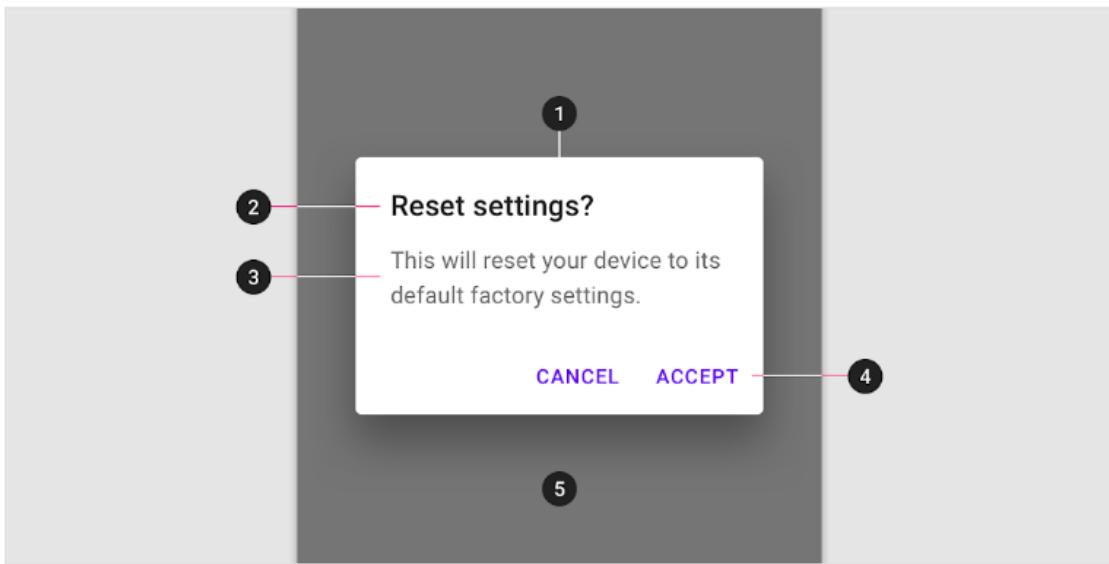
Los cuadros de diálogo de confirmación requieren que los usuarios confirmen una opción antes de que se descarte el cuadro de diálogo.



### Cuadro de diálogo a pantalla completa

Los cuadros de diálogo a pantalla completa llenan toda la pantalla, conteniendo acciones que requieren una serie de tareas para completar.

## Anatomía



1. Contenedor
2. Título (opcional)
3. Texto de apoyo
4. Botones
5. Scrim

### Título



El propósito de un cuadro de diálogo debe ser comunicado por su título y el texto del botón.

Los títulos deben:

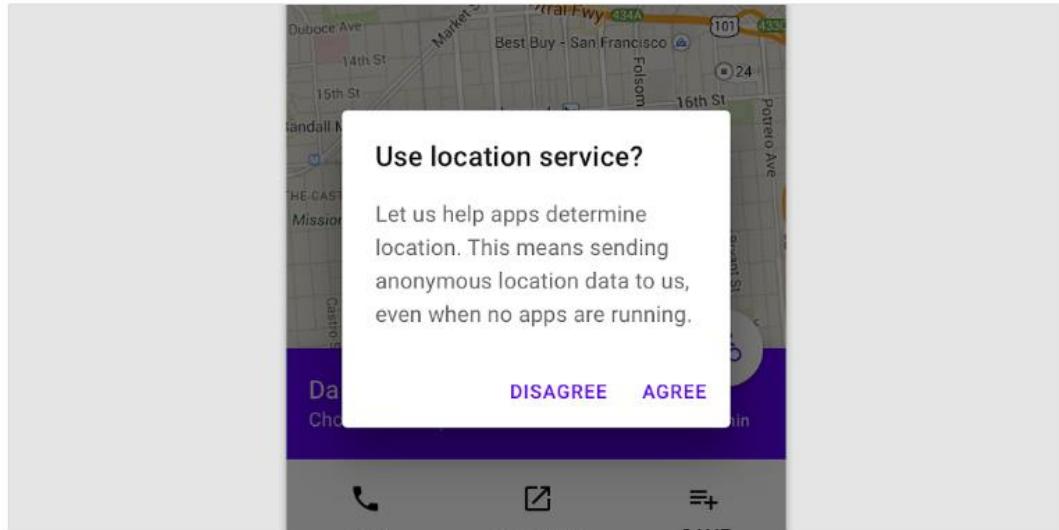
- Contener una declaración o pregunta breve y clara
- Evite las disculpas ("Perdón por la interrupción"), la alarma ("¡Advertencia!") o la ambigüedad ("¿Está seguro?")

## Botones



### Botones en paralelo (recomendado)

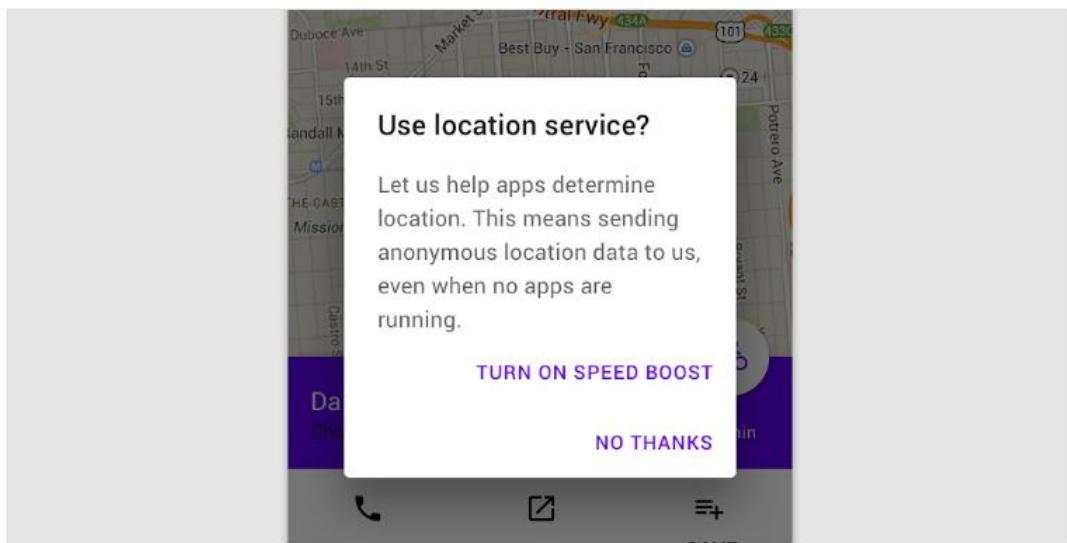
Los botones uno al lado del otro muestran dos botones de texto uno al lado del otro.



Estos botones de visualización uno al lado del otro proporcionan las acciones de "En desacuerdo" y "De acuerdo" como opciones.

### Botones apilados de ancho completo

Los botones apilados acomodan texto de botón más largo. Las acciones de confirmación aparecen por encima de las acciones desdeñosas.



Botones apilados de ancho completo

# 10. LISTAS DE IMÁGENES

## Uso ↗

Las listas de imágenes representan una colección de elementos en un patrón repetido. Ayudan a mejorar la comprensión visual del contenido que poseen.



**Listas**  
Las listas son una visualización...

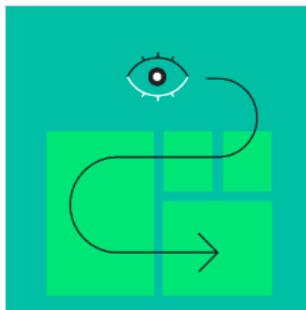
Artículo relacionado ➔



**Naipes**  
Contener contenido y enlaces sobre un...

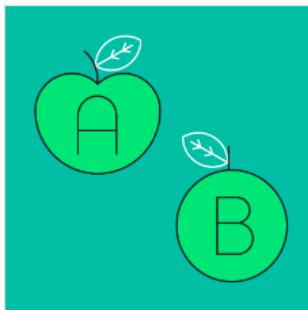
Artículo relacionado ➔

## Principios



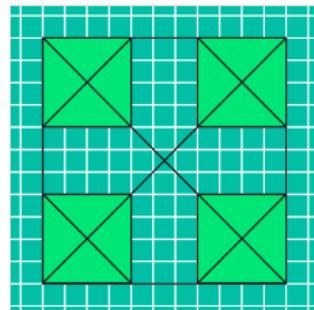
Visual

Las listas de imágenes permiten a los usuarios escanear contenido basado en imágenes.



Comparable

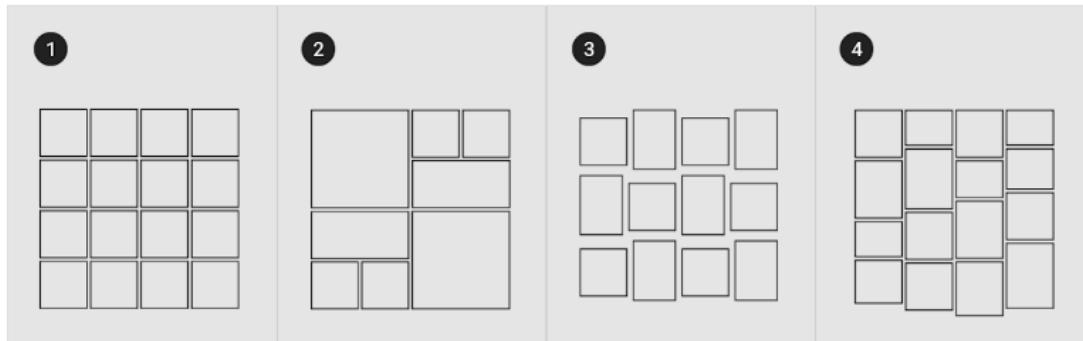
Las listas de imágenes permiten a los usuarios comparar fácilmente elementos dentro de una colección.



Integrado

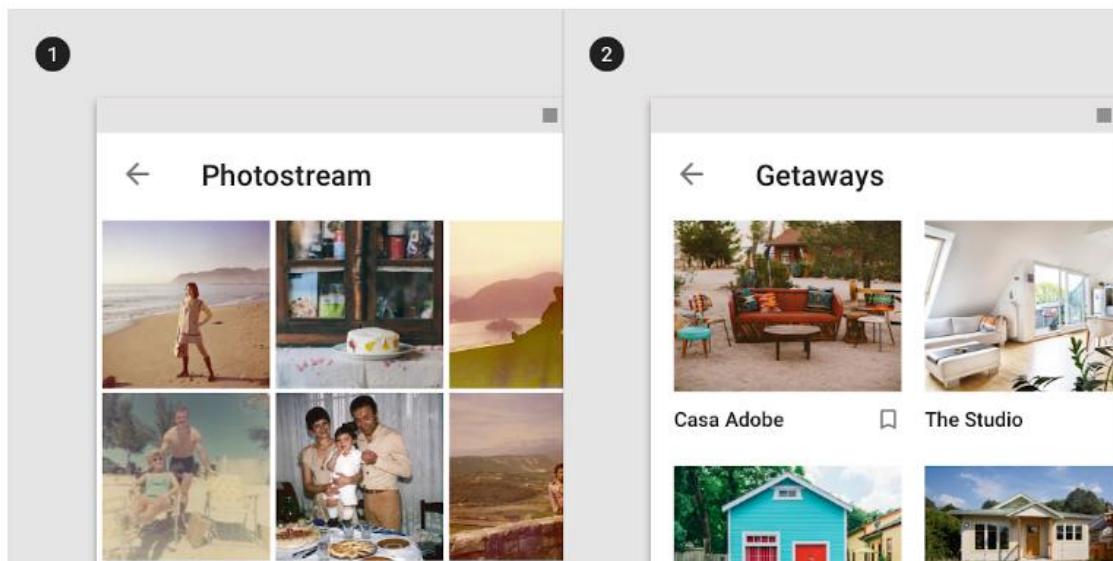
Las listas de imágenes se integran de forma receptiva con el contenido y el diseño circundantes.

## Tipos



- 1. Las listas de imágenes estándar** son las mejores para elementos de igual importancia. Tienen un tamaño, proporción y acolchado uniformes del contenedor.
- 2. Las listas de imágenes acolchadas** enfatizan ciertos elementos sobre otros en una colección. Crean jerarquías utilizando tamaños y proporciones de contenedores variados.
- 3. Las listas de imágenes tejidas** facilitan la navegación por el contenido de pares. Muestran el contenido en contenedores de proporciones variables para crear un diseño rítmico.
- 4. Las listas de imágenes de mampostería** facilitan la navegación por el contenido de pares sin recortar. Las alturas de los contenedores se dimensionan en función del tamaño de la imagen.

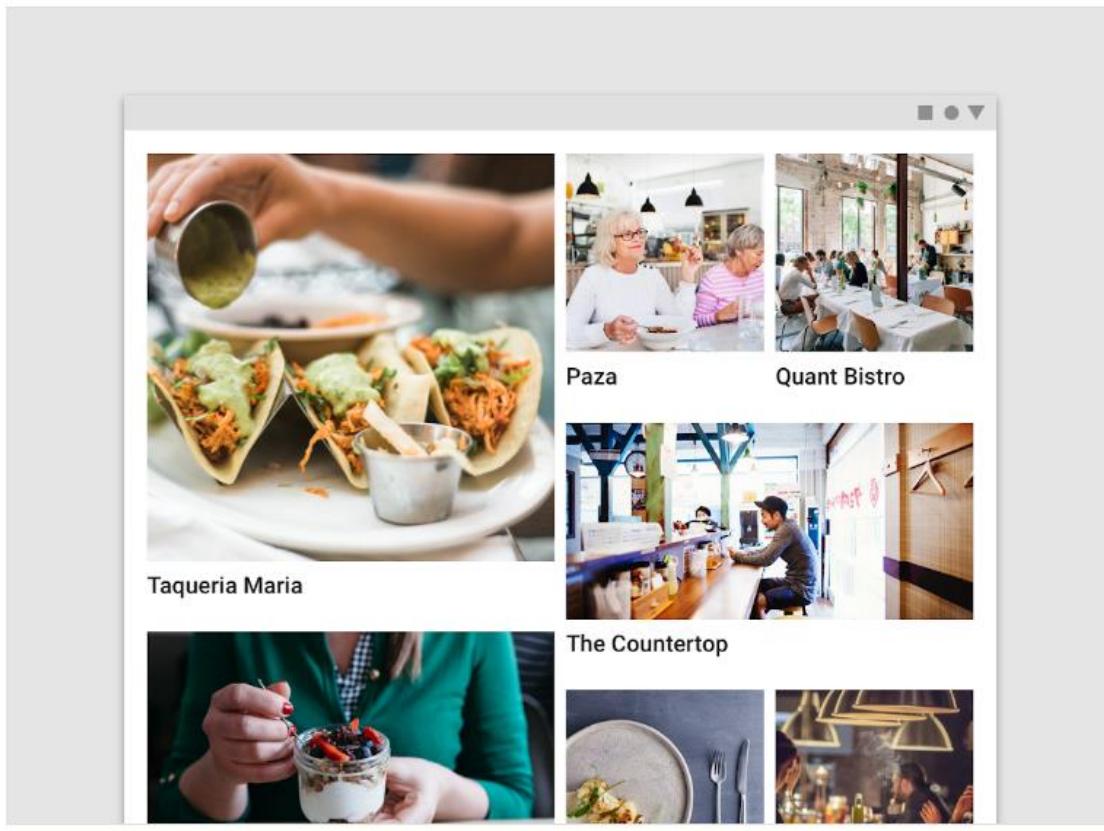
## Etandar:



Las listas de imágenes estándar se pueden mostrar con o sin etiquetas de texto.

1. lista de imágenes con imágenes solo
2. lista de imágenes con imágenes y etiquetas de texto

## Acolchadas



### No

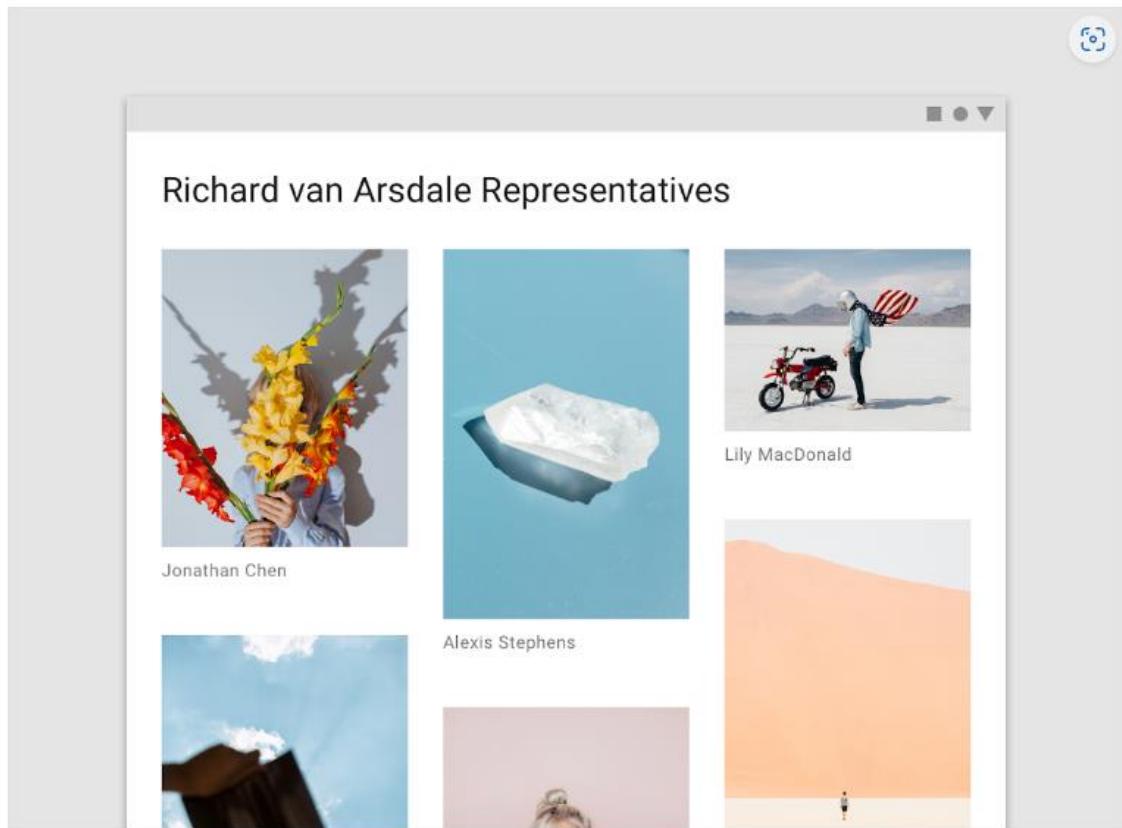
Las listas de imágenes acolchadas no deben mostrar texto debajo del contenedor de imágenes, ya que interrumpe el diseño.

## Manpostería

### Lista de imágenes de mampostería

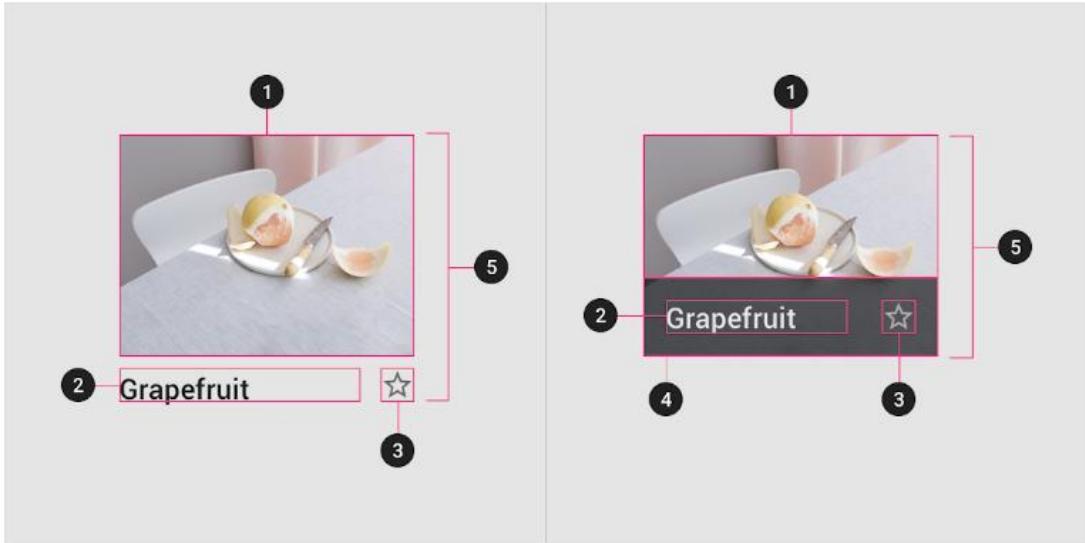


Las listas de imágenes de mampostería utilizan alturas de contenedor de tamaño dinámico que reflejan la relación de aspecto de cada imagen. Esta lista de imágenes se utiliza mejor para explorar el contenido del mismo nivel sin recortar.



## Anatomía

Las listas de imágenes se componen de contenedores que se establecen en una cierta relación de aspecto. Cada elemento de una lista de imágenes puede mostrar texto e iconografía opcionales debajo o encima del contenedor de imágenes.



**1. Contenedor de imágenes** El contenedor de imágenes muestra la imagen o ilustración de un elemento de lista de imágenes.

**2. Etiquetas de texto (opcional)** Las etiquetas de texto muestran una línea de texto relacionada con un elemento de lista de imágenes.

**3. Iconografía procesable (opcional)** La iconografía procesable puede representar acciones relacionadas.

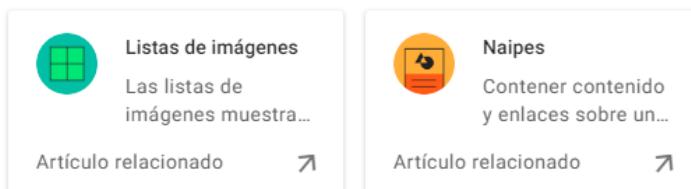
**4. Protección de texto (opcional)** La protección de texto es un scrim semiopaco colocado frente a las imágenes para mantener el texto por encima de él legible.

**5. Elemento de lista de imágenes** Los elementos de lista de imágenes representan elementos individuales de una lista de imágenes.

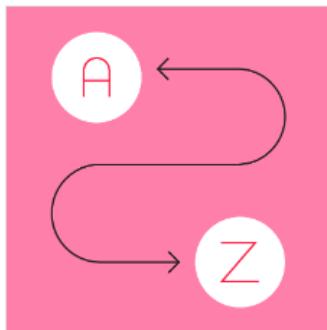
## II. LISTAS

### Uso

Las listas son un grupo continuo de texto o imágenes. Se componen de elementos que contienen acciones primarias y complementarias, que están representadas por iconos y texto.

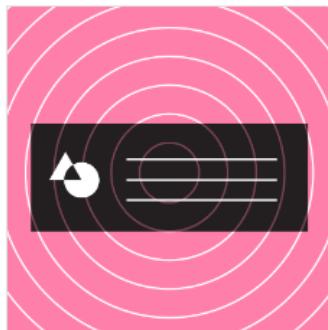


### Principios



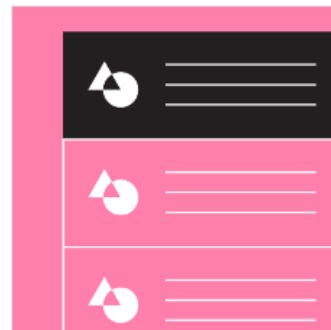
#### Lógico

Las listas deben ordenarse de manera lógica que facilite el escaneo del contenido, como alfabético, numérico, cronológico o por preferencia del usuario.



#### Procesable

Las listas presentan el contenido de una manera que facilita la identificación de un elemento específico en una colección y actuar en consecuencia.



#### Consistente

Las listas deben presentar iconos, texto y acciones en un formato coherente.

## Tipos



1	2	3
One Line Item	Two Line Item Secondary Text	Three-line item Secondary line tex Tertiary line text.
One Line Item	Two Line Item Secondary Text	Three-line item Secondary line tex Tertiary line text.
One Line Item	Two Line Item Secondary Text	Three-line item Secondary line tex
...	...	...
	Two Line Item	

### 1. Lista de una sola línea

Los elementos de lista de una sola línea contienen un máximo de una línea de texto.

### 2. Lista de dos líneas

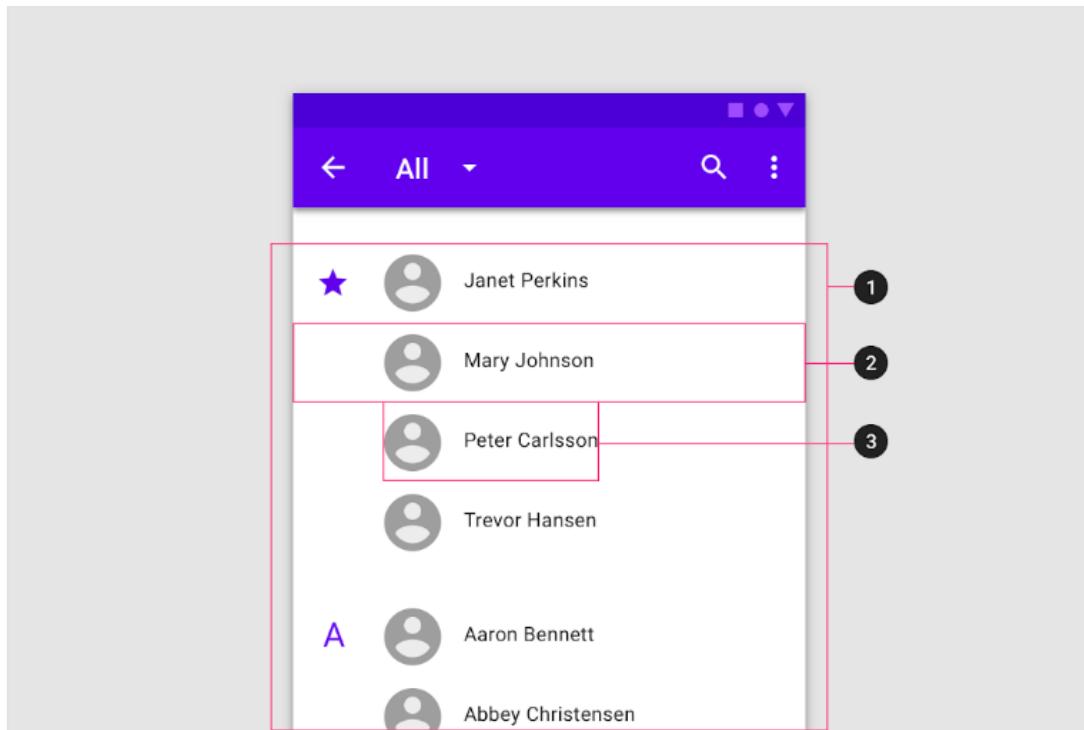
Los elementos de lista de dos líneas contienen un máximo de dos líneas de texto.

### 3. Lista de tres líneas

Los elementos de lista de tres líneas contienen un máximo de tres líneas de texto.

## Anatomía

Las listas están optimizadas para la comprensión lectora. Una lista consiste en una sola columna continua de subdivisiones denominadas filas que contienen elementos de contenido.

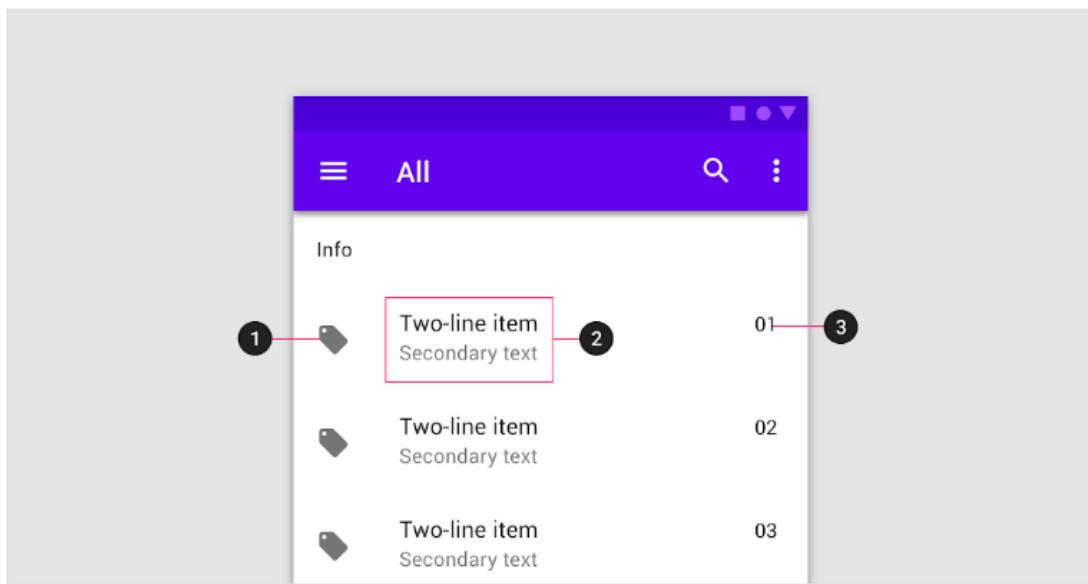


1. Lista
2. Fila
3. Contenido del elemento de lista

## Tipos de contenido



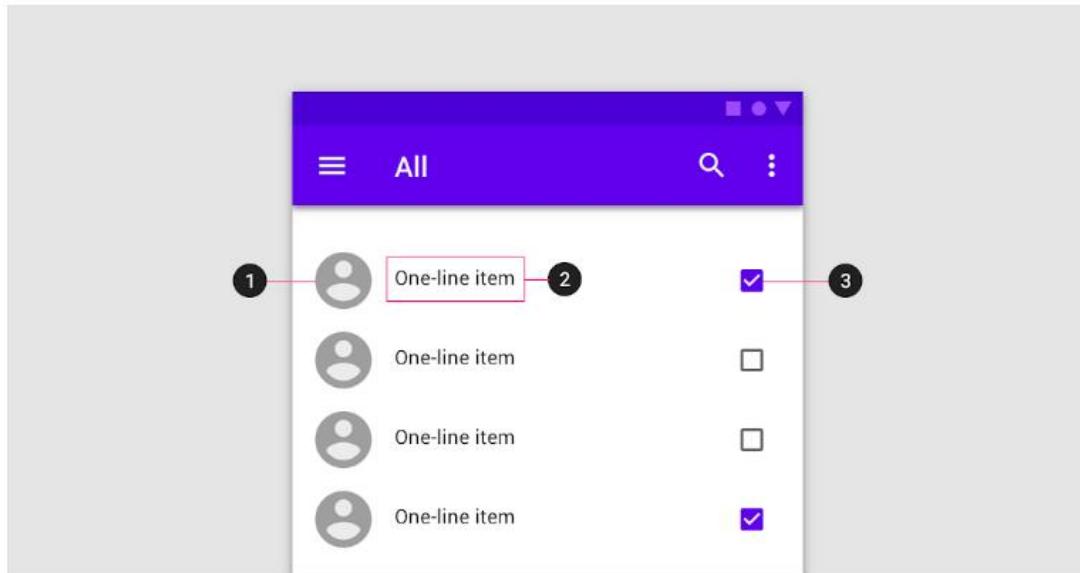
Los tipos de contenido pueden tomar diferentes formas, dependiendo de las necesidades de una lista.



Los elementos de la lista se componen de tres tipos de contenido diferentes:

1. Elementos visuales de apoyo
2. Texto principal
3. Metadatos

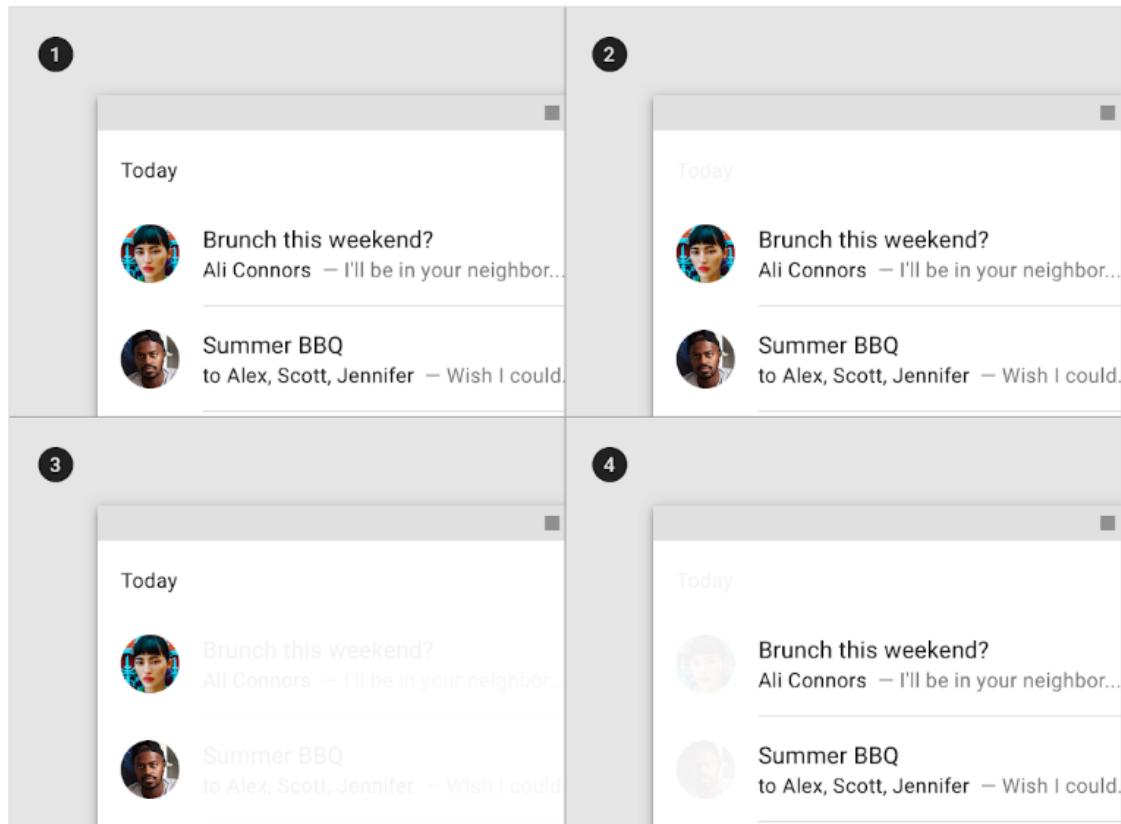
Un control de lista puede mostrar información y acciones para los elementos de lista.



Las listas con controles contienen tres tipos de contenido:

1. Elementos visuales compatibles
2. Texto principal
3. Control de lista

Una lista debe ser fácilmente escaneable, y cualquier elemento de una lista se puede utilizar para anclar y alinear el contenido del elemento de lista. La capacidad de escaneo mejora cuando los elementos (como el texto visual y primario de soporte) se colocan en ubicaciones coherentes en todos los elementos de la lista.



1. Lista de muestras
2. Colocación de contenido en una fila
3. Las imágenes de soporte están alineadas para facilitar el escaneo
4. El texto principal está alineado para facilitar el escaneo

The screenshot shows a mobile application interface for a shopping cart. At the top, there is a purple header bar with a menu icon, the word "Cart", a search icon, and a more options icon. Below the header, it says "4 Items in your cart". The items listed are:

Pencil in stock		1.50
Rubberbands in stock		4.50
Rulers only 1 left in stock		8.00
Clock in stock		22.00

---

**TOTAL** **41.24**

Below the total, there is a breakdown of the costs:

Subtotal	36.00
Shipping	2.00
Tax	3.24

### Cautela

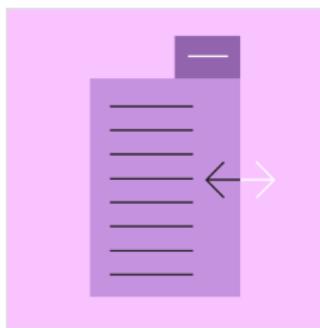
Colocar elementos visuales de apoyo en el centro de la fila puede dificultar la visualización de la relación entre el contenido principal y el contenido de apoyo.

## 12. MENÚS

### Uso ↗

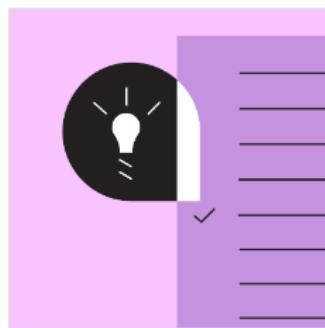
Un menú muestra una lista de opciones en una superficie temporal. Aparecen cuando los usuarios interactúan con un botón, acción u otro control.

### Principios



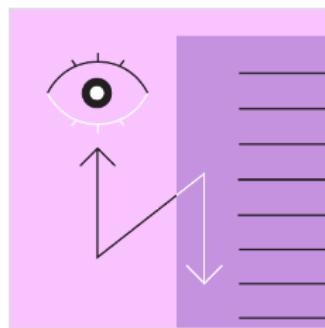
Ágil

Los menús deben ser fáciles de abrir, cerrar e interactuar.



Contextual

El contenido del menú debe adaptarse a las necesidades del usuario.



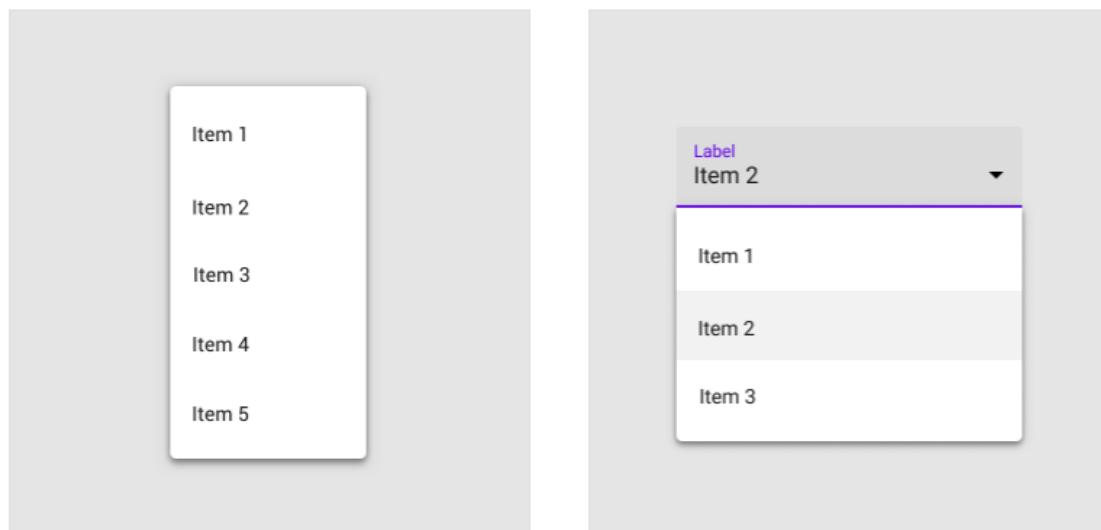
Escaneable

Los elementos del menú deben ser fáciles de escanear.

## 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

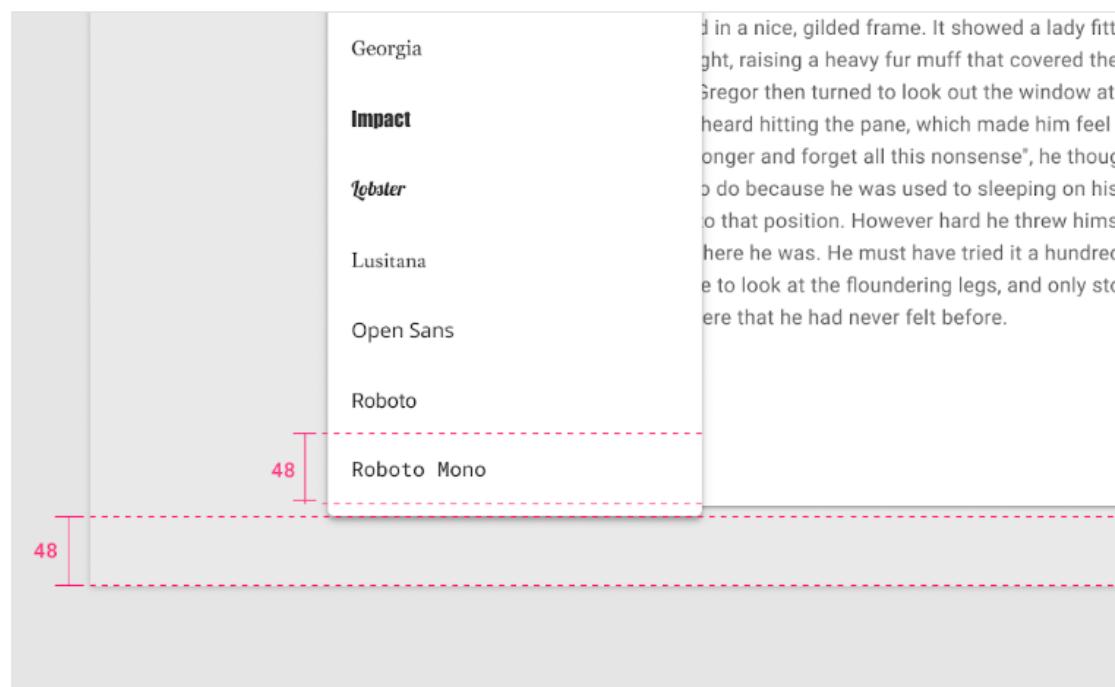
Los menús desplegables muestran una lista de opciones, activadas por un ícono, botón o acción. Su colocación varía en función del elemento que los abra.

### Menús desplegables expuestos

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

## Altura

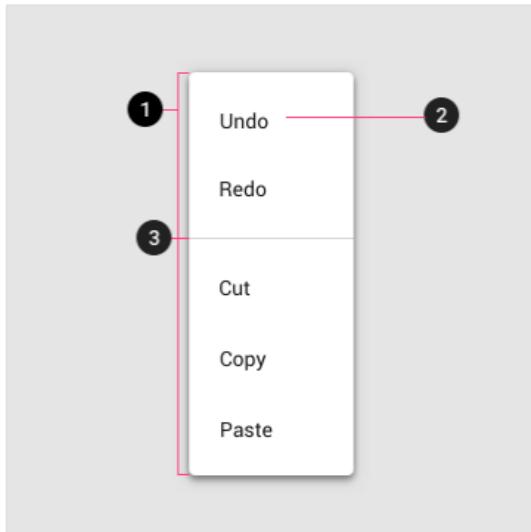
El alto máximo de un menú debe ser al menos una fila menor que el alto de la interfaz de usuario de la aplicación.



Las filas de este menú miden 32dp de altura. Ese es también el espacio utilizado entre el menú y la parte inferior de la pantalla.

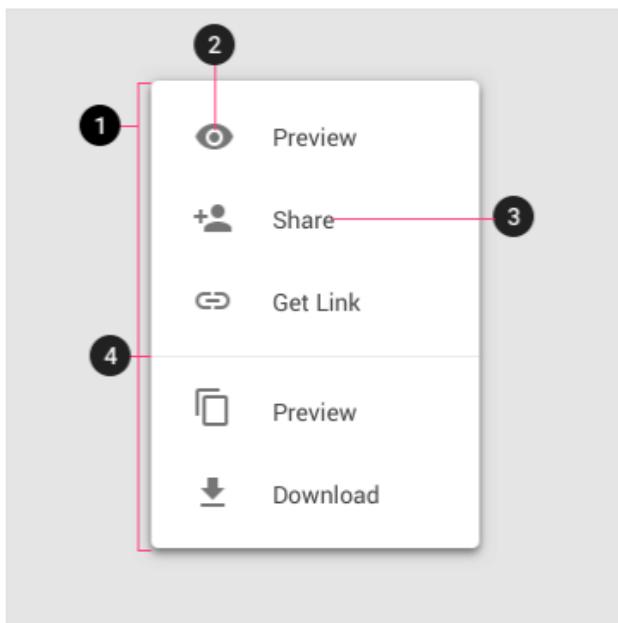
## Anatomía

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



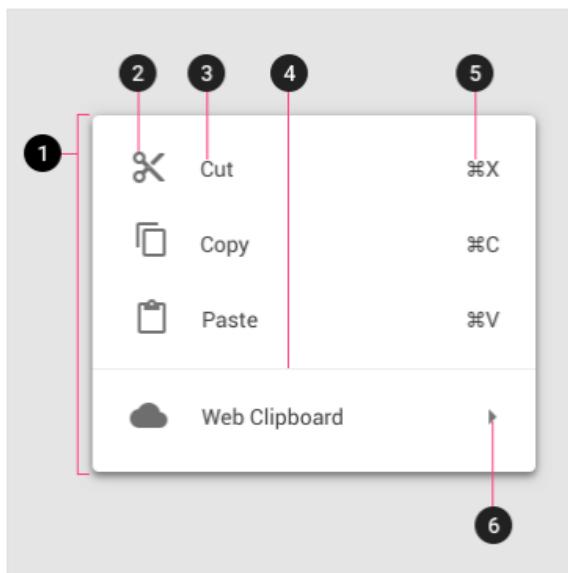
### Lista de textos

1. Contenedor
2. Mensaje de texto
3. Divisor



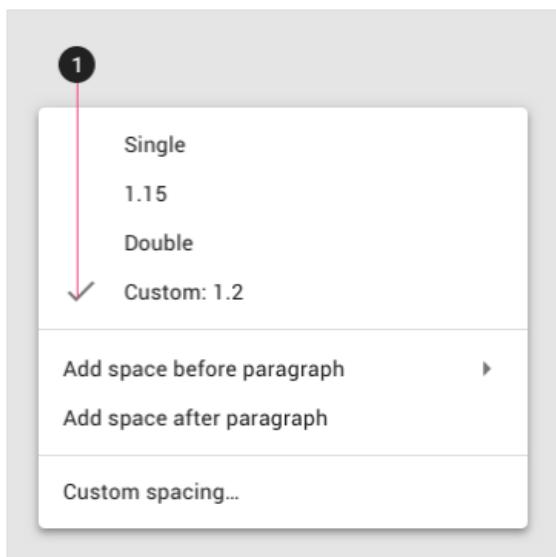
### Lista de texto e íconos

1. Contenedor
2. Ícono principal
3. Mensaje de texto
4. Divisor



## Lista de comandos de texto, ícono y teclado

1. Contenedor
2. Ícono principal
3. Mensaje de texto
4. Divisor
5. Mandar
6. Indicador de menú en cascada



## Texto con lista de estados de selección

1. Estado de selección

## 13. CAJONES DE NAVEGACIÓN

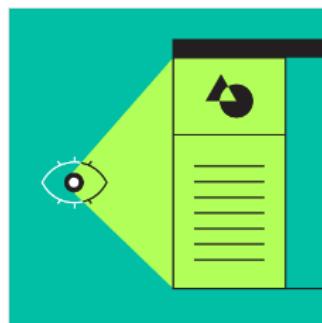
### Uso ↗

Los cajones de navegación proporcionan acceso a destinos y funcionalidad de la aplicación, como cambiar de cuenta. Pueden estar permanentemente en pantalla o controlados por un ícono de menú de navegación.

Los cajones de navegación se recomiendan para:

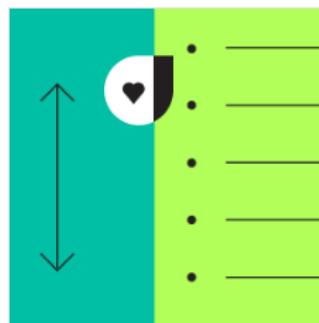
- Aplicaciones con cinco o más destinos de primer nivel
- Aplicaciones con dos o más niveles de jerarquía de navegación
- Navegación rápida entre destinos no relacionados

### Principios



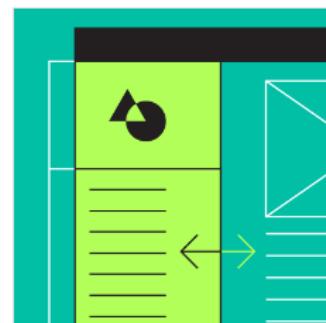
#### Identifiable

La ubicación y el contenido de estilo de lista de los cajones de navegación los identifican claramente como navegación.



#### Organizado

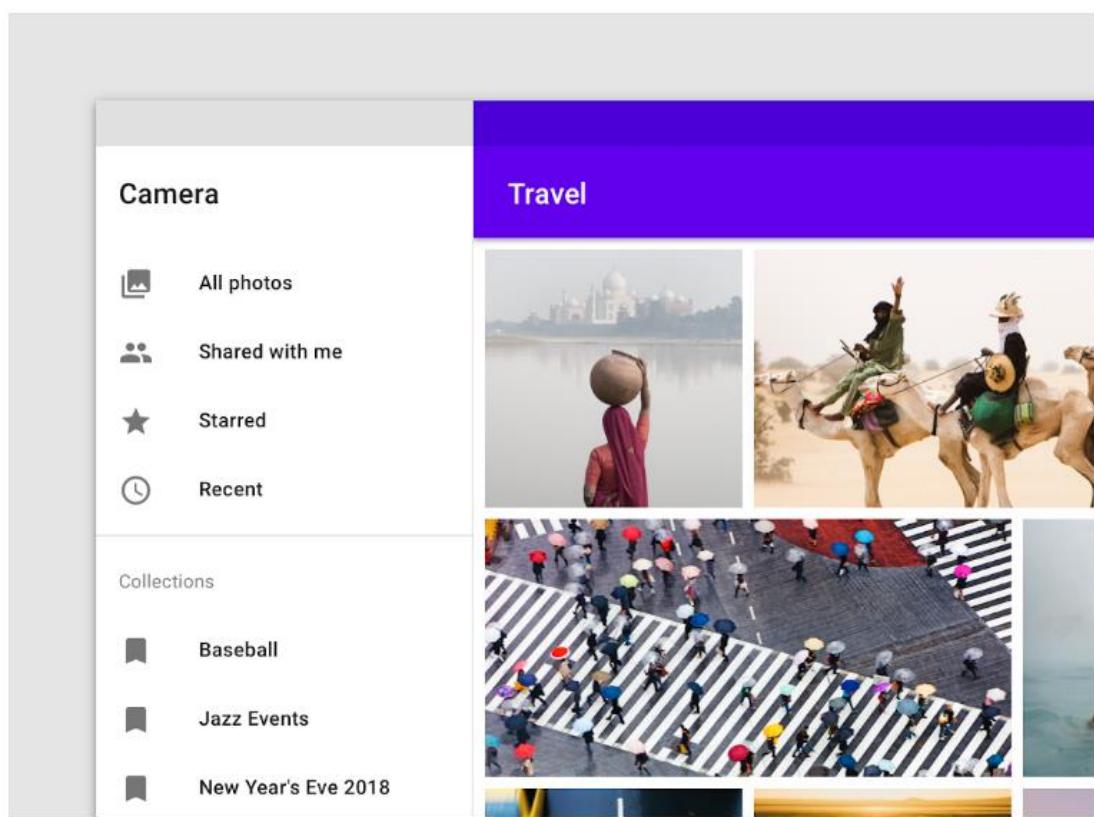
Los cajones de navegación ordenan los destinos de acuerdo con la importancia del usuario, con destinos frecuentes primero y relacionados agrupados.



#### Contextual

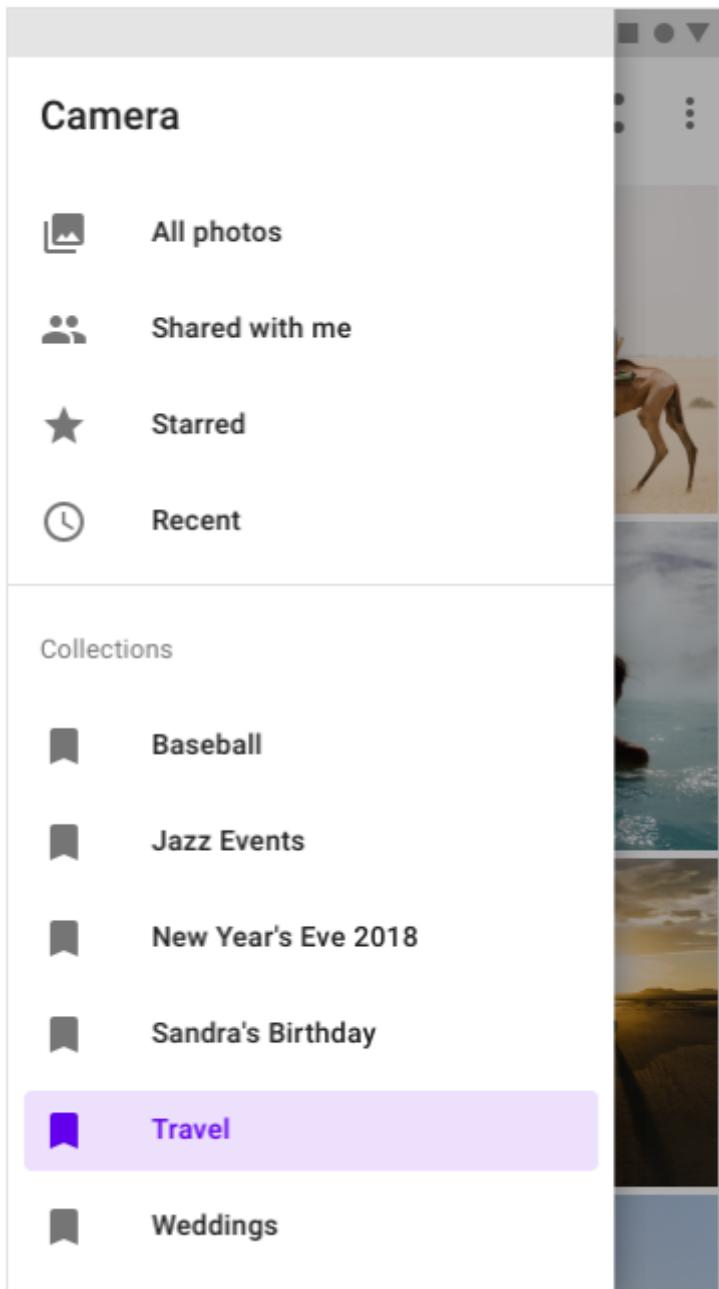
Los cajones de navegación se pueden mostrar u ocultar para acomodar diferentes diseños de aplicaciones.

## Tipos



### Cajón est\'andar Los cajones

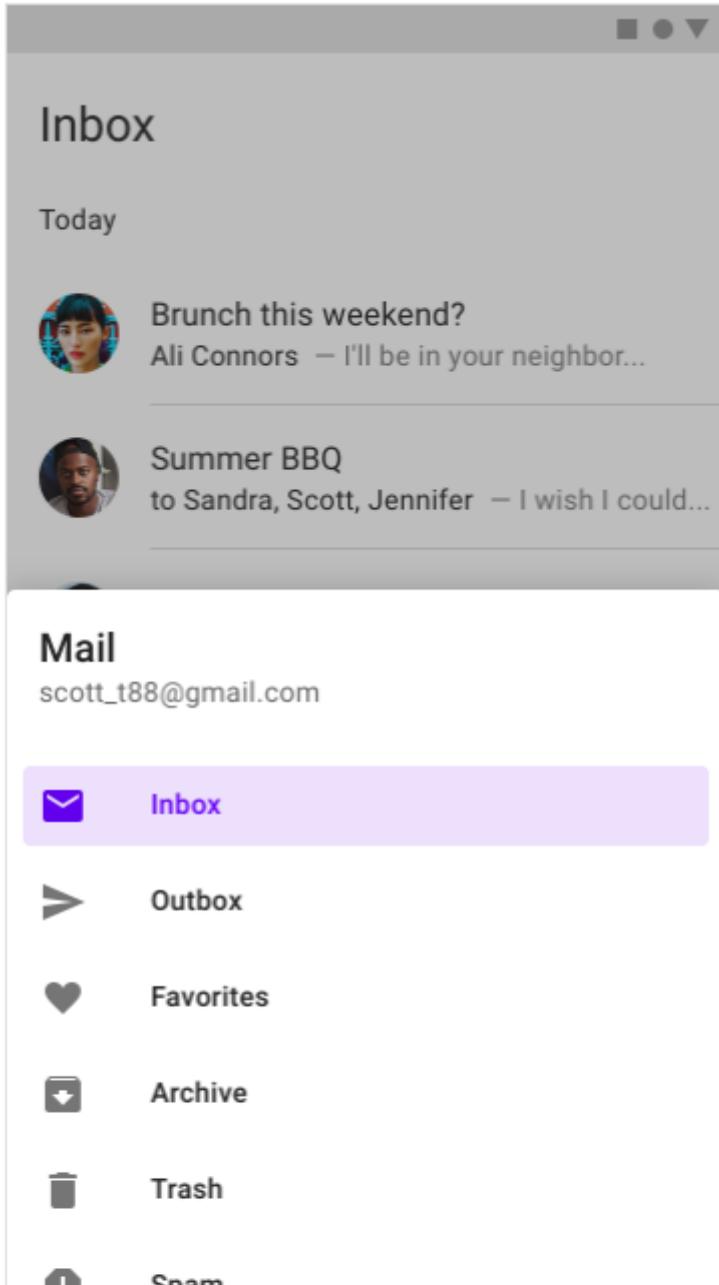
de navegaci\'on est\'andar permiten a los usuarios acceder simult\'aneamente a los destinos de los cajones y al contenido de la aplicaci\'on. A menudo son coplanares con el contenido de la aplicaci\'on y afectan a la cuadr\'icula de dise\'no de la pantalla.



### Cajón

Los cajones de navegación modal usan un scrim para bloquear la interacción con el resto del contenido de una aplicación. Se elevan por encima de la mayoría de los elementos de la aplicación y no afectan a la cuadrícula de diseño de la pantalla.

Son principalmente para su uso en dispositivos móviles, donde el espacio de la pantalla es limitado. Pueden ser reemplazados por cajones estándar en tabletas y computadoras de escritorio.



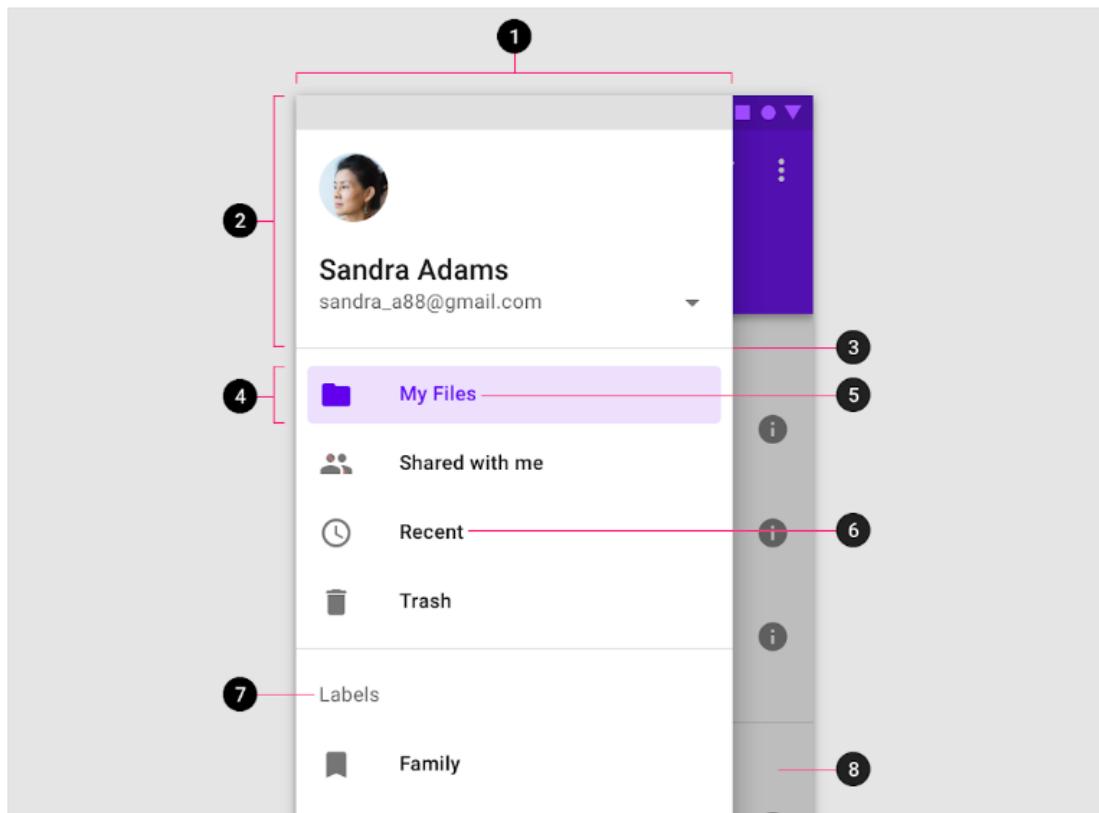
### Cajón inferior Los cajones

de navegación inferior son un tipo especializado de cajón modal para usar con una barra de aplicación inferior.

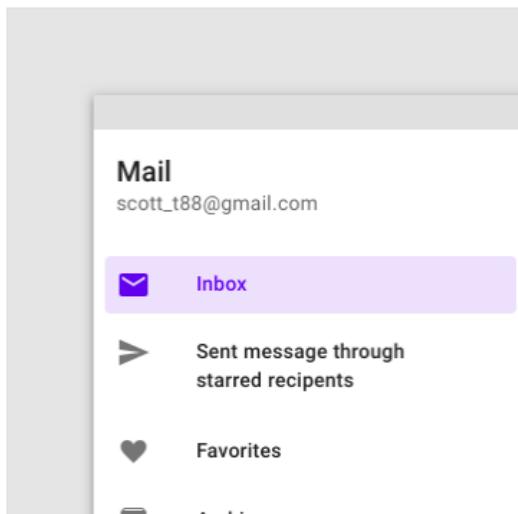
Para una mayor accesibilidad desde el icono de menú de la barra de la aplicación inferior, se abren desde la parte inferior de la pantalla en lugar de desde el lateral.

## Anatomía

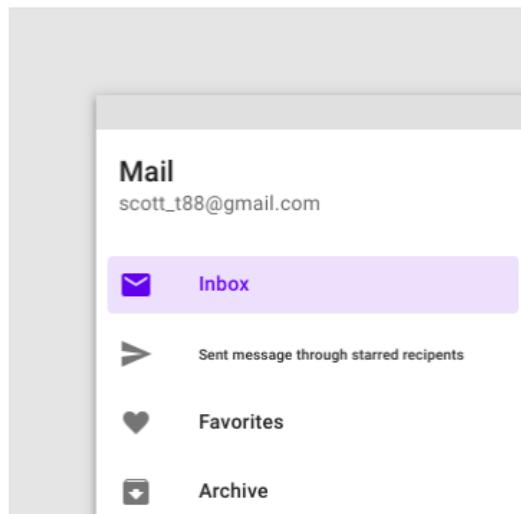
Los cajones de navegación contienen una lista incrustada dentro de una hoja. Se pueden mejorar con encabezados y divisores para organizar listas más largas.



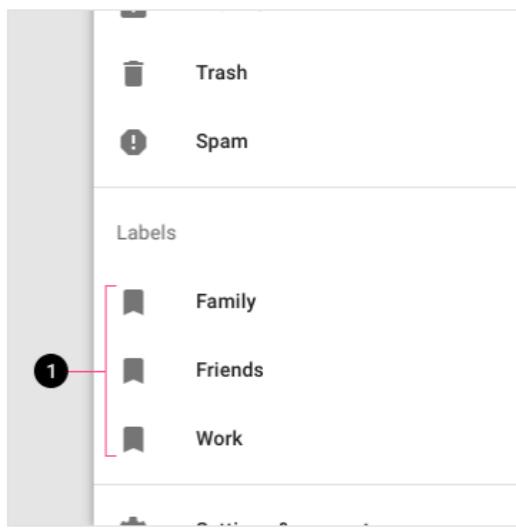
1. Contenedor
2. Encabezado (opcional)
3. Divisor (opcional)
4. Superposición de texto activo
5. Texto activo
6. Texto inactivo
7. Subtítulo
8. Scrim (solo modal)

**No**

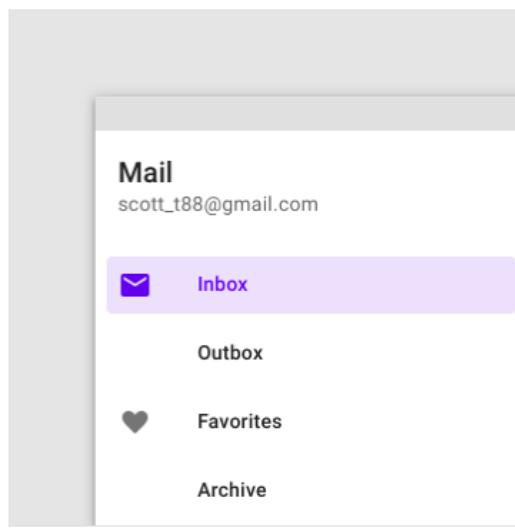
No ajuste el texto de la etiqueta.

**No**

No reduzca el tamaño del texto para que quupa una etiqueta de texto en una sola línea.

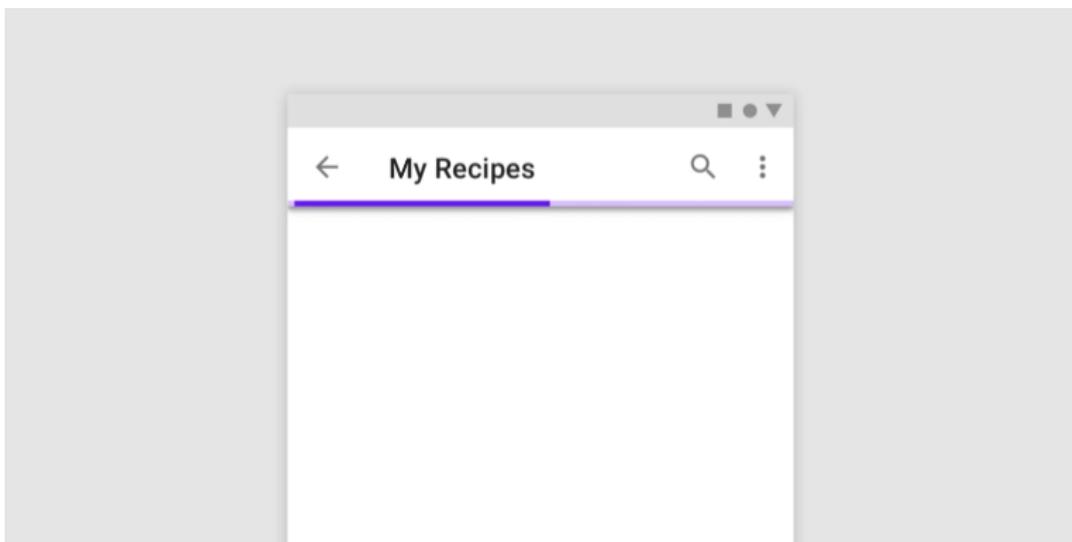
**Cautela**

Los destinos secundarios pueden ser representados por el mismo ícono, especialmente si forman parte de una colección (1).

**No**

No apliques iconos a algunos destinos y no a otros. Los iconos deben usarse para todos los destinos, o ninguno.

## 14. INDICADORES DE PROGRESO



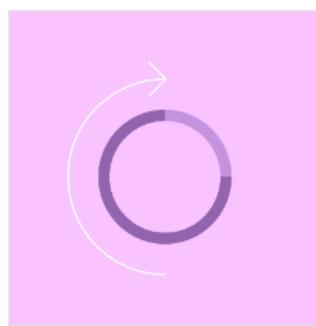
### Uso

Los indicadores de progreso informan a los usuarios sobre el estado de los procesos en curso, como cargar una aplicación, enviar un formulario o guardar actualizaciones. Comunican el estado de una aplicación e indican las acciones disponibles, como si los usuarios pueden navegar fuera de la pantalla actual.



Informativo

Los indicadores de progreso se ven y animan de manera que reflejen el estado de un proceso. Nunca son simplemente decorativos.



Animado

Los indicadores de progreso utilizan la animación para captar la atención e informar a los usuarios del progreso de una actividad.



Consistente

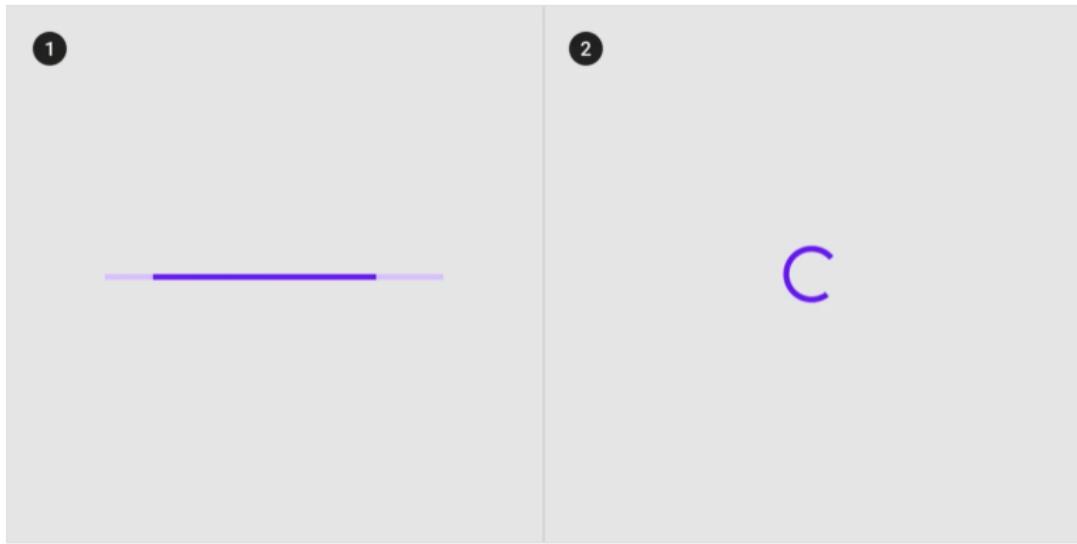
Los indicadores de progreso deben aplicarse a todas las instancias de un proceso (como la carga) en un formato coherente (lineal o circular).

## Tipos



### Lineal y circular

Material Design ofrece dos tipos visualmente distintos de indicadores de progreso: indicadores de progreso lineales y circulares. Solo un tipo debe representar cada tipo de actividad en una aplicación. Por ejemplo, si una acción de actualización muestra un indicador circular en una pantalla, esa misma acción no debe usar un indicador lineal en otra parte de la aplicación.



1. Indicador lineal
2. Indicador circular

## Determinado e indeterminado

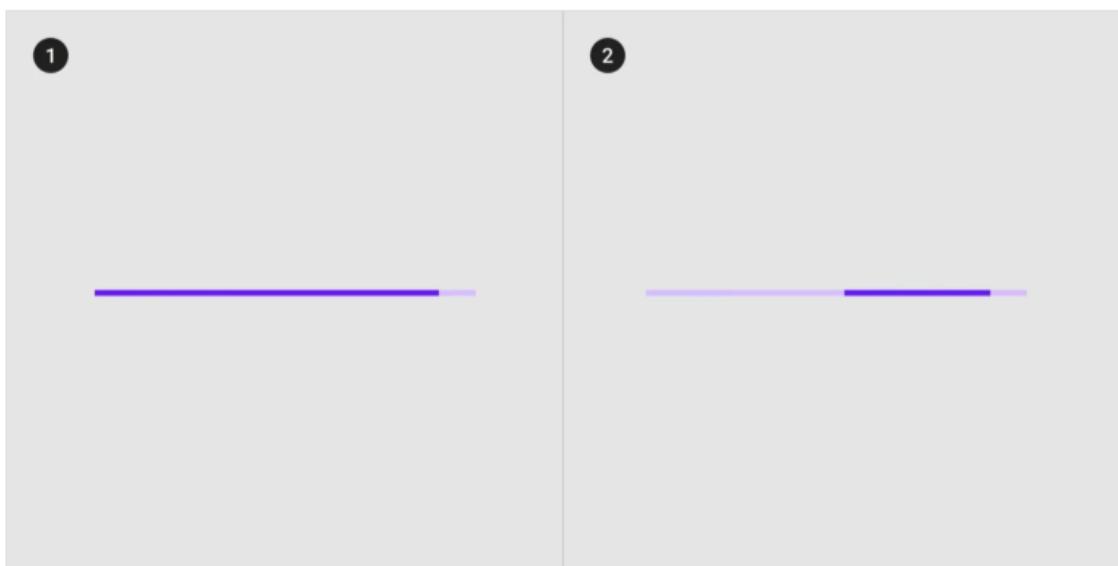
Los indicadores de progreso pueden ser determinados o indeterminados:

### Indicadores determinados

**Los indicadores determinados** muestran cuánto tiempo tomará un proceso. Deben usarse cuando se pueda detectar la tasa de finalización del proceso.

### Indicadores indeterminados

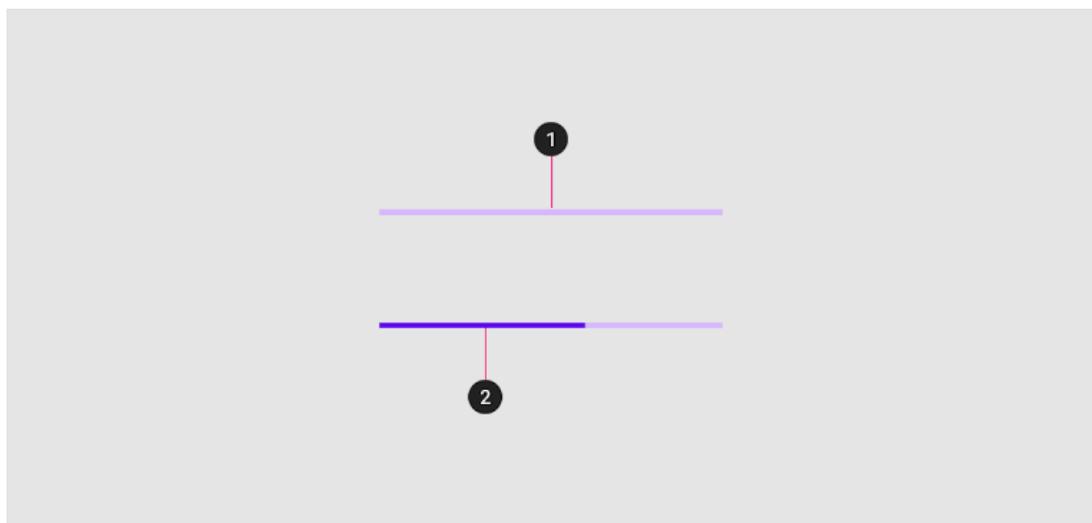
**Los indicadores indeterminados** expresan una cantidad no especificada de tiempo de espera. Deben usarse cuando el progreso no es detectable, o si no es necesario indicar cuánto tiempo tomará una actividad.



1. Determinados indicadores de progreso llenan de 0 a 100%.
2. Los indicadores de progreso indeterminados se mueven a lo largo de una vía fija, creciendo y disminuyendo de tamaño.

## Indicadores de progreso lineal ↵

### Anatomía



Los indicadores de progreso lineal se componen de dos elementos requeridos:

#### 1. Seguimiento

La pista es una regla de ancho fijo, con límites establecidos para que el indicador viaje a lo largo.

#### 2. Indicador

El indicador se anima a lo largo de la longitud de la pista.

### Colocación

La colocación de un indicador de progreso lineal puede indicar el alcance de un proceso. Por ejemplo:

- Un indicador lineal en el centro de la pantalla puede indicar la carga de todo el contenido de la pantalla
- Un indicador lineal conectado a un contenedor, como una tarjeta, puede indicar que el proceso se aplica a ese elemento en particular (y que es posible la interacción con el resto de la interfaz de usuario)
- Los elementos en expansión pueden colocar un indicador lineal a lo largo de su borde de expansión para llamar la atención del usuario sobre dónde aparecerá el nuevo contenido.

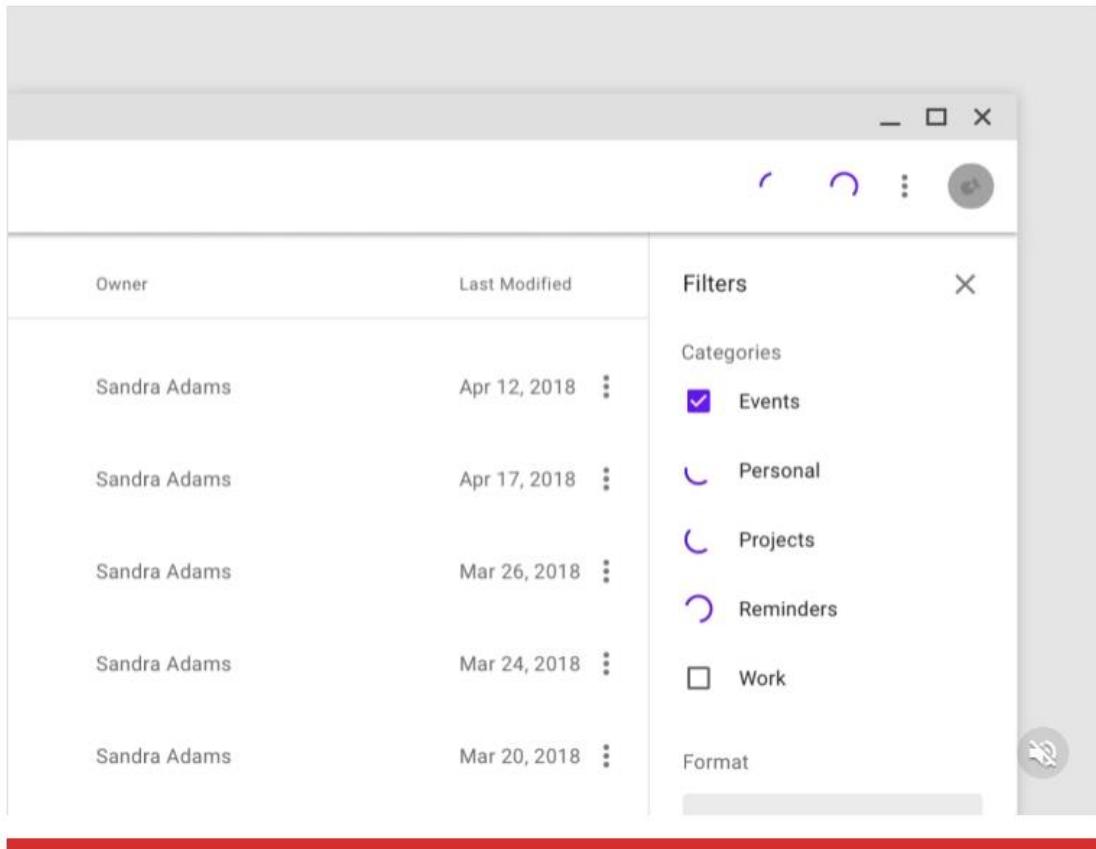
## Circulares

### Colocación



Los indicadores circulares de progreso se positionan para indicar el proceso que representan:

- Cuando se centran en la pantalla, indican la carga inicial del contenido de la pantalla.
- Cuando se colocan por encima o por debajo del contenido existente, llaman la atención sobre dónde aparecerá el nuevo contenido.



#### No

No apliques indicadores de progreso a todos los botones de tu aplicación. Pueden interrumpir innecesariamente la tarea del usuario.

## 15. BOTONES DE OPCIÓN

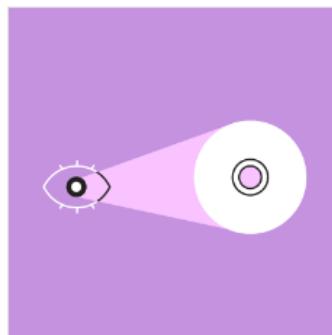
### Uso ↗

Utilice los botones de opción para:

- Seleccione una sola opción de una lista
- Exponer todas las opciones disponibles

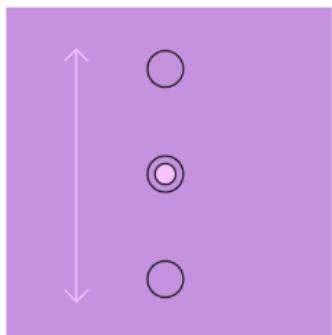
Si las opciones disponibles se pueden contraer, considere usar un menú desplegable en su lugar, ya que usa menos espacio.

### Principios



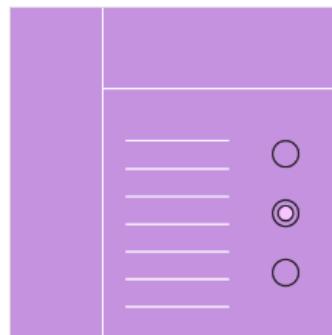
Familiar

Los botones de opción han estado en las interfaces de usuario durante mucho tiempo y deben usarse como se esperaba.



Escaneable

Debe ser visible de un vistazo si se ha seleccionado un botón de opción, y los elementos seleccionados deben ser más prominentes visualmente que los elementos no seleccionados.



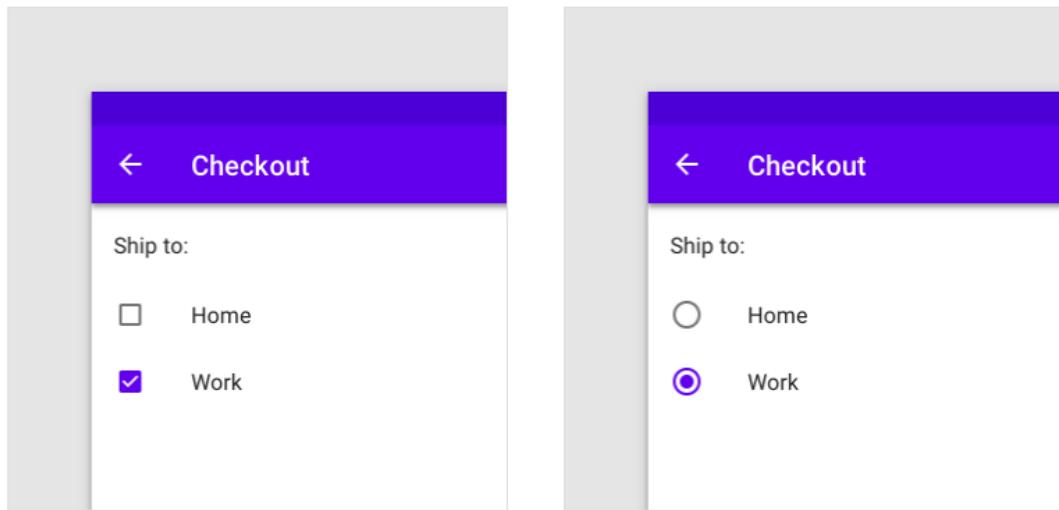
Eficaz

Los botones de opción facilitan la comparación de las opciones disponibles.

## Cuándo usar los botones de opción



Se deben usar botones de opción en lugar de casillas de verificación si solo se puede seleccionar un elemento de una lista.



### No

No uses casillas de verificación cuando solo se pueda seleccionar un elemento de una lista. En su lugar, utilice botones de opción.

### Hacer

Utilice botones de opción cuando solo se pueda seleccionar un elemento de una lista.

## 16. DESLIZADORES

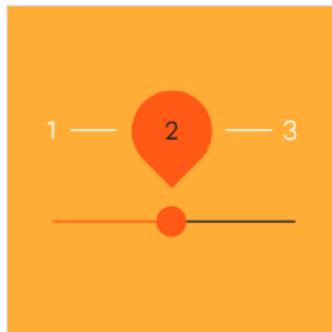
### Uso



Los controles deslizantes permiten a los usuarios ver y seleccionar un valor (o rango) del rango a lo largo de una barra. Son ideales para ajustar ajustes como el volumen y el brillo, o para aplicar filtros de imagen.

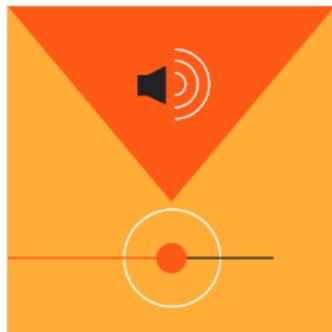
Los controles deslizantes pueden usar iconos en ambos extremos de la barra para representar una escala numérica o relativa. El rango de valores o la naturaleza de los valores, como el cambio de volumen, se pueden comunicar con iconos.

## Principios



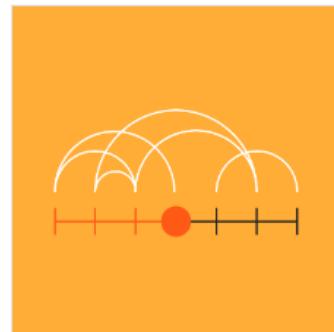
### Ajustable

Los controles deslizantes deben usarse para hacer selecciones de un rango de valores.



### Inmediato

Al interactuar con un control deslizante, los cambios deben reflejarse inmediatamente en un usuario.



### Accesible

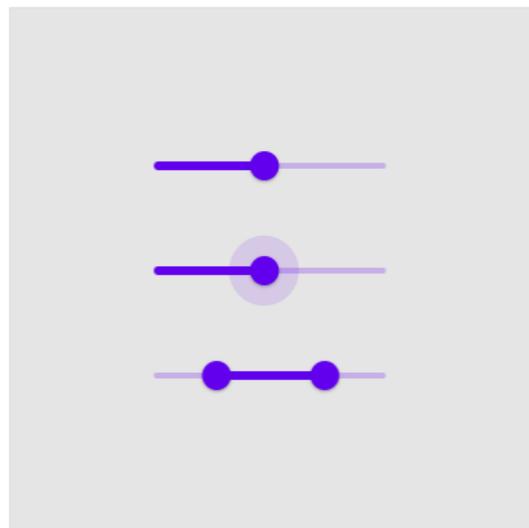
Los controles deslizantes deben presentar la gama completa de opciones que están disponibles para un usuario.

## Tipos



### Controles deslizantes continuos

Los controles deslizantes continuos permiten a los usuarios establecer y seleccionar un valor a lo largo de un rango subjetivo.

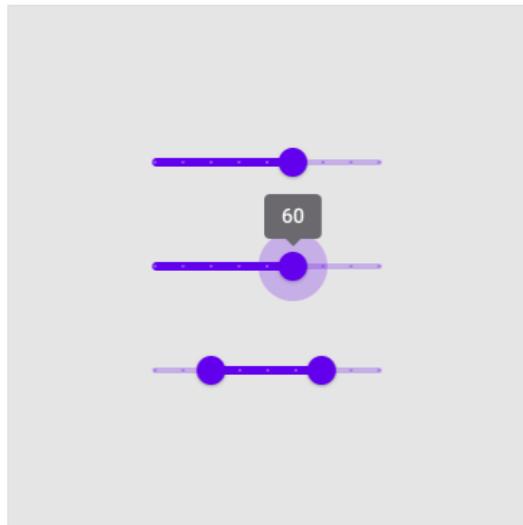


Control deslizante continuo

## Controles deslizantes discretos

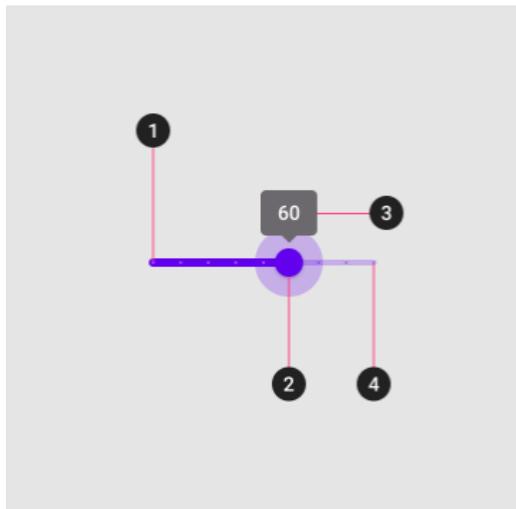
Los controles deslizantes discretos se pueden ajustar a un valor específico haciendo referencia a su indicador de valor.

Las selecciones permitidas se pueden organizar e indicar con marcas de verificación a las que se ajustará un pulgar deslizante.



Control deslizante discreto

## Anatomía



Un control deslizante puede contener los siguientes elementos:

### 1. Seguimiento

La pista muestra el rango que está disponible para que un usuario seleccione. Para los idiomas de izquierda a derecha (LTR), el valor más pequeño aparece en el extremo izquierdo de la pista y el valor más grande está en el extremo derecho. Para los lenguajes de derecha a izquierda (RTL), esta orientación se invierte.

### 2. Pulgar

El pulgar es un indicador de posición que se puede mover a lo largo de la pista, mostrando el valor seleccionado de su posición.

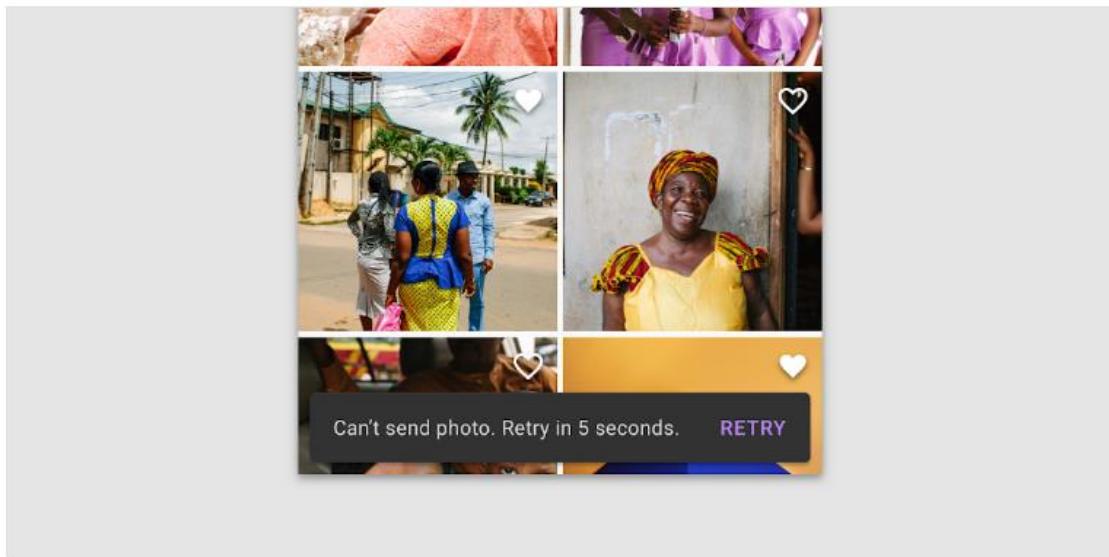
### 3. Etiqueta de valor (opcional)

Una etiqueta de valor muestra el valor numérico específico que corresponde con la colocación del pulgar.

### 4. Marca de verificación (opcional)

Las marcas de verificación a lo largo de una pista representan valores predeterminados a los que el usuario puede mover el control deslizante.

## 17. SNACKBARES



### Uso ↗

Los snackbars informan a los usuarios de un proceso que una aplicación ha realizado o realizará. Aparecen temporalmente, hacia la parte inferior de la pantalla. No deben interrumpir la experiencia del usuario y no requieren la entrada del usuario para desaparecer.

### Frecuencia

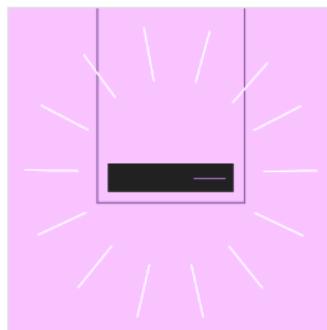
Solo se puede mostrar un Snackbar a la vez.

## Principios



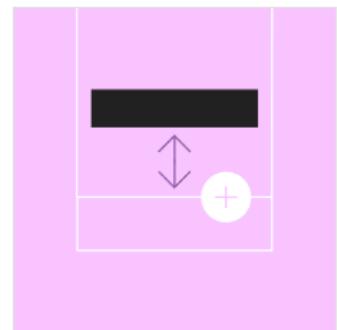
### Informativo

Los snackbars proporcionan actualizaciones sobre los procesos de una aplicación.



### Temporal

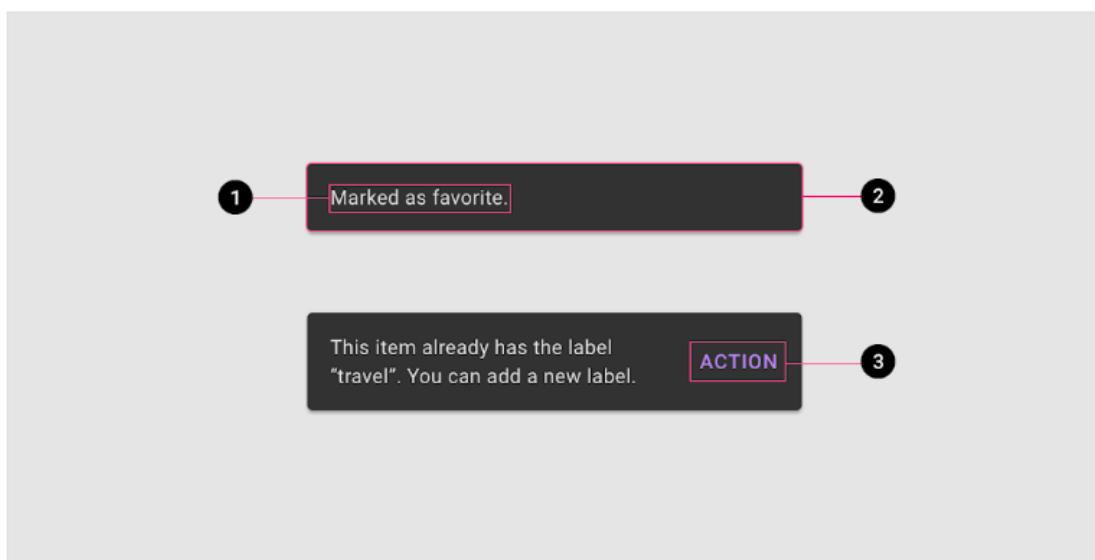
Los snackbars aparecen temporalmente y desaparecen por sí solos sin requerir que se descarte la entrada del usuario.



### Contextual

Los snackbars se colocan en el área más adecuada de la interfaz de usuario.

## Anatomía

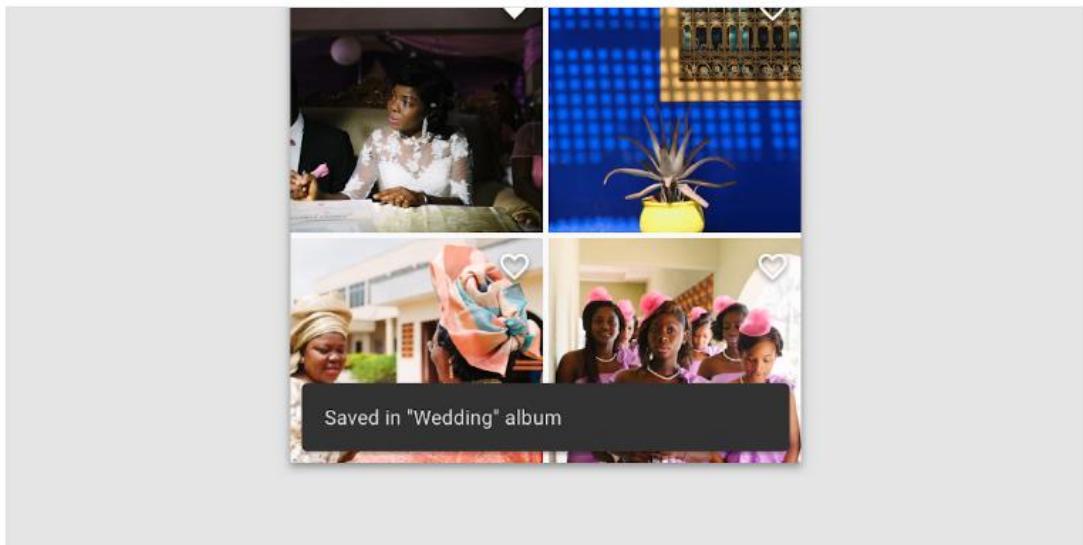


1. Etiqueta de texto
2. Contenedor
3. Acción (opcional)

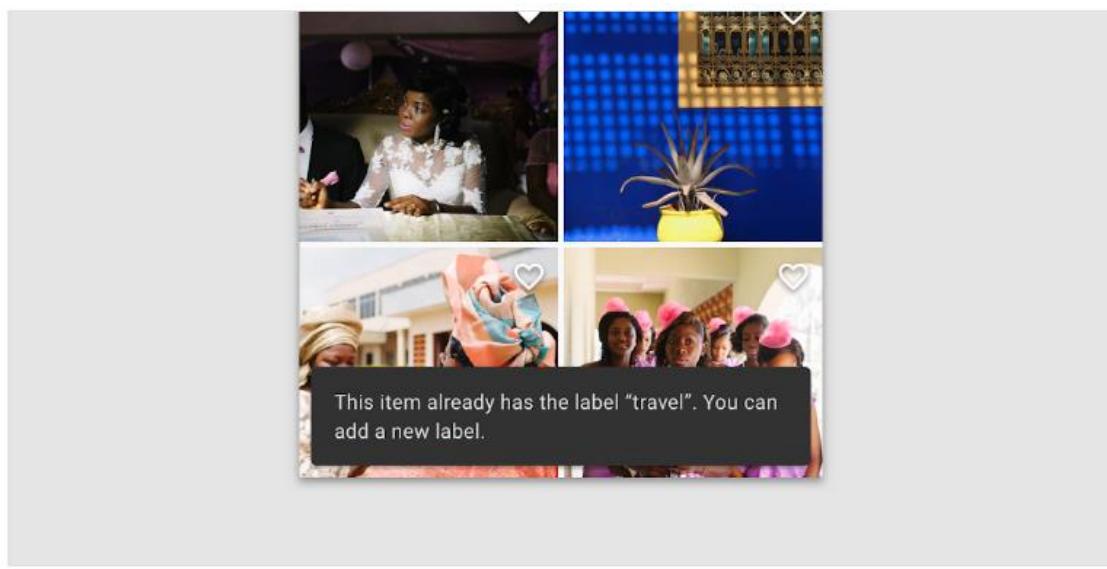
## Etiqueta de texto



Los snackbars contienen una etiqueta de texto que se relaciona directamente con el proceso que se está realizando. En dispositivos móviles, la etiqueta de texto puede contener hasta dos líneas de texto.



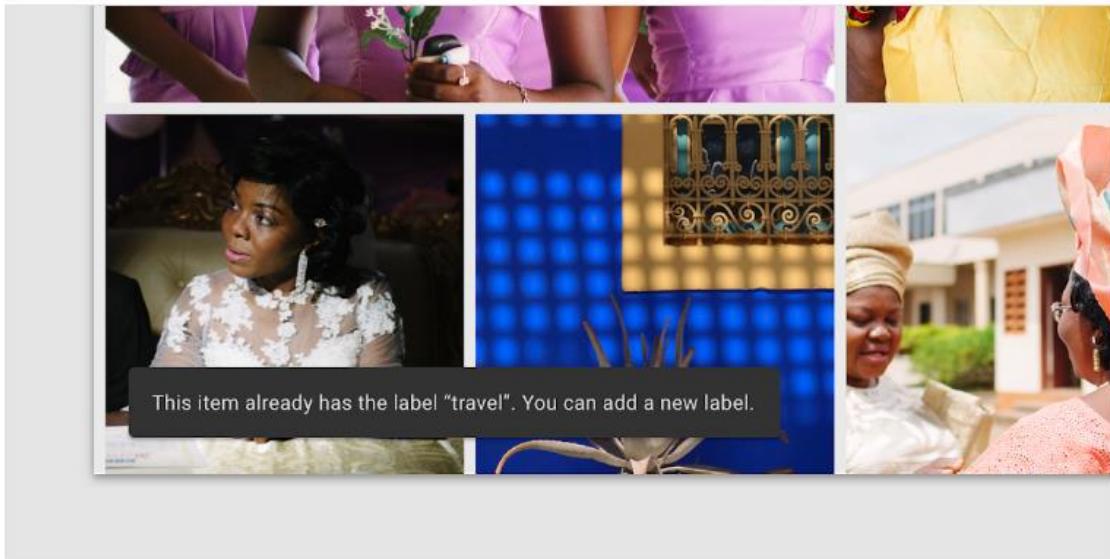
Las etiquetas de texto son actualizaciones cortas y claras sobre los procesos que se han realizado.



---

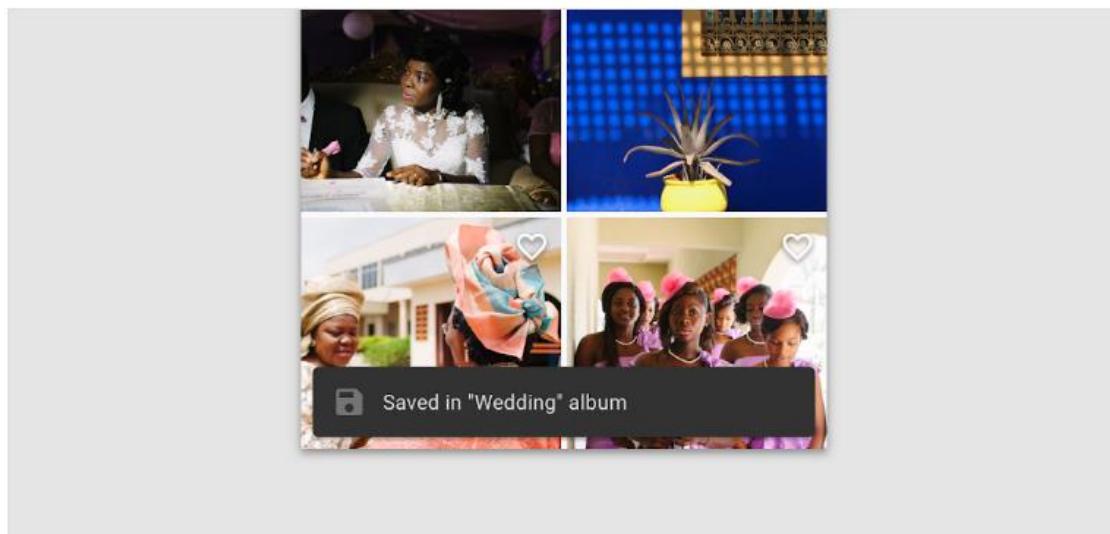
### Hacer

En el móvil, usa hasta dos líneas de texto para comunicar el mensaje del Snackbar.



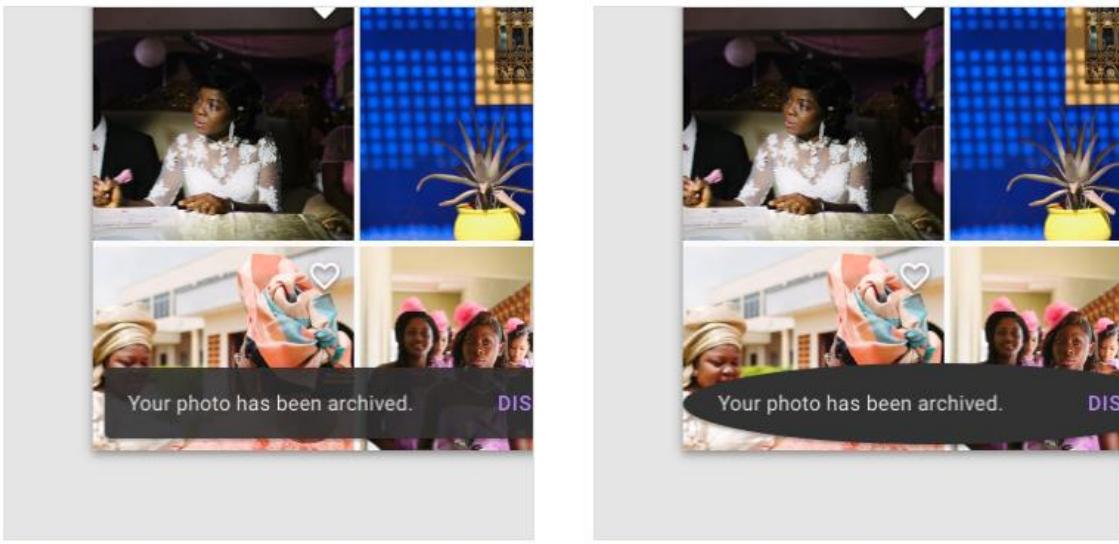
#### Hacer

En interfaces de usuario amplias como computadoras de escritorio y tabletas, los snackbars deben tener una sola línea de texto.



#### No

No uses iconos en los snackbars. Si su mensaje necesita un ícono, considere la posibilidad de usar un componente diferente.



#### Cautela

Una aplicación puede aplicar una ligera transparencia al fondo del contenedor, siempre que el texto permanezca claramente legible.

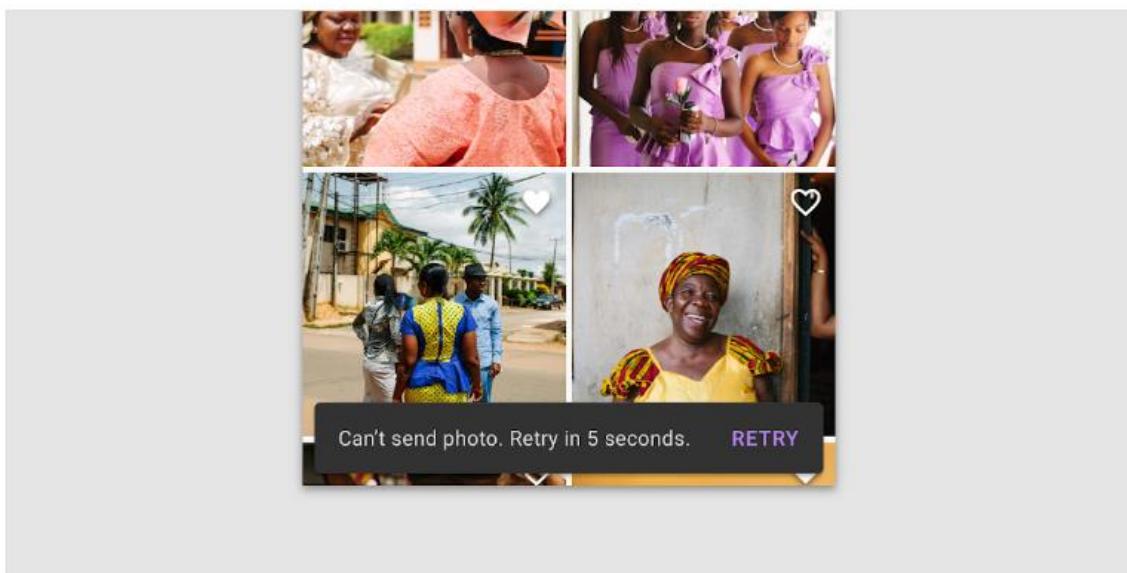
#### No

Evite alterar significativamente la forma de un recipiente de Snackbar.

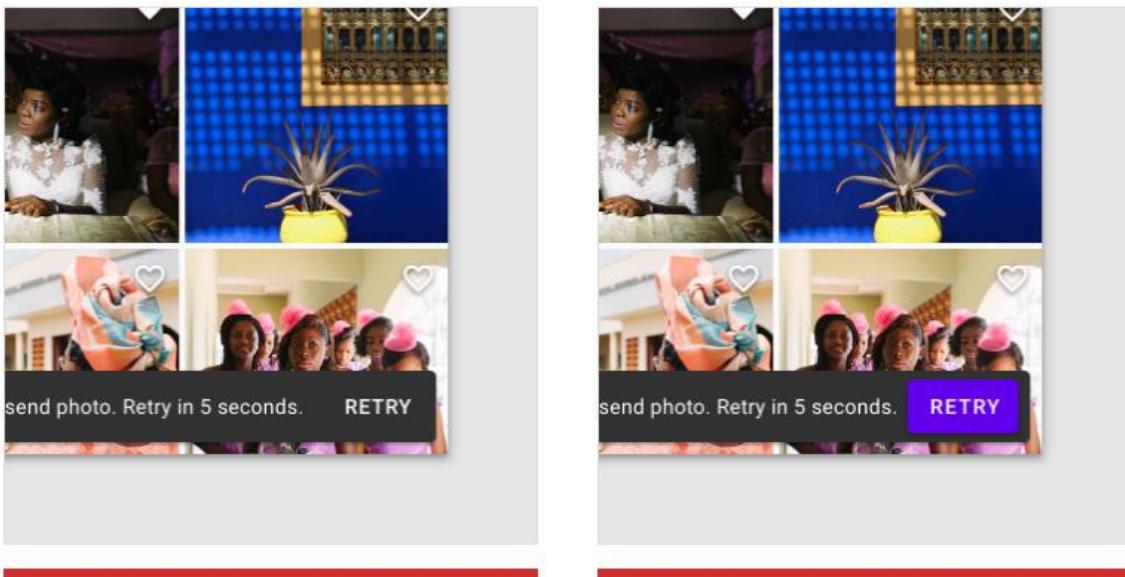
## Acción



Los snackbars pueden mostrar un solo botón de texto que permite a los usuarios tomar medidas en un proceso realizado por la aplicación. Los snackbars no deberían ser la única forma de acceder a un caso de uso principal, para hacer que una aplicación sea utilizable.



Para distinguir la acción de la etiqueta de texto, los botones de texto deben mostrar texto coloreado.



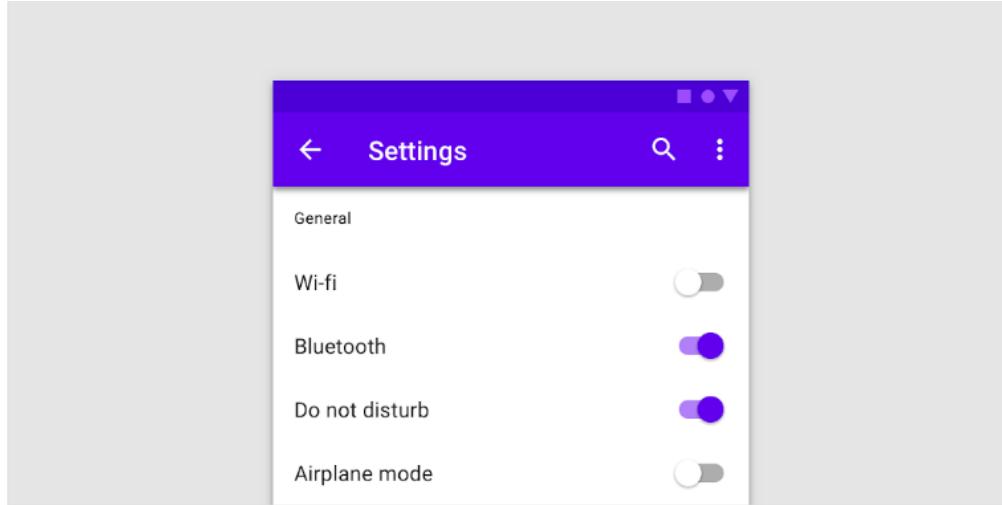
#### No

La etiqueta de texto no debe compartir el mismo color que el botón de texto.

#### No

No use un botón lleno o elevado en un Snackbar, ya que llama demasiado la atención.

## 18. INTERRUPTORES



### Uso ↗

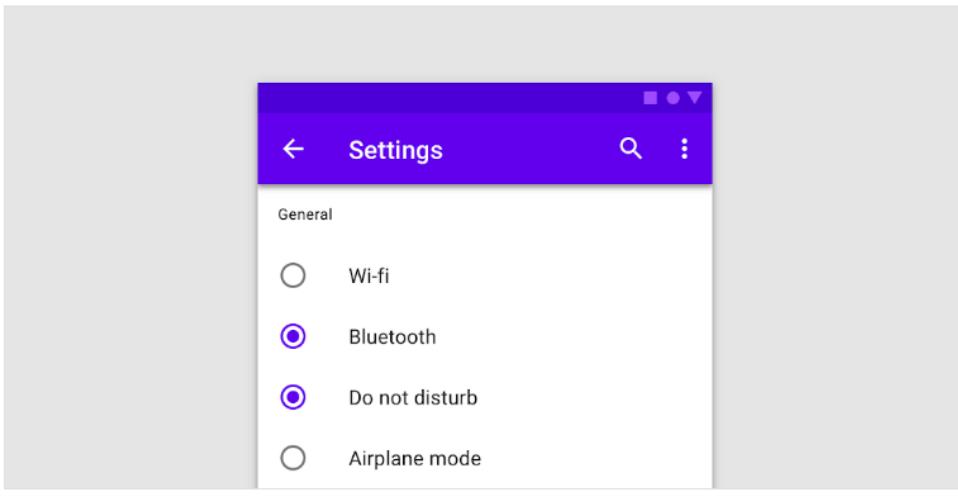
Los interruptores son la forma preferida de ajustar la configuración en el móvil.

Utilice los interruptores para:

- Activar o desactivar un solo elemento, en el móvil y la tableta
- Activar o desactivar algo inmediatamente

## Cuándo usar interruptores

Se deben usar interruptores en lugar de botones de opción si cada elemento de un conjunto se puede controlar de forma independiente.



### No

No uses botones de opción para activar o desactivar elementos. Los botones de radio transmiten que un conjunto de elementos son opciones y que solo se puede seleccionar uno a la vez. En su lugar, use interruptores.

## Demostración interactiva

Esta demostración le permite obtener una vista previa del componente de pestaña, sus variaciones y opciones de configuración. Cada pestaña muestra un tipo diferente de pestaña.

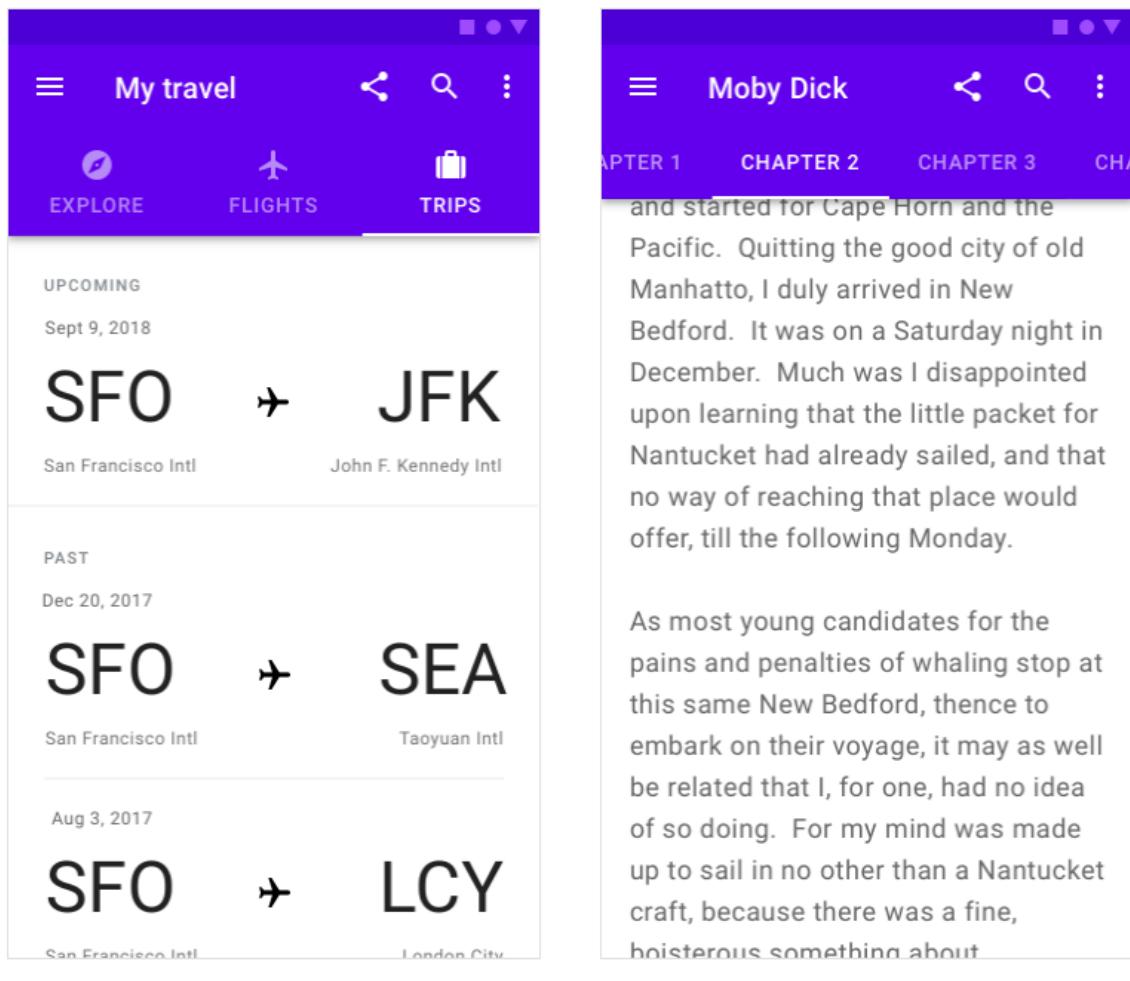
FIXED	SCROLLABLE	Configuration
WO	TAB THREE	Options <input checked="" type="checkbox"/> Text label
	TAB FOUR	Icons <input type="radio"/> None <input checked="" type="radio"/> Leading icon <input type="radio"/> Top icon
	TAB FIVE	

## Uso

Las pestañas organizan y permiten la navegación entre grupos de contenido relacionados y en el mismo nivel de jerarquía.

## Pestañas de un conjunto

Cada pestaña debe contener contenido que sea distinto de otras pestañas de un conjunto. Por ejemplo, las pestañas pueden presentar diferentes secciones de noticias, diferentes géneros de música o diferentes temas de documentos.



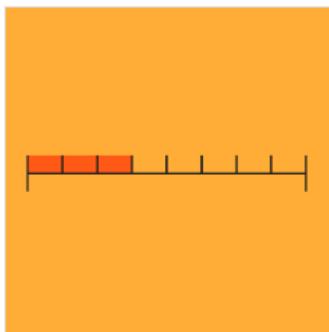
### Hacer

Las etiquetas de tabulación pueden incluir iconos y texto. Las etiquetas de texto deben ser cortas.

### No

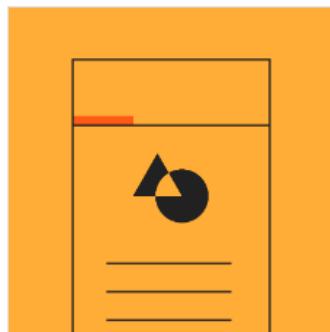
No uses pestañas para moverte por el contenido secuencial que necesita ser leído en un orden determinado.

## Principios



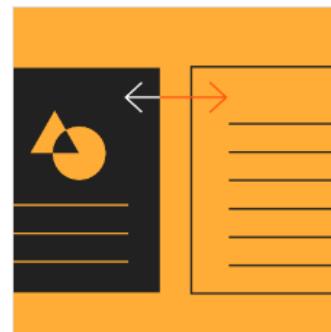
Escalable

Como las pestañas pueden desplazarse horizontalmente, una interfaz de usuario puede tener tantas pestañas como sea necesario.



Informativo

Las pestañas organizan el contenido en categorías para ayudar a los usuarios a encontrar fácilmente diferentes tipos de información.



Compañeros

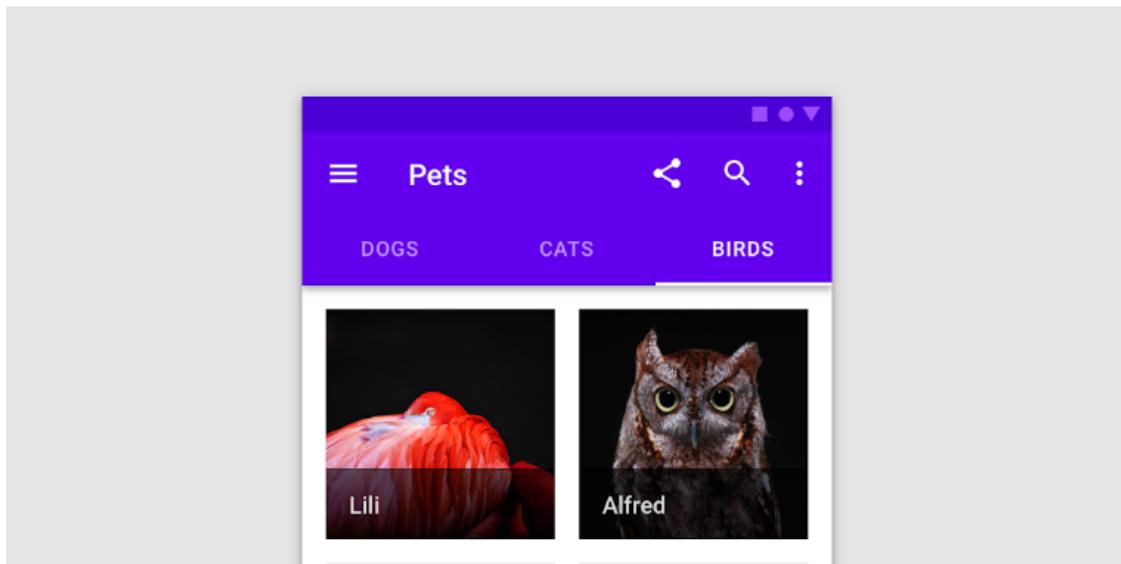
Las pestañas se muestran una al lado de la otra como pares, en categorías de igual importancia.

## Tipos



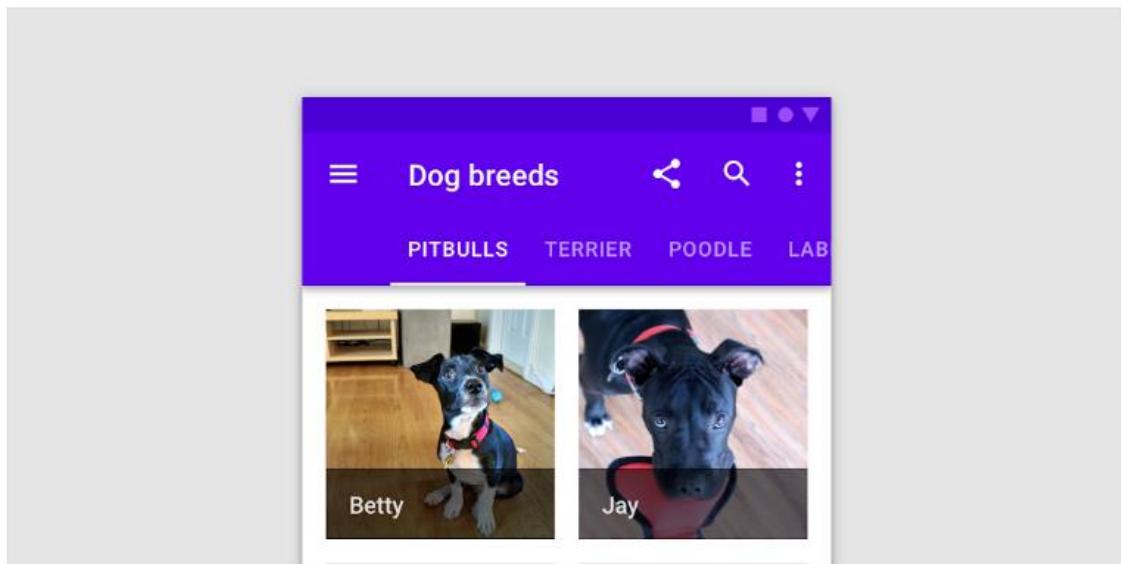
### Pestañas fijas

Las pestañas fijas muestran todas las pestañas en una pantalla, con cada pestaña en un ancho fijo. El ancho de cada pestaña se determina dividiendo el número de pestañas por el ancho de la pantalla. No se desplazan para revelar más pestañas; el conjunto de fichas visibles representa las únicas fichas disponibles.

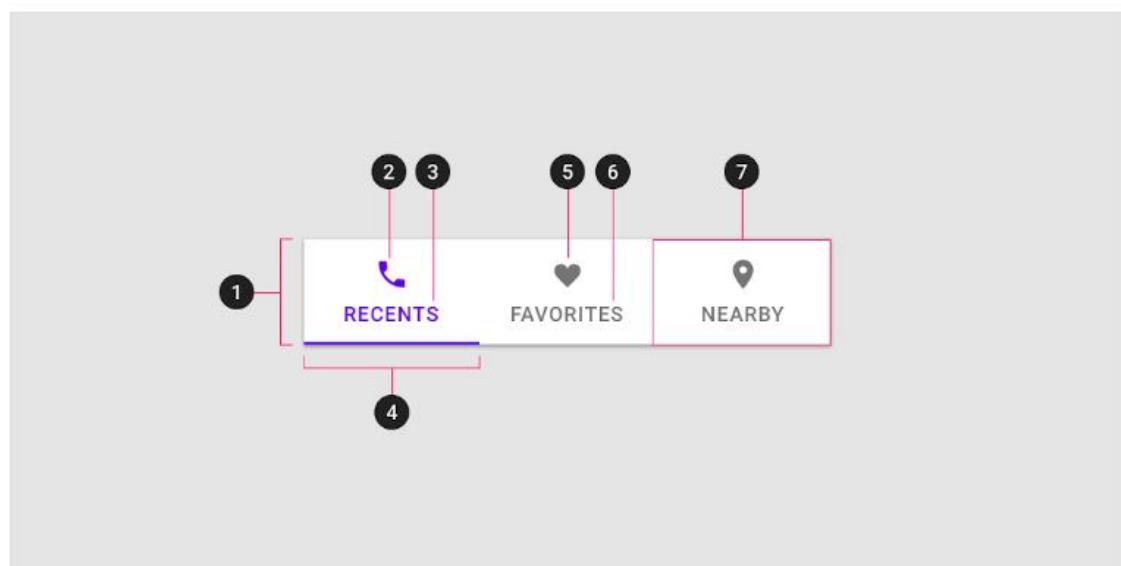


## Pestañas desplazables

Las pestañas desplazables se muestran sin anchos fijos. Son desplazables, de modo que algunas pestañas permanecerán fuera de la pantalla hasta que se desplacen.



## Anatomía



1. Contenedor
2. Ícono activo (opcional si hay una etiqueta)
3. Etiqueta de texto activa (Opcional si hay un ícono)
4. Indicador de ficha activa
5. Ícono inactivo (Opcional si hay una etiqueta)
6. Etiqueta de texto inactiva (Opcional si hay un ícono)
- Elemento 7. Tabulador

# 19. CAMPOS DE TEXTO

## Demostración interactiva

Esta demostración le permite obtener una vista previa del componente de campo de texto, sus variaciones y opciones de configuración. Cada pestaña muestra un tipo diferente de campo de texto.

FILLED	OUTLINED	Configuration 
	 <p>Label Helper message 0 / 20</p>	<p>Options</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> Character counter</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Leading icon</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Trailing icon</li></ul> <p>Assistive text</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> None</li><li><input checked="" type="radio"/> Helper text</li><li><input type="radio"/> Error text</li></ul>

## Uso

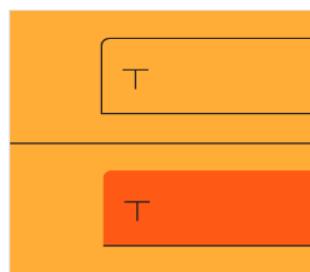
Los campos de texto permiten a los usuarios introducir texto en una interfaz de usuario. Por lo general, aparecen en formularios y diálogos.

### Principios



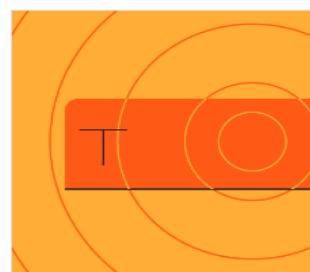
Detectable

Los campos de texto deben destacarse e indicar que los usuarios pueden ingresar información.



Claro

Los estados de los campos de texto deben diferenciarse claramente entre sí.



Eficaz

Los campos de texto deben facilitar la comprensión de la información solicitada y la dirección de cualquier error.

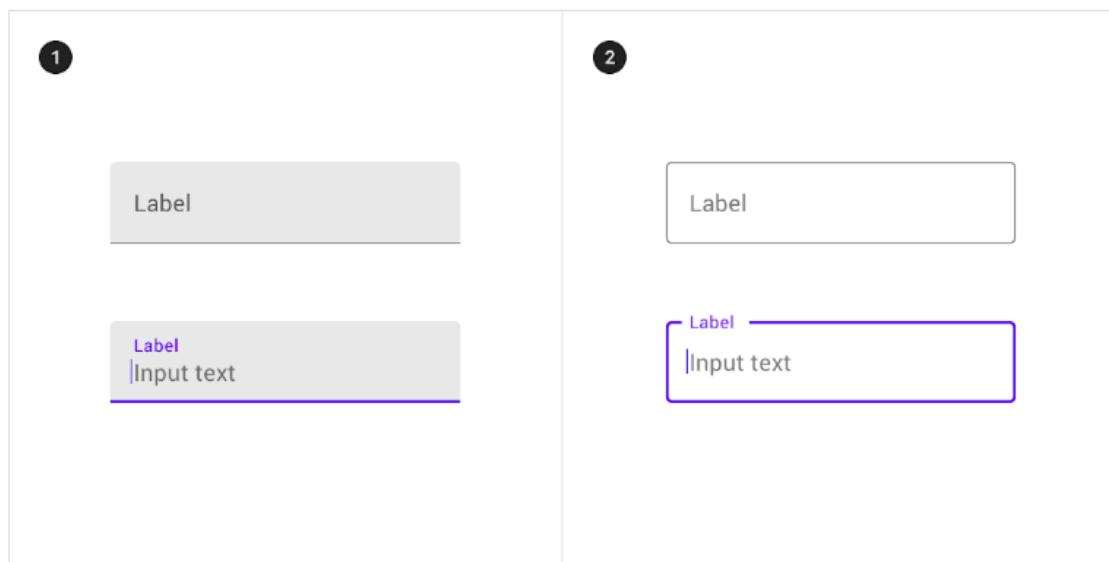
## Tipos



Los campos de texto vienen en dos tipos:

- Campos de texto relleno
- Campos de texto delineados

Ambos tipos de campos de texto utilizan un contenedor para proporcionar una clara asequibilidad para la interacción, haciendo que los campos se puedan descubrir en los diseños.



1. Campos de texto  
rellenos
2. Campos de texto delineados

## Elegir el campo de texto correcto



Ambos tipos de campos de texto proporcionan la misma funcionalidad, por lo que el tipo de campo de texto que utilice puede depender únicamente del estilo.

Elija el tipo que:

- Funciona mejor con el estilo visual de tu aplicación
- Se adapta mejor a los objetivos de su interfaz de usuario
- Es más distinto de otros componentes (como botones) y el contenido circundante

Location  
Blue Cinema

Date  
Today, 10/07/18

Payment

Name  
Required

Credit Card  
Required

Expiration date  
Required

CHECKOUT

☰ Contacts

Name

Phone Number

Label ▾

Address

City

State ▾

Zip

Email

Birthday

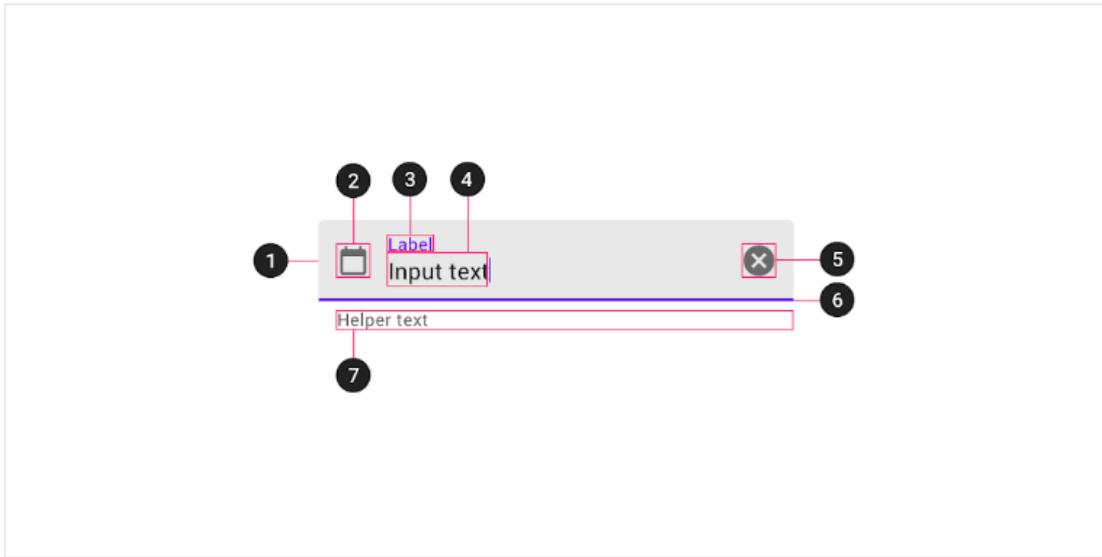
#### Hacer

Cuando use ambos tipos de campos de texto en una interfaz de usuario, sepárelos por región.

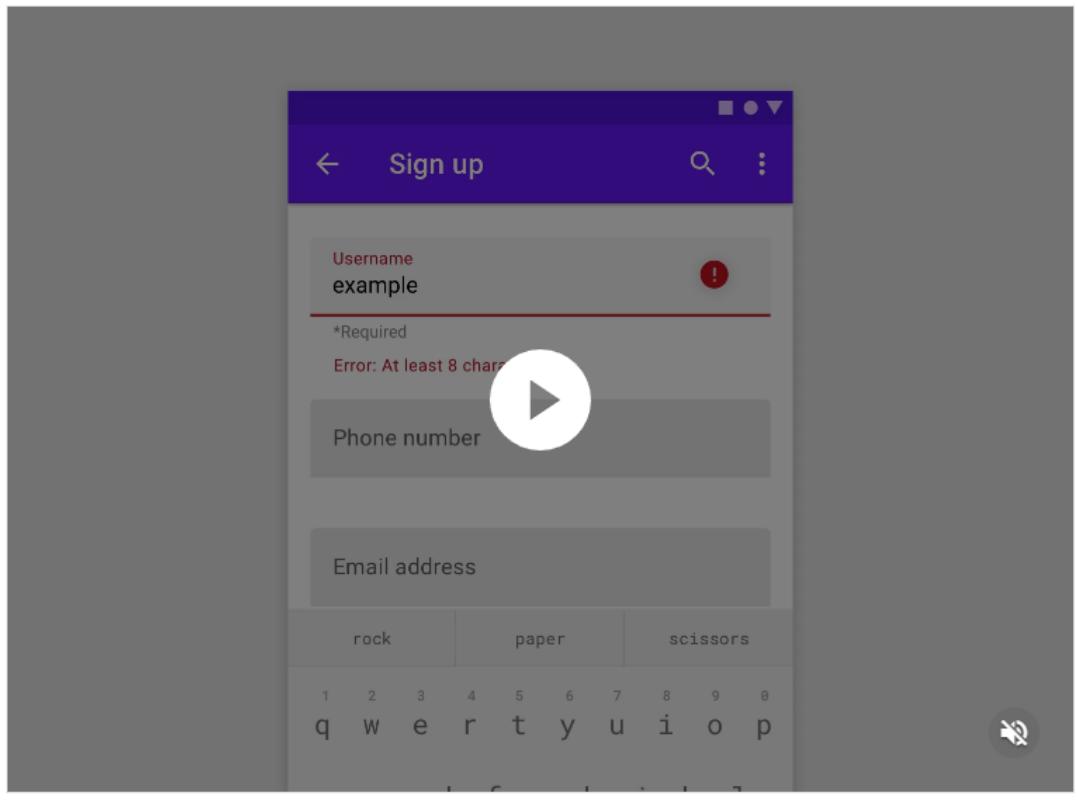
#### No

Cuando use ambos tipos de campos de texto, no use ambos uno al lado del otro o dentro del mismo formulario.

## Anatomía

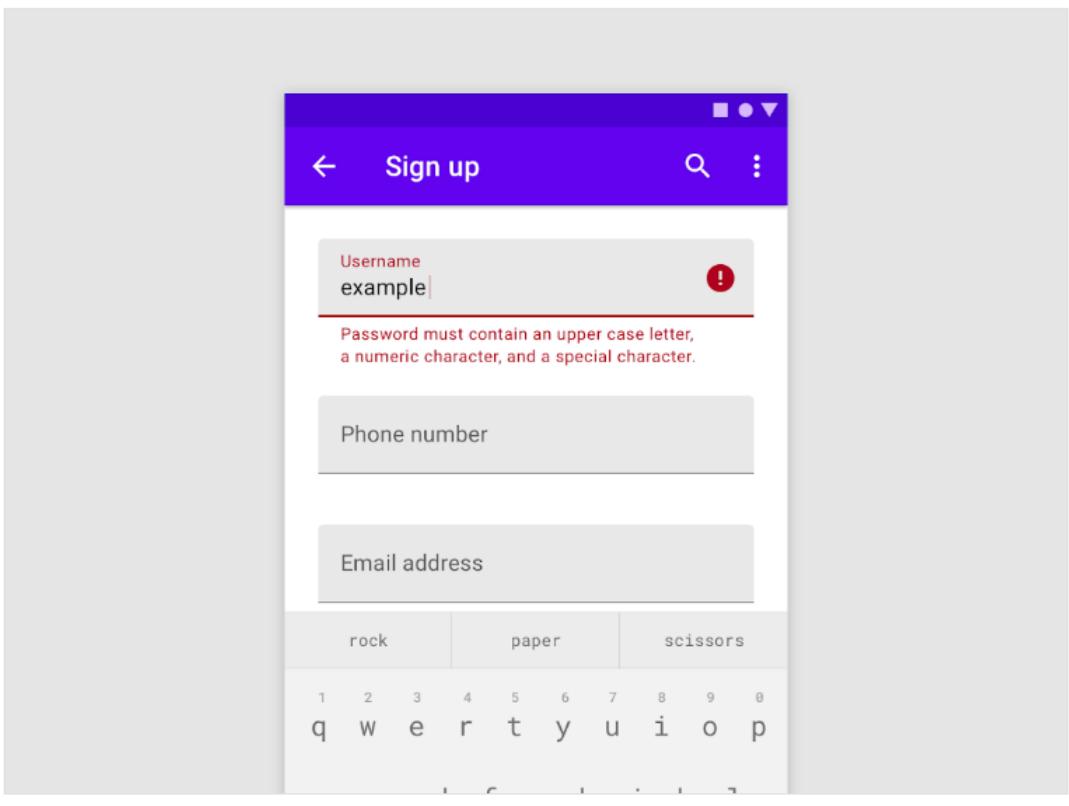


1. Contenedor
2. Icono principal (opcional)
3. Texto
4. Texto de la etiqueta
5. Texto de entrada
6. Ícono final (opcional)
7. Indicador de activación
8. Texto auxiliar (opcional)



**No**

No coloque el texto de error debajo del texto auxiliar, ya que su apariencia cambiará el contenido.



### Cautela

Los errores largos pueden ajustarse a varias líneas si no hay suficiente espacio para describir claramente el error. En este caso, asegúrese de que el relleno entre los campos de texto sea suficiente para evitar que los errores de varias líneas golpeen el contenido del diseño.

## Tipos de entrada

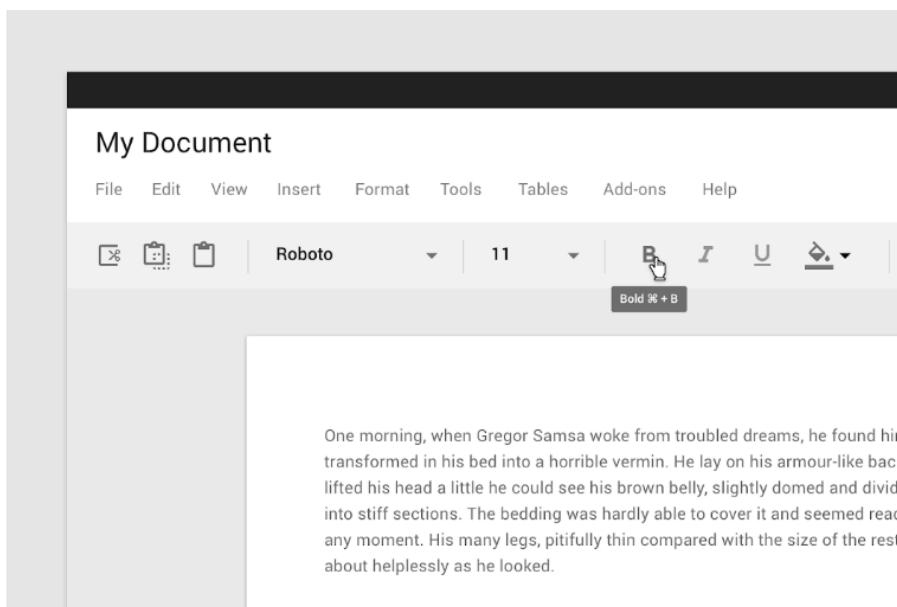


Los campos de texto pueden mostrar la entrada del usuario de las siguientes maneras:

- **Los campos de texto de una sola línea** muestran solo una línea de texto
- **Los campos de texto de varias líneas** crecen para acomodar varias líneas de texto
- **Las áreas de texto** son campos de altura fija

A screenshot of a web application interface. At the top left, there is a label "Label". To its right is a text input field containing the placeholder text "s a very long input that extend|". The input field has a purple border. The background of the page is white.

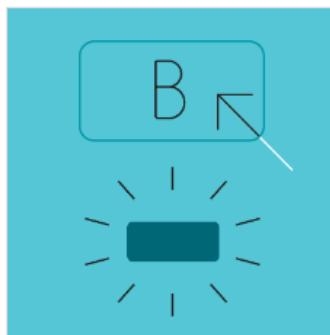
# 20. INFORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS



## Uso

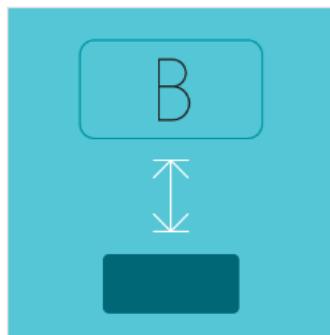
Cuando se activa, la información sobre herramientas muestra una etiqueta de texto que identifica un elemento, como una descripción de su función.

## Principios



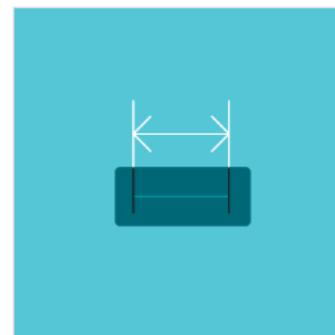
Transeúnte

La información sobre herramientas aparece al desplazarse, enfocarse o tocarse, y desaparece después de una corta duración.



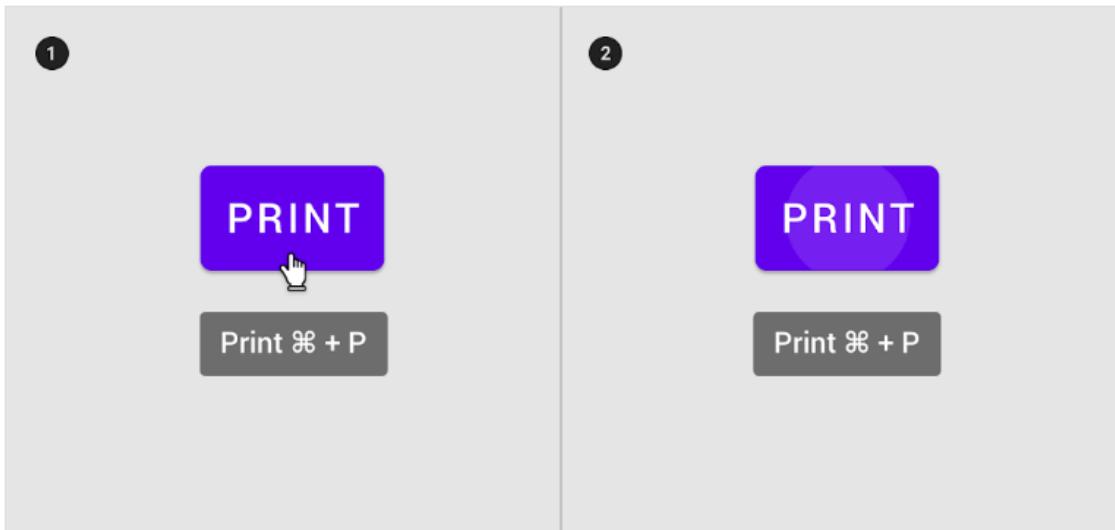
Emparejado

La información sobre herramientas siempre se empareja cerca del elemento con el que están asociadas.



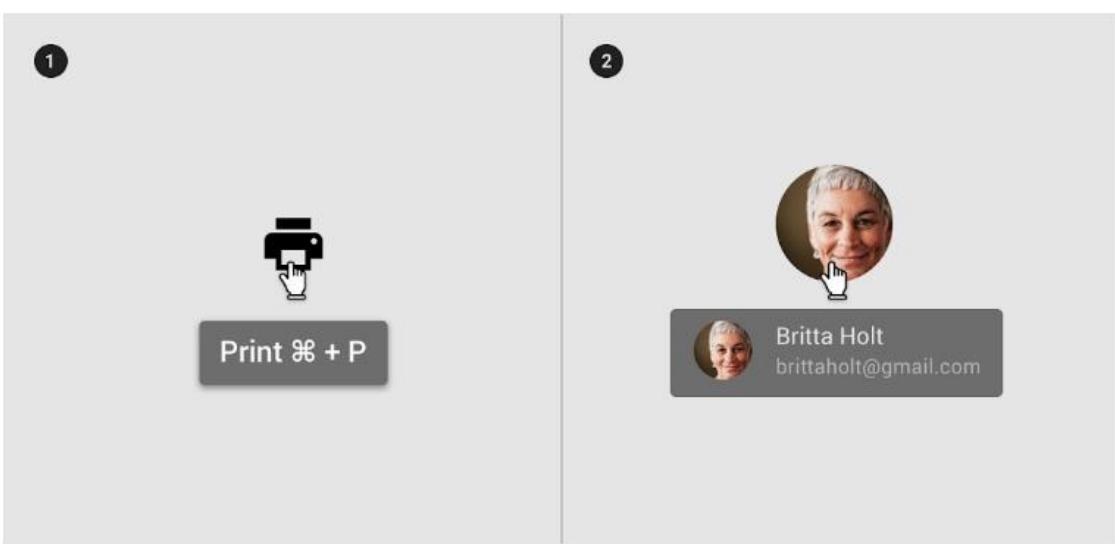
Sucinto

La información sobre herramientas solo incluye texto corto y descriptivo.



**No**

No uses información sobre herramientas para volver a expresar el texto visible de la interfaz de usuario.



**No**

Zoom 200%

1. No muestres sombras en la información sobre herramientas
2. No mostrar información e imágenes enriquecidas en la información sobre herramientas