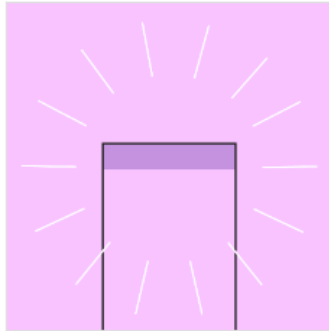


DISEÑO DE INTERFACES WEB

Contenido

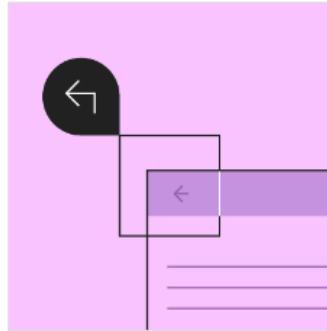
1.Barras de aplicaciones	3
2.Banners	5
3.Botones	6
4.Botones de acción Flotantes	9
5.Tarjetas	11
6.Casillas de verificación	14
7.Chips.....	15
8.Tablas de datos	16
9.Diálogos	18
10.Listas de imágenes.....	20
11.Listas	23
12.Menús	26
13.Caja de navegación.....	28
14.Indicadores de progreso.....	33
15.Botones de Radio.....	35
16.Controladores deslizantes.....	37
17.Snackbars	40
18.Switches/Interruptores	42
19.Tabs/Pestañas	45
20.Campos de texto.....	47
21.Herramientas/Tooltips	50

1.Barras de aplicaciones



Persistente

Las barras de aplicaciones superiores aparecen en la parte superior de cada pantalla en una aplicación y pueden desaparecer al desplazarse.



Estrella de guía

Las barras de aplicaciones superiores brindan una forma confiable de guiar a los usuarios a través de una aplicación.



Coherente

Las barras de aplicaciones superiores tienen una posición y contenido consistentes para aumentar la familiaridad.

Descripción:

La barra superior de la aplicación proporciona contenido y acciones relacionadas con la pantalla actual. Se utiliza para la marca, los títulos de pantalla, la navegación y las acciones.

Puede transformarse en una barra de acción contextual.

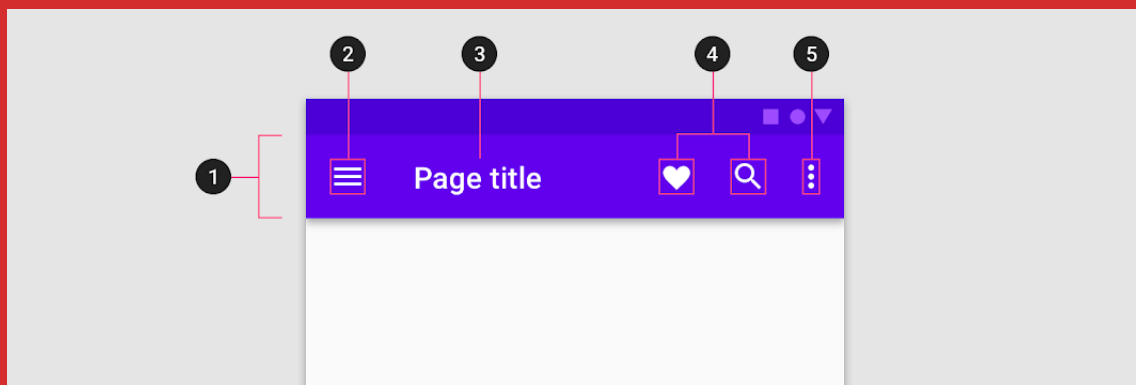
Hay distintos tipos de alturas de barras y elementos opcionales que puede contener.

Anatomía:

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

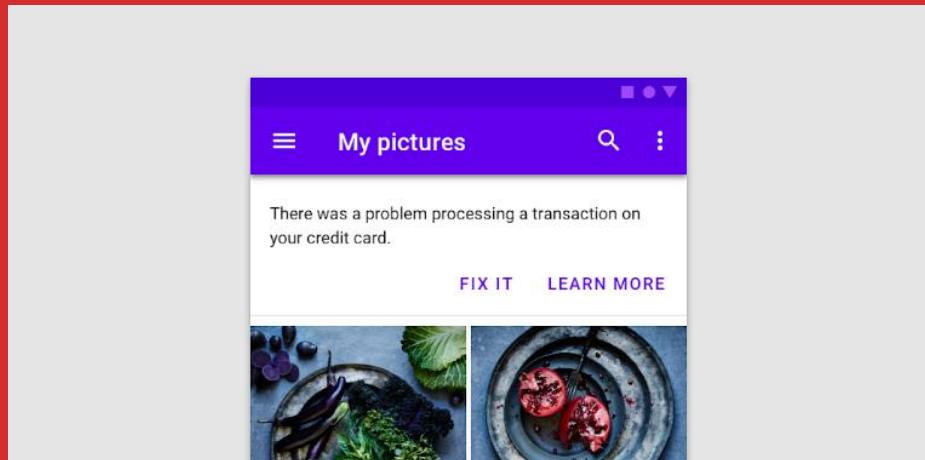
- Coloque la navegación en el extremo izquierdo
- Coloque cualquier título a la derecha de la navegación.
- Coloque acciones contextuales a la derecha de la navegación.
- Coloque un menú de desbordamiento (si se usa) en el extremo derecho

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



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

2.Banners

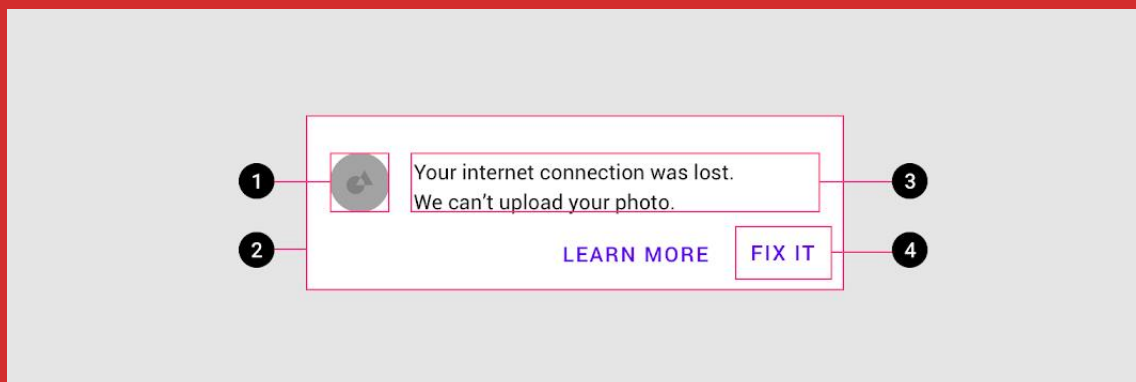


Descripción:

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.

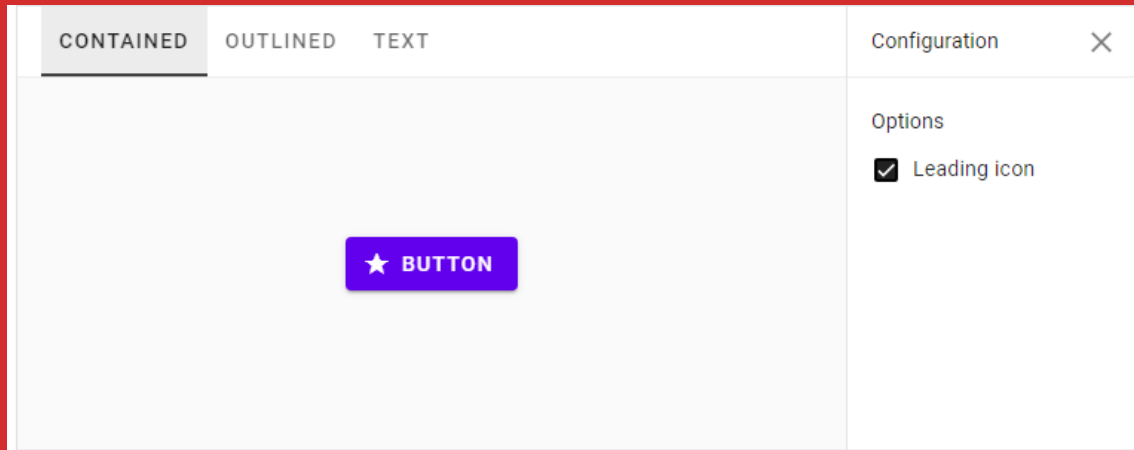
Los banners deben mostrarse en la parte superior de la pantalla, debajo de la barra superior de la aplicación. Son persistentes y no modales, lo que permite al usuario ignorarlos o interactuar con ellos en cualquier momento. Solo se debe mostrar un banner a la vez.

Anatomía:



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

3.Botones

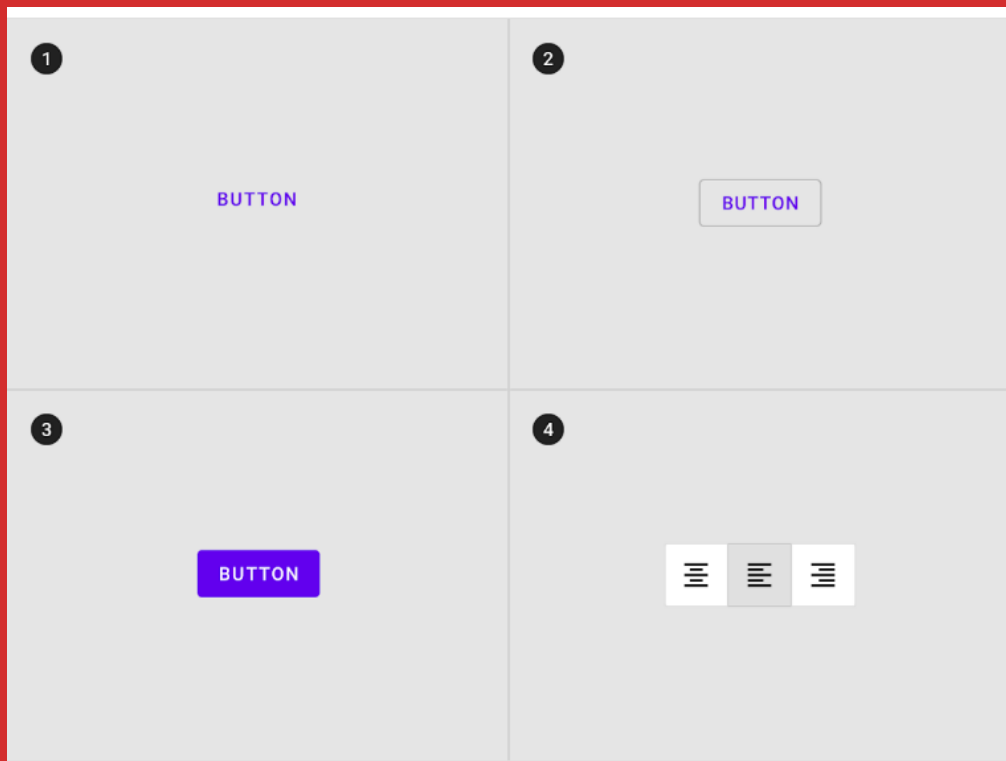


Descripción:

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

Tipos:



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)

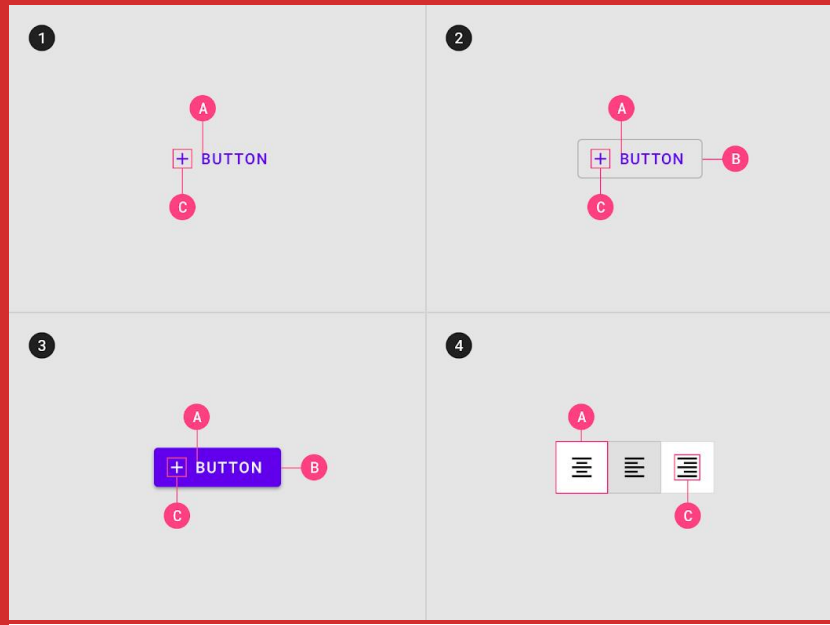
Los botones contenidos tienen más énfasis, ya que utilizan un relleno de color y una sombra.

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)

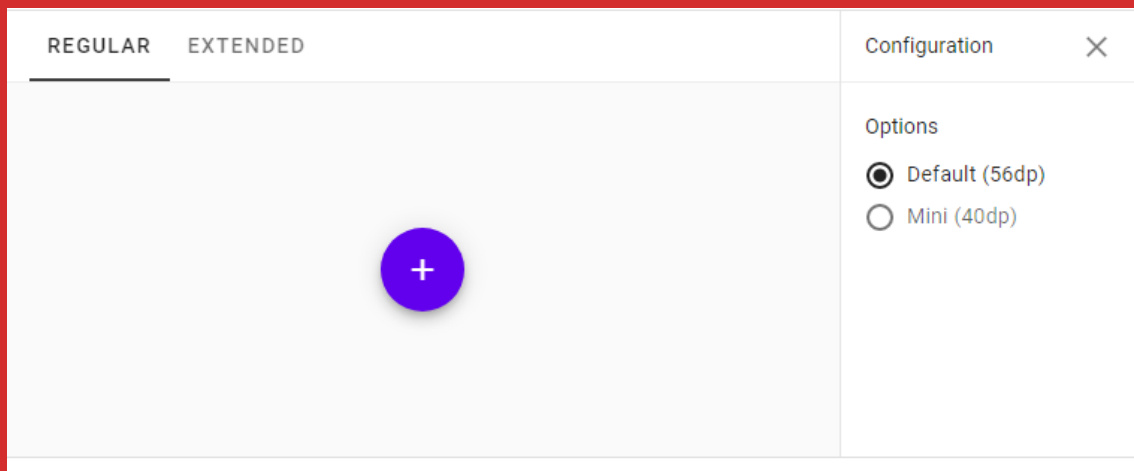
3. Botón contenido

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

4. Botón de alternancia

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

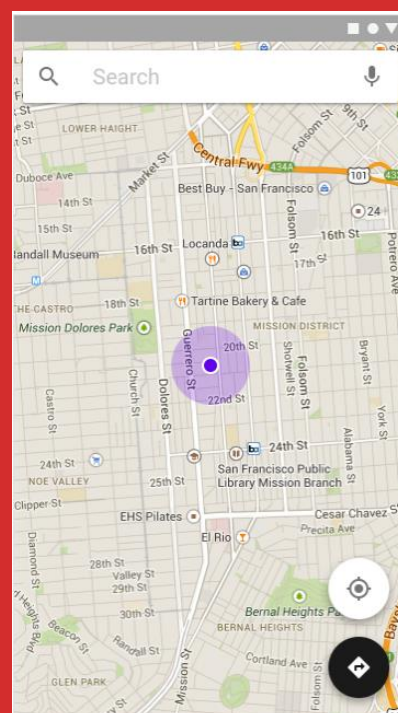
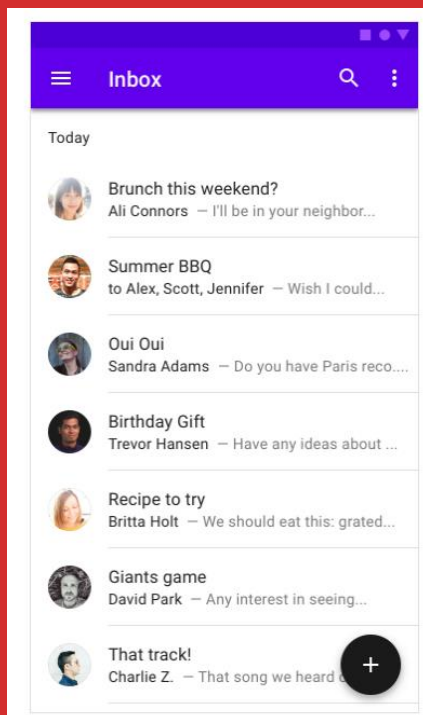
4.Botones de acción Flotantes



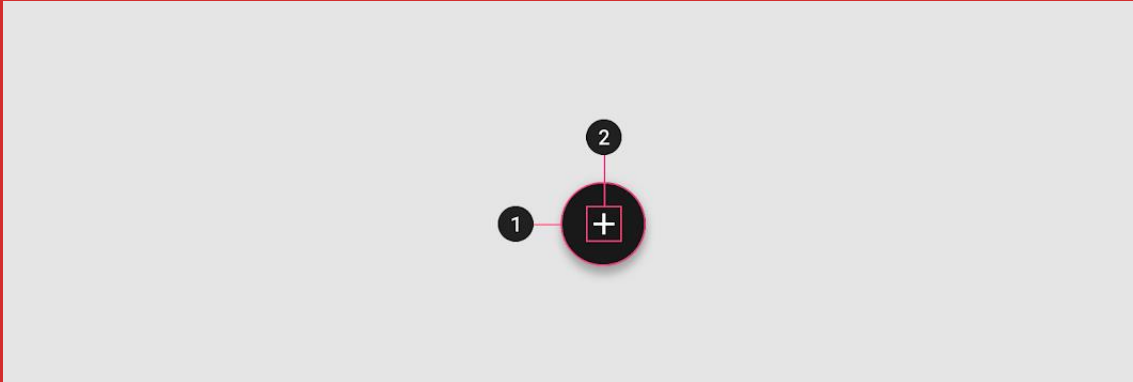
Descripción:

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

Solo use un FAB si es la forma más adecuada de presentar la acción principal de una pantalla.



Anatomía



1. Contenedor

2. Icono

Comportamiento

Un botón de acción flotante (FAB) puede desencadenar una acción en la pantalla actual o puede realizar una acción que crea una nueva pantalla...

Un botón de acción flotante (FAB) puede desencadenar una acción en la pantalla actual o puede realizar una acción que crea una nueva pantalla.

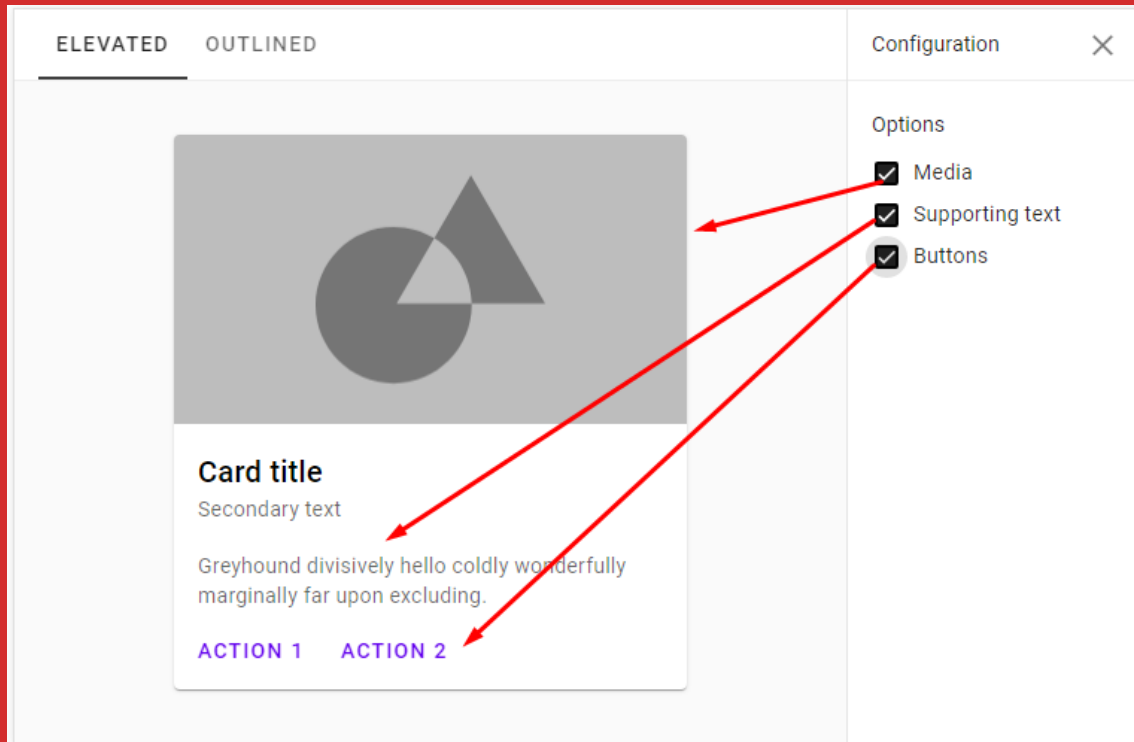
Un FAB promueve una acción importante y constructiva como:

- Crear
- Favorito
- Cuota
- iniciar un proceso

Evite usar un FAB para acciones menores o destructivas, como:

- archivo o papelera
- Alertas o errores
- Tareas limitadas como cortar texto
- Controles más adecuados para una barra de herramientas (como controles para ajustar el volumen o el color de la fuente)

5.Tarjetas



Descripción:

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.

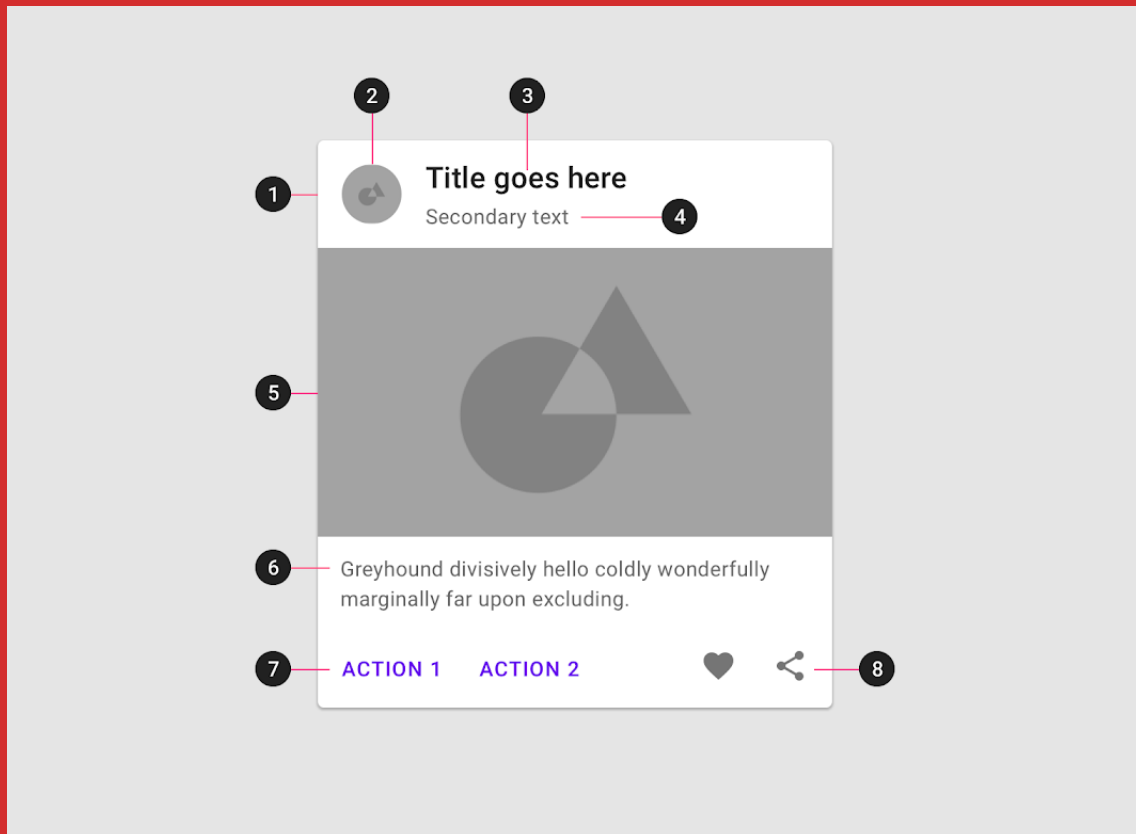
Principios:



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.

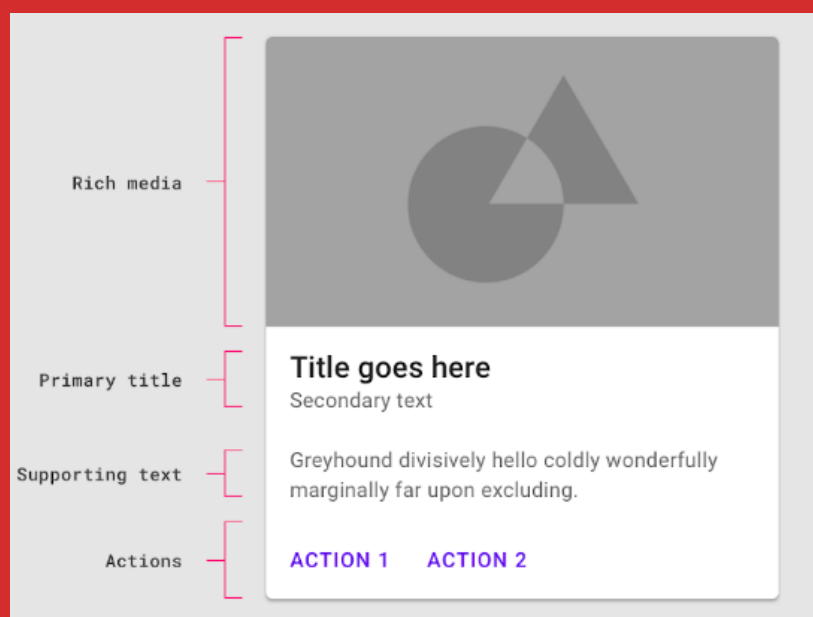
7. Botones [opcional]

Las tarjetas pueden incluir botones para acciones.

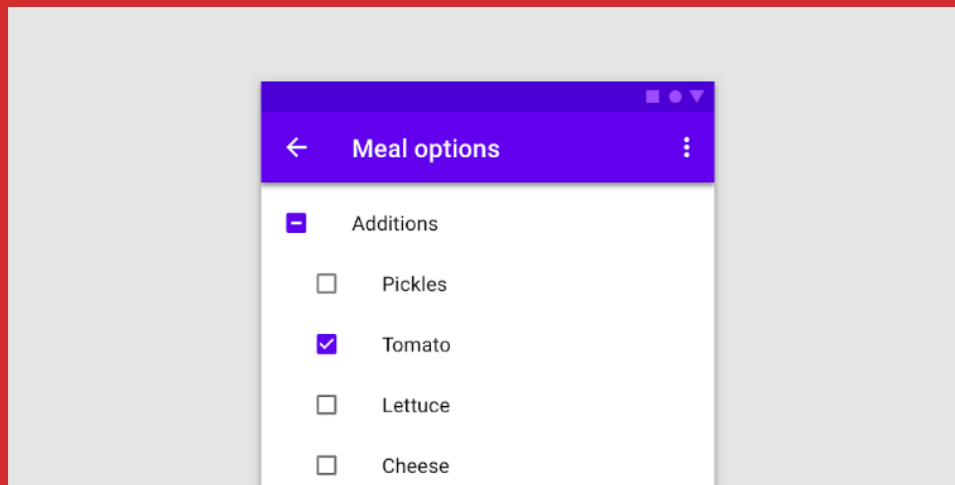
8. Iconos [opcional]

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.



6.Casillas de verificación

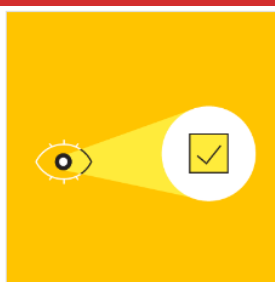


Descripción

Usa casillas de verificación para:

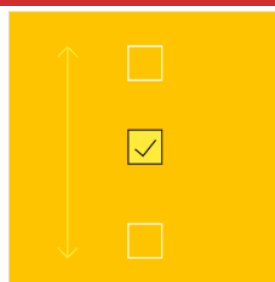
- Seleccione una o más opciones de una lista
- Presentar una lista que contenga subselecciones
- Activar o desactivar un elemento en un entorno de escritorio

Principios



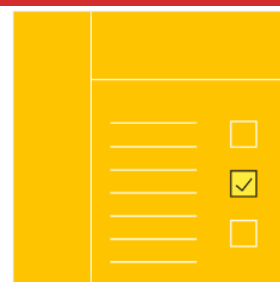
Familiar

Las casillas de verificación han estado en las interfaces de usuario durante mucho tiempo y deben usarse como se espera.



escaneable

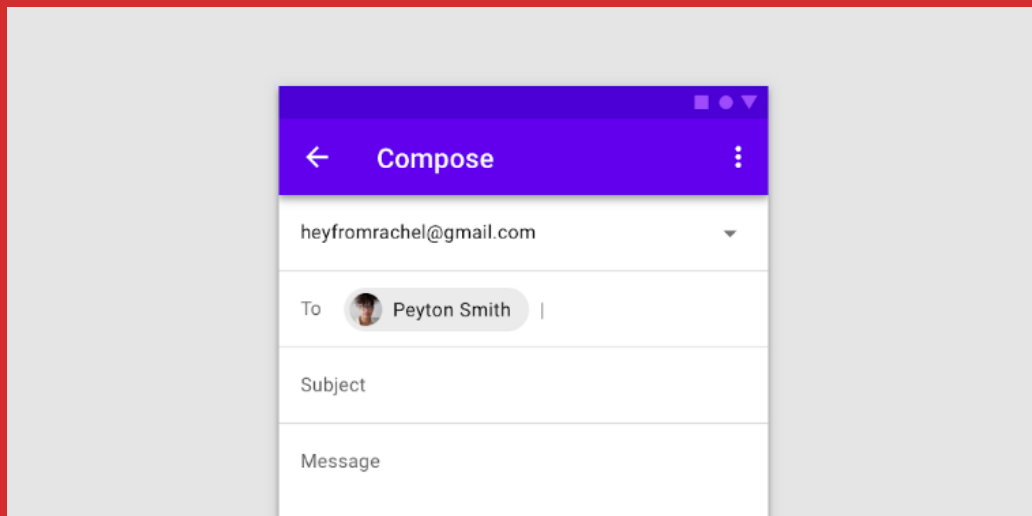
Debe ser visible de un vistazo si se ha seleccionado una casilla de verificación, y los elementos seleccionados deben ser visualmente más destacados que los elementos no seleccionados.



Eficiente

Las casillas de verificación facilitan la comparación de las opciones disponibles.

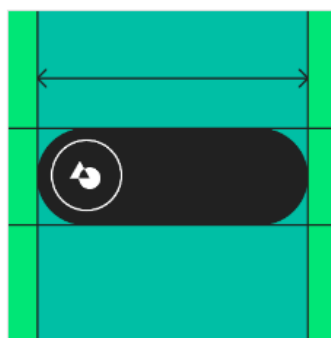
7.Chips



Descripción

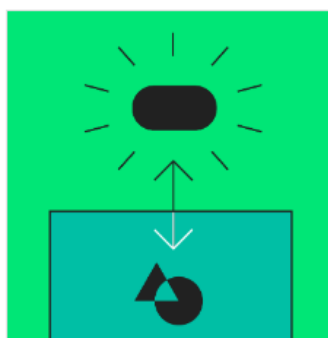
Los chips permiten a los usuarios ingresar información, hacer selecciones, filtrar contenido o activar acciones. Si bien se espera que los botones aparezcan de manera consistente y con llamadas a la acción familiares, las fichas deben aparecer dinámicamente como un grupo de múltiples elementos interactivos.

Principios



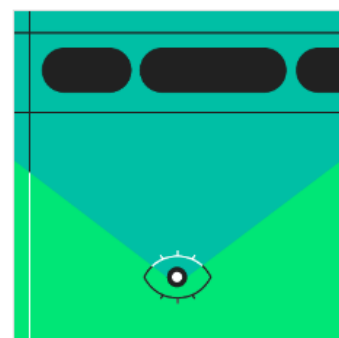
Compacto

Los chips son componentes compactos que representan información discreta.



Importante

Las fichas deben tener una relación clara y útil con el contenido o la tarea que representan.



Enfocado

Los chips deberían hacer que las tareas sean más fáciles de completar o que el contenido sea más fácil de clasificar.

8.Tablas de datos

<input type="checkbox"/>	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

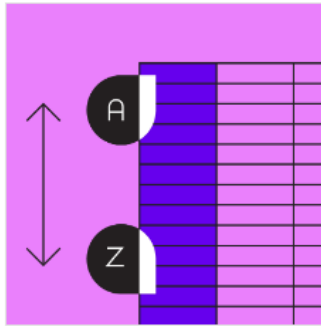
Descripción

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

Las tablas de datos pueden contener:

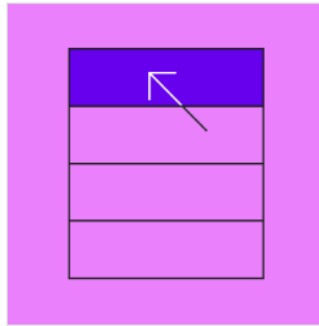
- Componentes interactivos (como fichas, botones o menús)
- Elementos no interactivos (como insignias)
- Herramientas para consultar y manipular datos

Principios



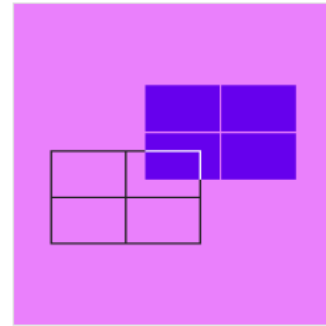
Organizado

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 la visualización de datos sea personalizable e interactiva.



Intuitivo

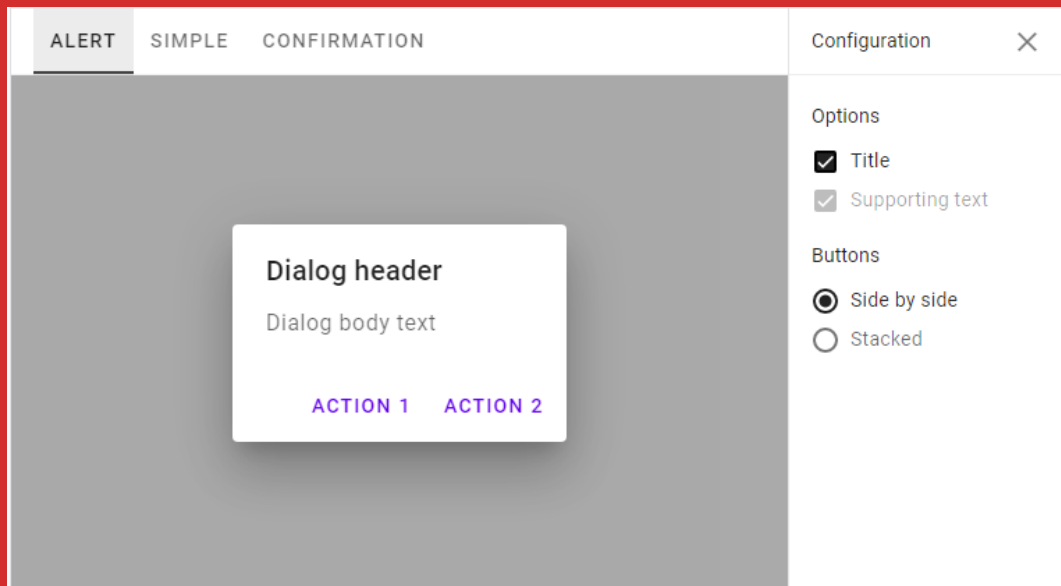
Las tablas de datos deben ser fáciles de usar, con una estructura lógica que facilite la comprensión del contenido.

Anatomía:

1	<input type="checkbox"/>	Status	Signal Name	Severity	Stage	5 <input type="button" value="↑"/>	Schedule	Team Lead
	<input type="checkbox"/>	No signal	Astrid: NE shared managed	Medium	Triaged		0:33	Chase Nguyen
	<input type="checkbox"/>	Offline	Cosmo: prod shared ares	Huge	Triaged		0:39	Brie Furman
2	<input type="checkbox"/>	Online	Phoenix: prod shared lyra-lists	Minor	Not triaged		3:12	Jeremy Lake
	<input type="checkbox"/>	Online	Sirius: NW prod shared locations	Negligible	Triaged		13:18	Angelica Howards
	<input type="checkbox"/>	Online	Sirius: prod independent account	Negligible	Triaged		22:06	Diane Okuma
3	4 Rows per page <input type="text" value="75"/> 1-10 of 100 < < > >							

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

9. Diálogos

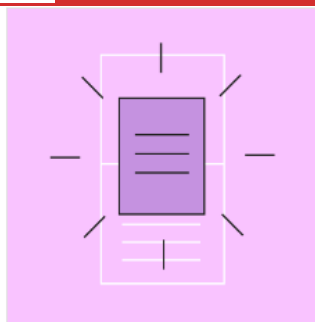


Descripción

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.

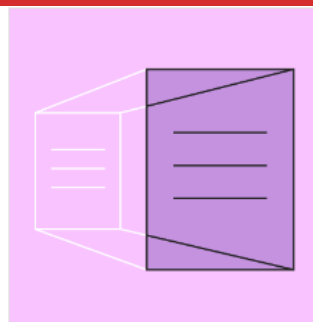
Los diálogos son deliberadamente interrumpidos, por lo que deben usarse con moderación.

Principios



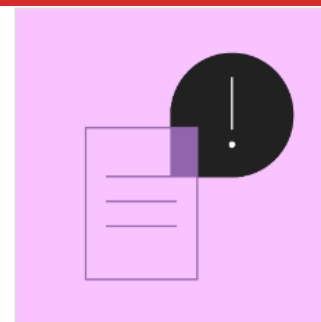
Enfocado

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



Directo

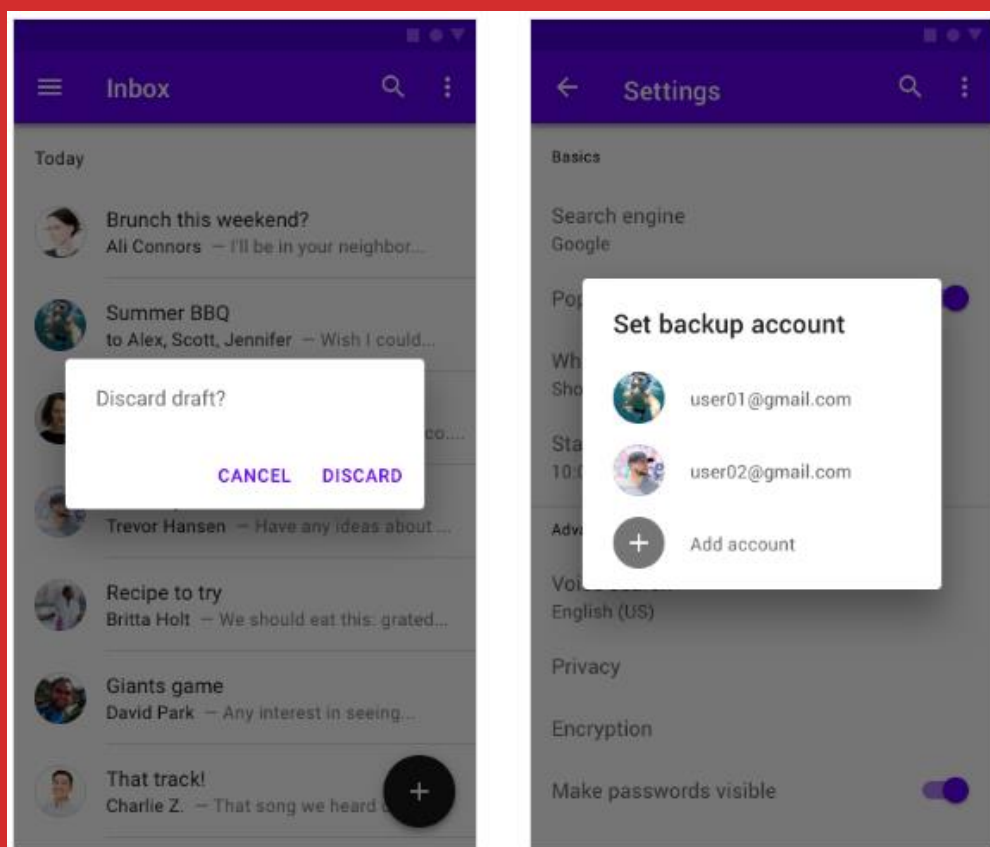
Los diálogos deben ser directos en la comunicación de información y dedicados a completar una tarea.



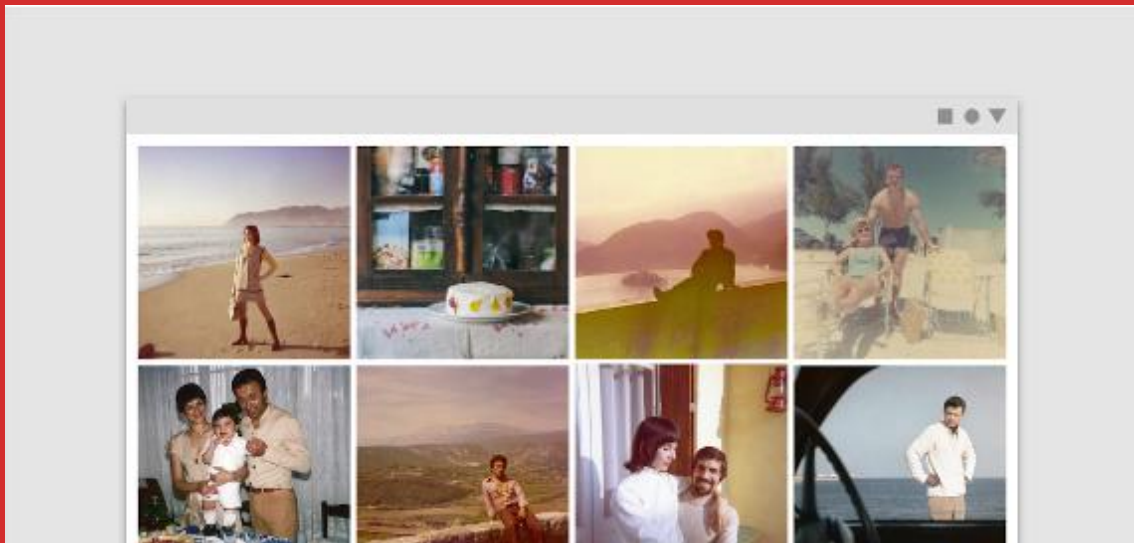
Útil

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

Tipos:



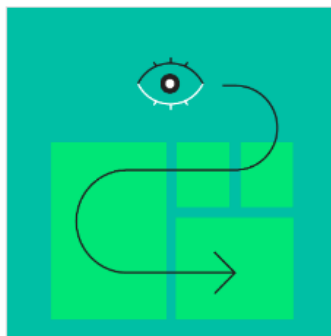
10.Listas de imágenes



Descripción

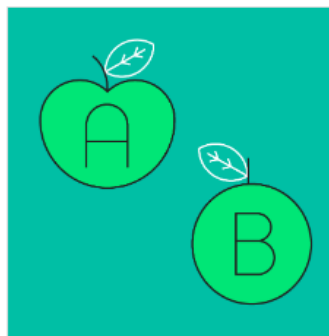
Las listas de imágenes representan una colección de elementos en un patrón repetido. Ayudan a mejorar la comprensión visual del contenido que manejan.

Principios



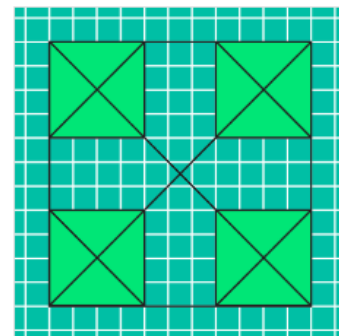
Visual

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



Comparable

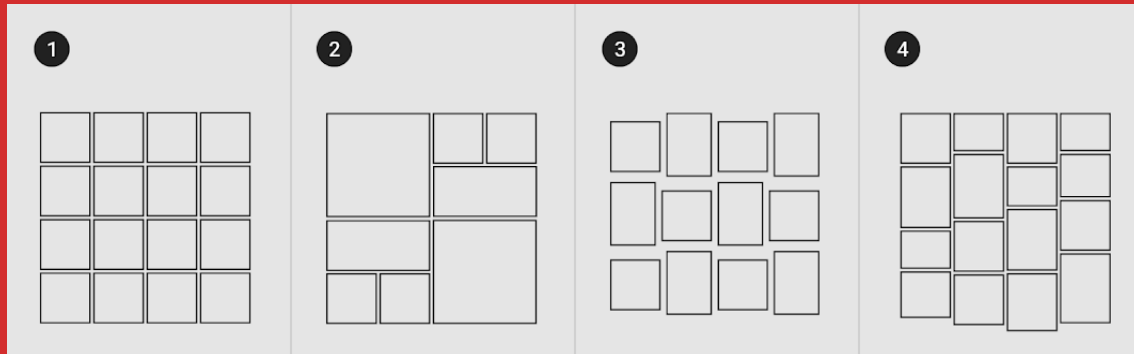
Las listas de imágenes permiten a los usuarios comparar fácilmente elementos dentro de una colección.



Integrado

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

Tipos



1. Las listas de imágenes estándar son mejores para elementos de igual importancia. Tienen un tamaño de contenedor, proporción y relleno uniformes.

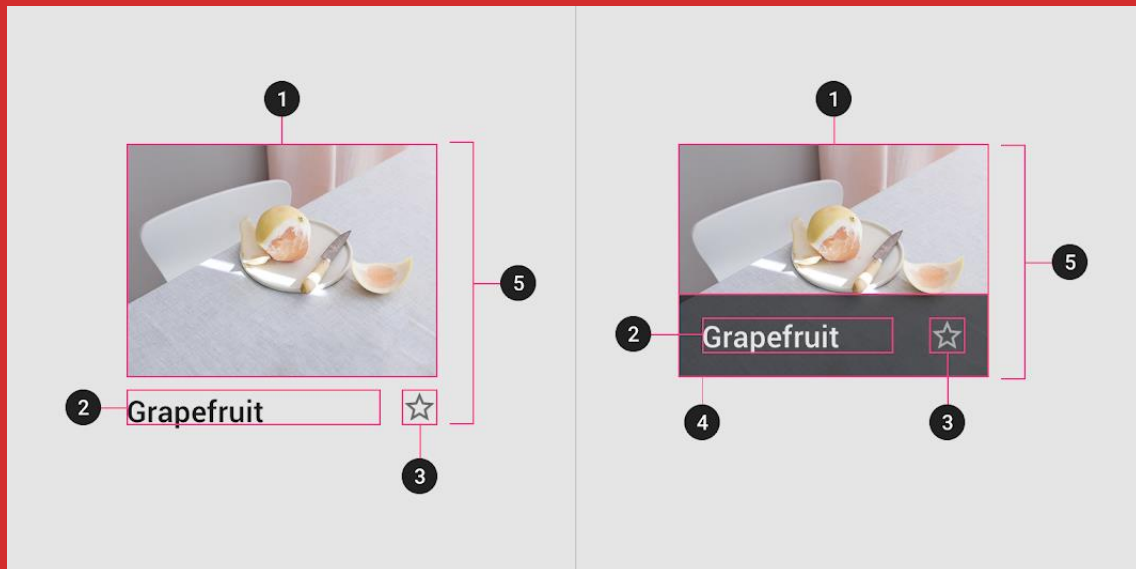
2. Las listas de imágenes acolchadas enfatizan ciertos elementos sobre otros en una colección. Crean una jerarquía utilizando tamaños y proporciones de contenedores variados.

3. Las listas de imágenes tejidas facilitan la navegación por el contenido de los compañeros. Muestran contenido en contenedores de diferentes proporciones para crear un diseño rítmico.

4. Las listas de imágenes de mampostería facilitan la exploración de contenido de pares sin recortar. Las alturas de los contenedores se dimensionan en función del tamaño de la imagen.

Anatomía

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



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

2. Etiquetas de texto (opcional)

Las etiquetas de texto muestran una línea de texto relacionada con un elemento de la lista de imágenes.

3. Iconografía accionable (opcional)

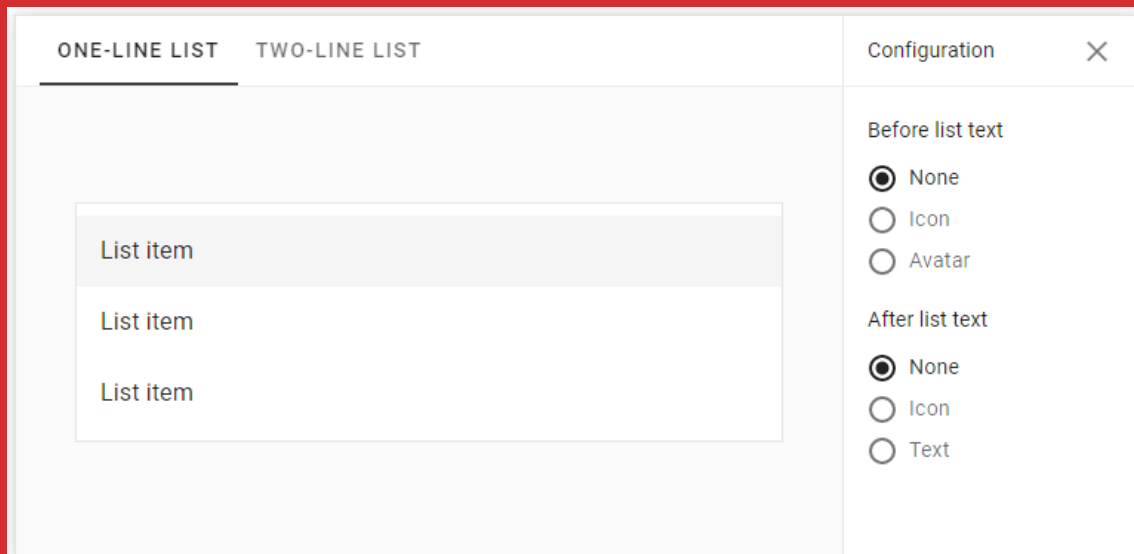
La iconografía accionable puede representar acciones relacionadas.

4. Protección de texto (opcional)

La protección de texto es una malla semiopaca que se coloca delante de las imágenes para mantener legible el texto que se encuentra encima.

5.Elemento de la lista de imágenes Los elementos de la lista de imágenes representan elementos individuales en una lista de imágenes.

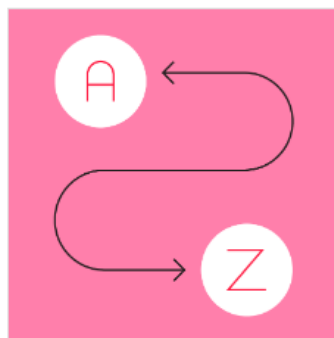
11.Listas



Descripción

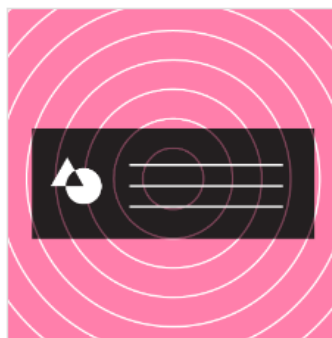
Las listas son un grupo continuo de texto o imágenes. Se componen de elementos que contienen acciones primarias y complementarias, que se representan mediante iconos y texto.

Principios



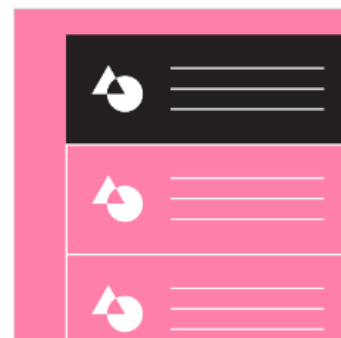
Lógico

Las listas deben ordenarse de manera lógica para que el contenido sea fácil de escanear, como por orden alfabético, numérico, cronológico o por preferencia del usuario.



Procesable

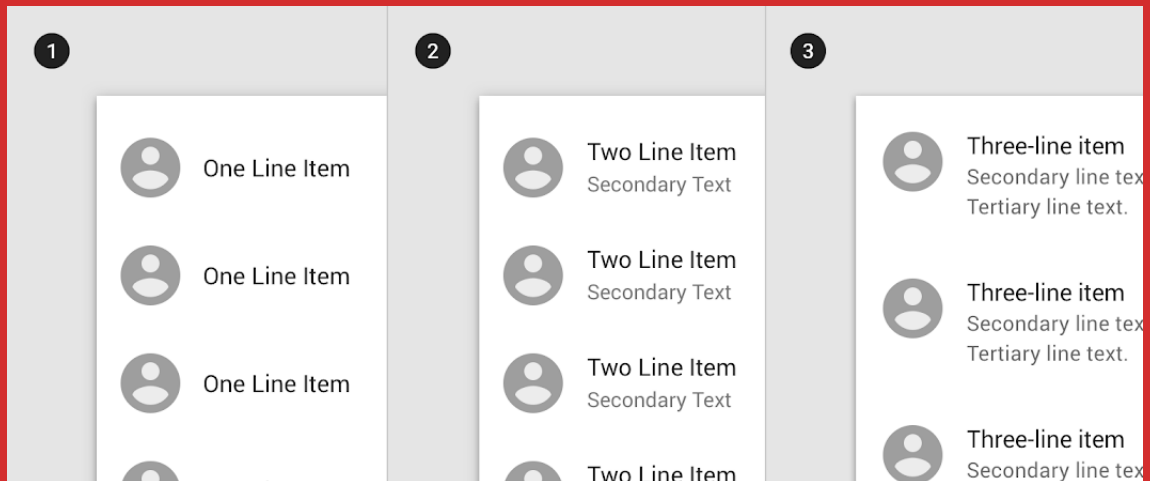
Las listas presentan contenido de una manera que facilita la identificación de un elemento específico en una colección y actuar en consecuencia.



Coherente

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

Tipos



1. Lista

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

2. Lista

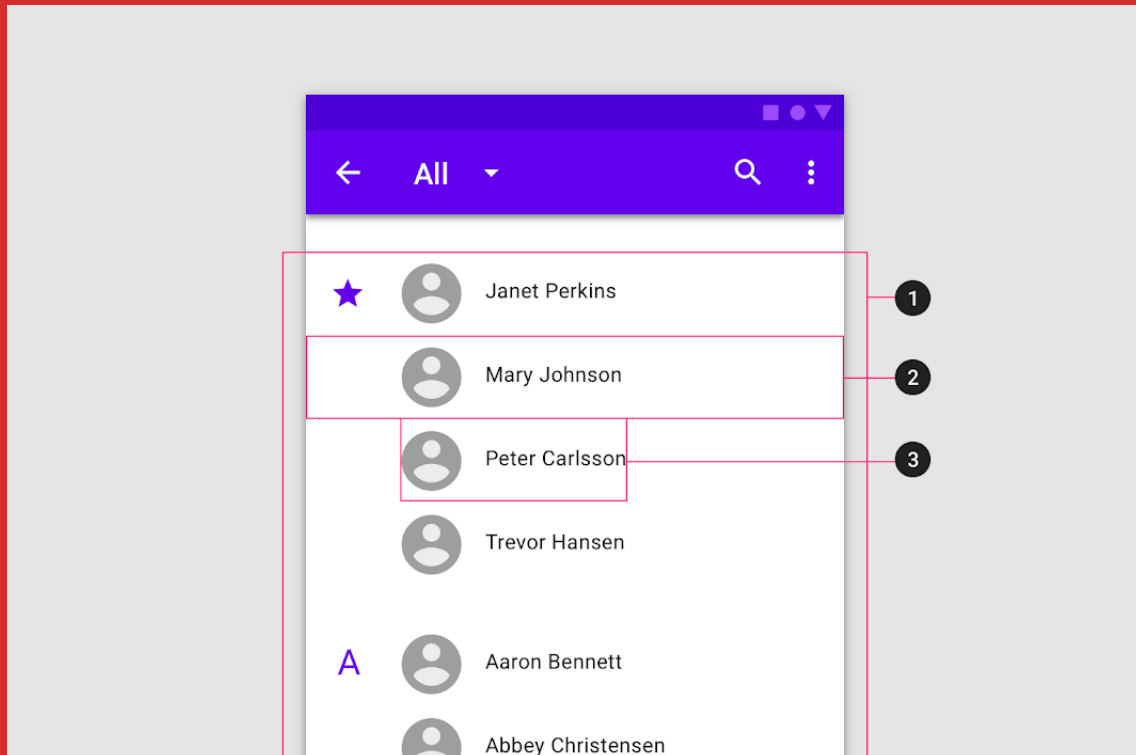
de dos líneas Los elementos de la lista de dos líneas contienen un máximo de dos líneas de texto.

3. Lista

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

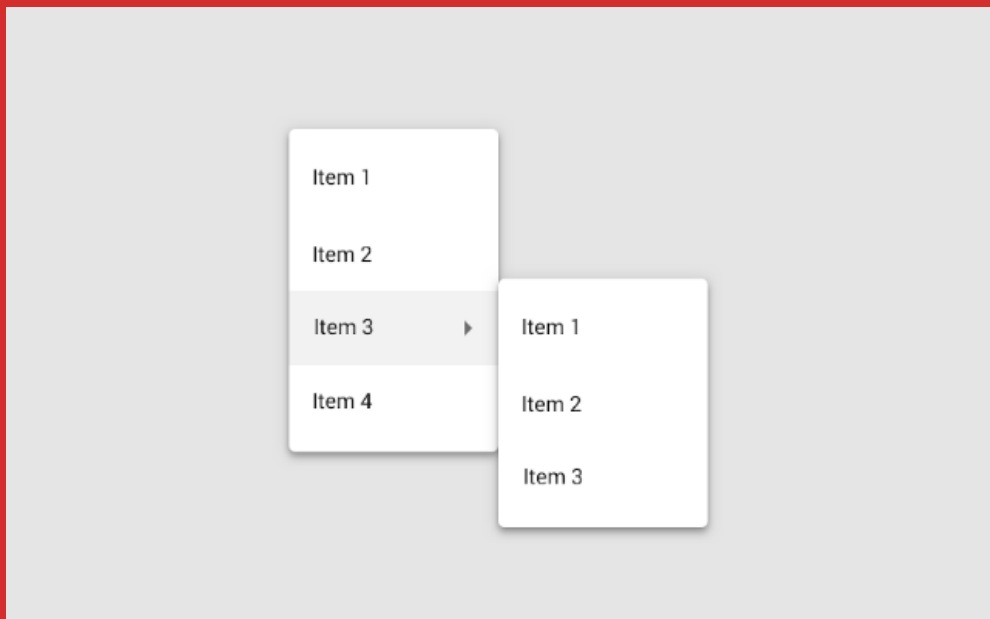
Anatomía

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



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

12.Menús



Descripción

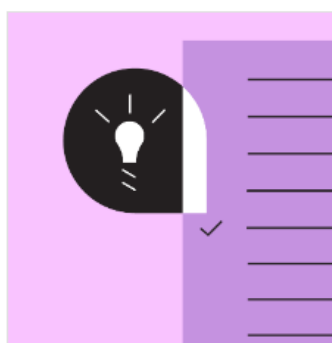
Un menú muestra una lista de opciones en una superficie temporal. Aparecen cuando los usuarios interactúan con un botón, acción u otro control.

Principios



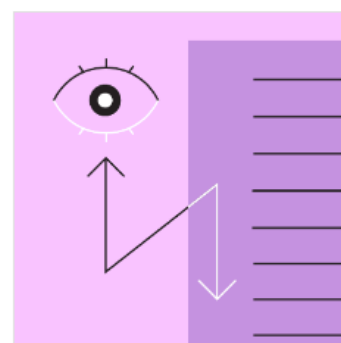
Ágil

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



Contextual

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

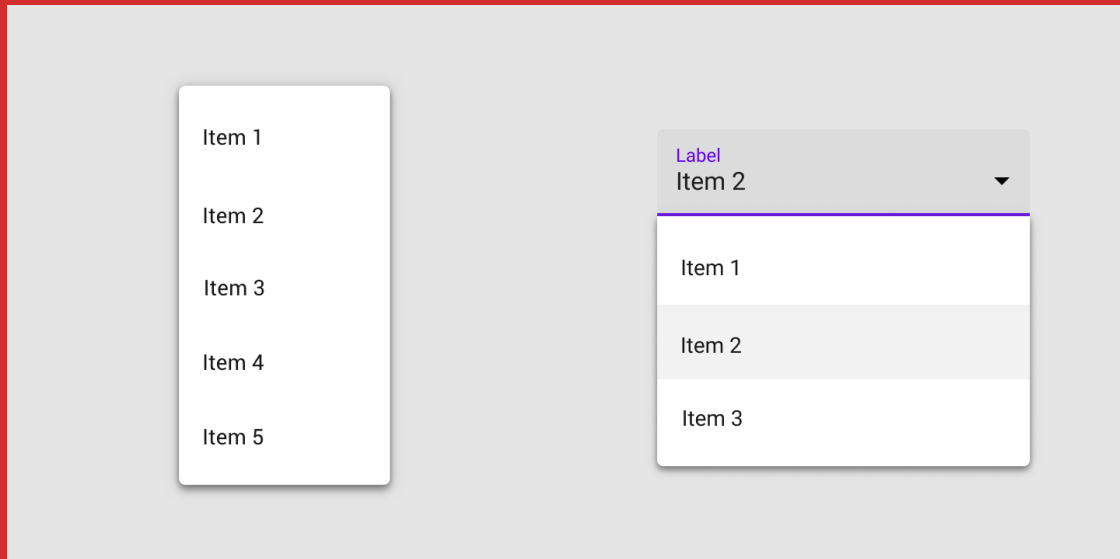


escaneable

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 icono, botón o acción.

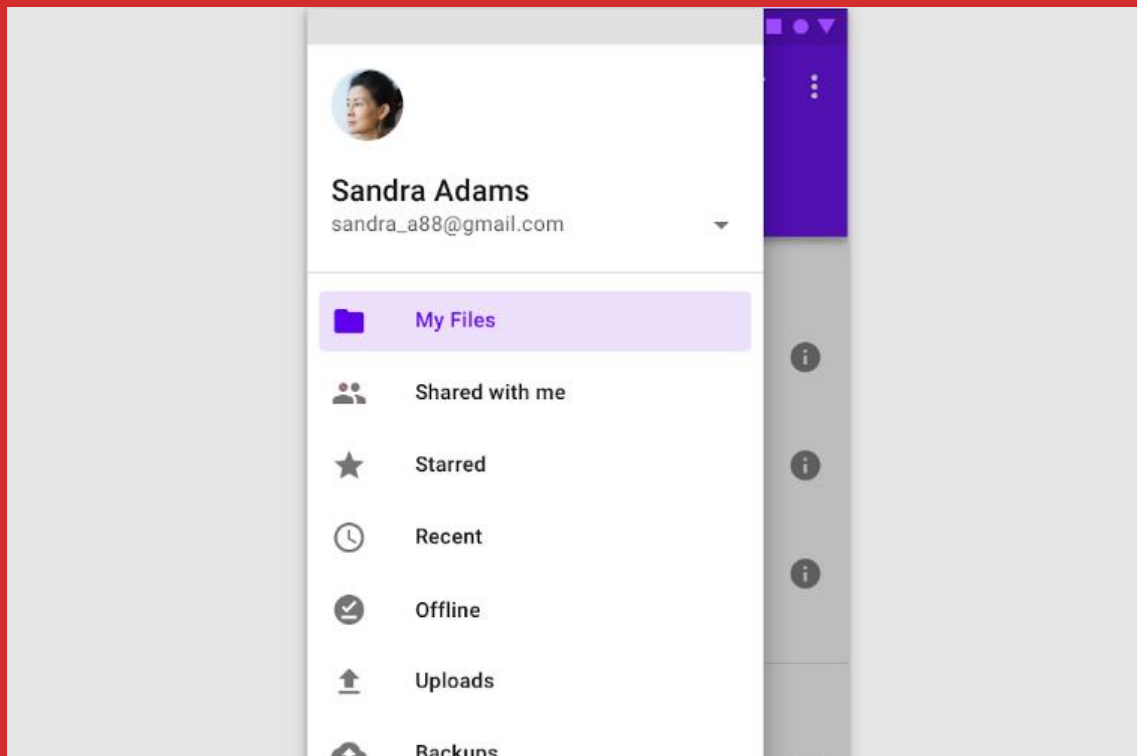
Su colocación varía según el elemento que los abre.

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.

13.Caja de navegación



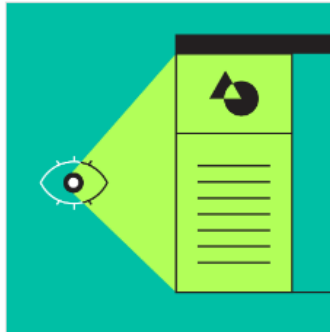
Descripción

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

Los cajones de navegación se recomiendan para:

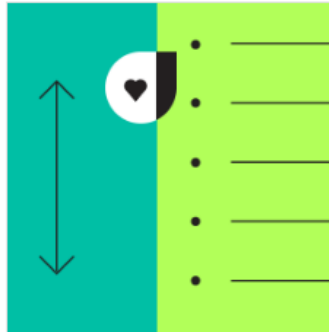
- Aplicaciones con cinco o más destinos de nivel superior
- Aplicaciones con dos o más niveles de jerarquía de navegación
- Navegación rápida entre destinos no relacionados

Principios



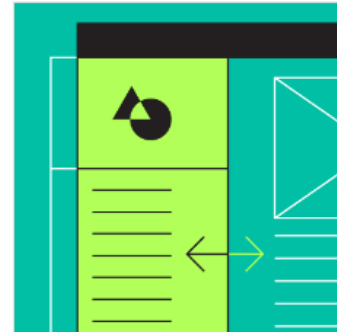
identificable

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 según la importancia del usuario, con los destinos frecuentes primero y los relacionados agrupados.

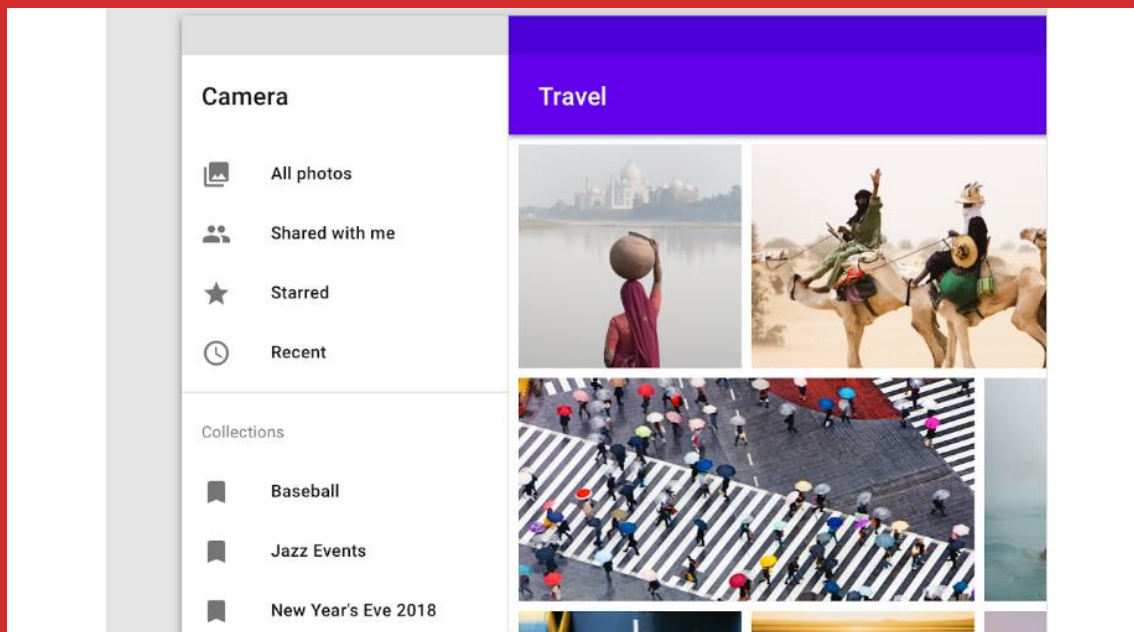


Contextual

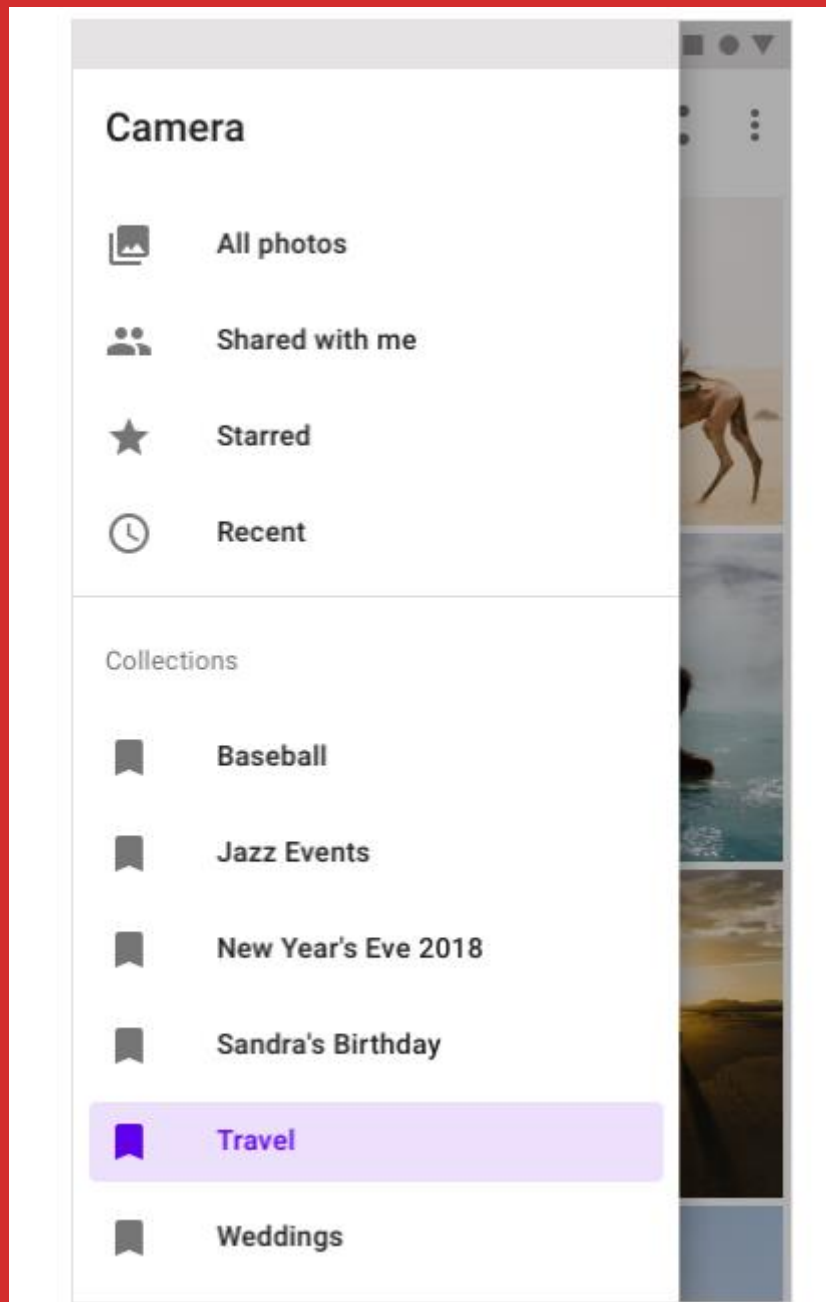
Los cajones de navegación se pueden mostrar u ocultar para adaptarse a diferentes diseños de aplicaciones.

Tipos

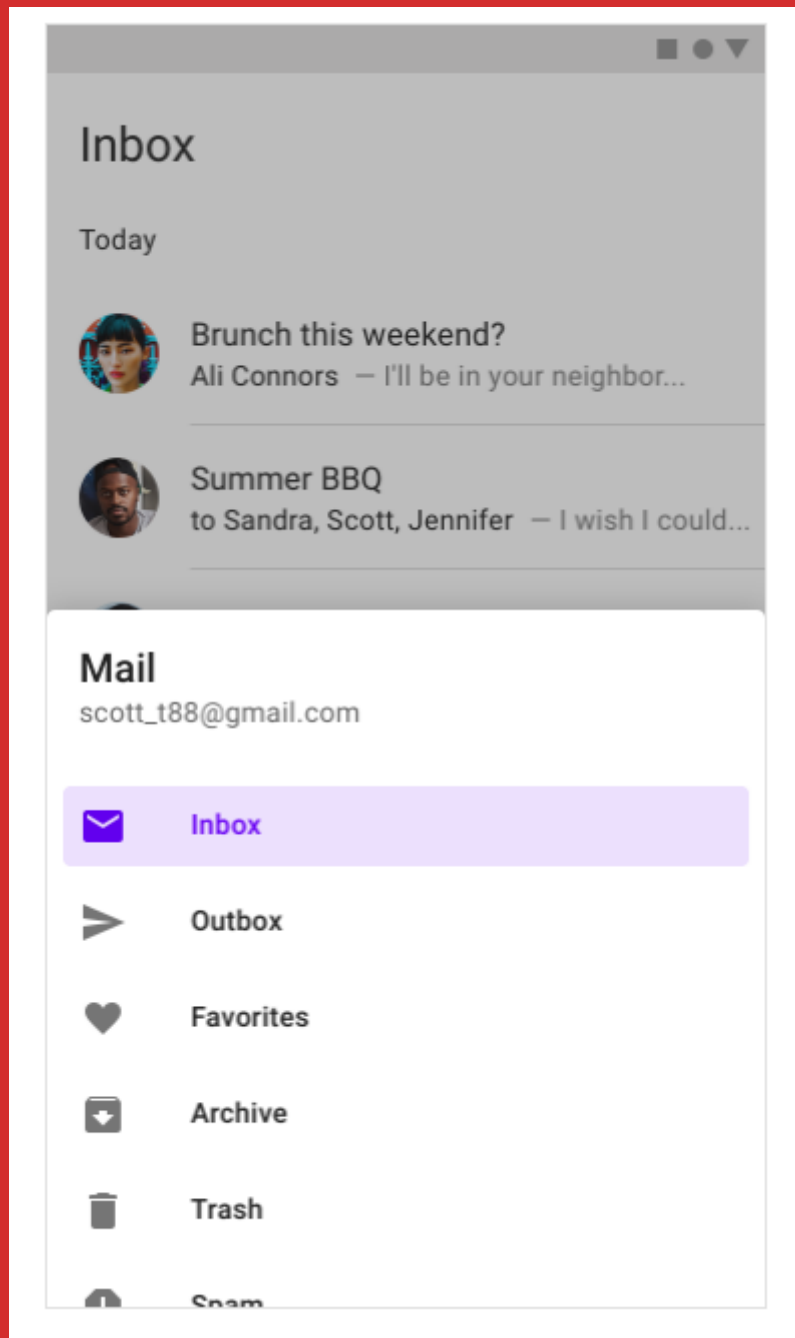
Estándar:



Modal:

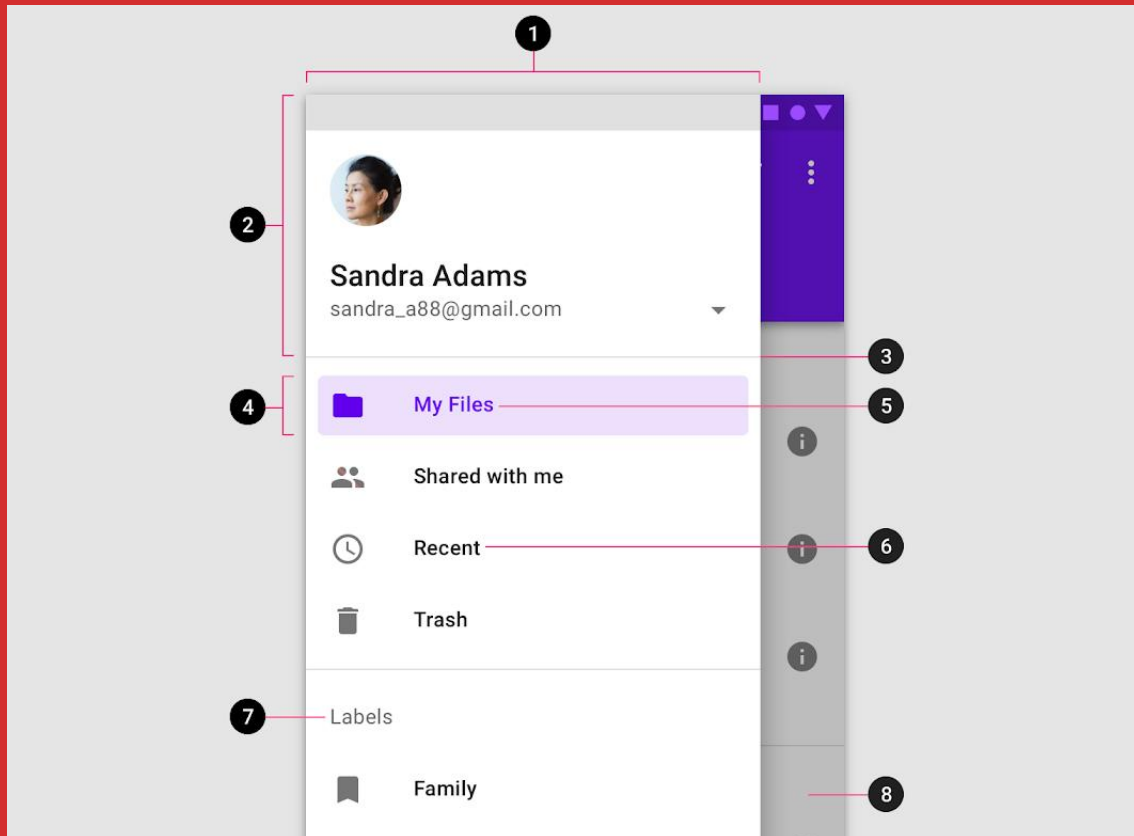


Inferior:



Anatomía

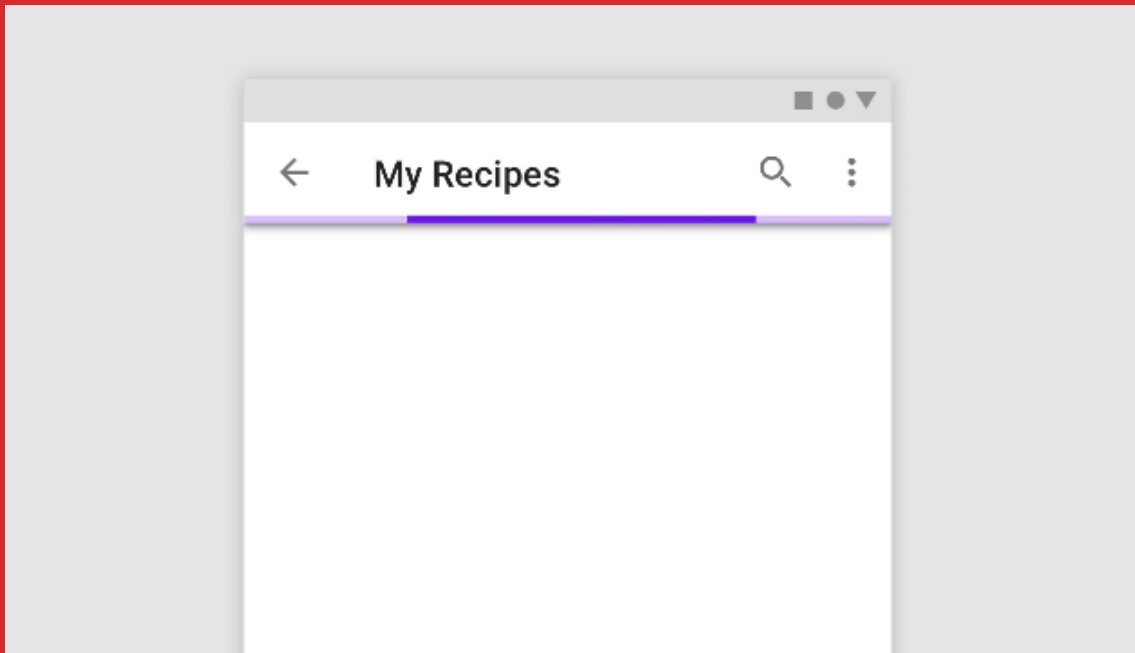
Los cajones de navegación contienen una lista incrustada en una hoja. Se pueden mejorar con encabezados y divisores para organizar listas más largas.



- 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)

14.Indicadores de progreso



Descripción

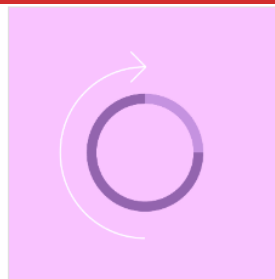
Los indicadores de progreso informan a los usuarios sobre el estado de los procesos en curso, como cargar una aplicación, enviar un formulario o guardar actualizaciones. Comunican el estado de una aplicación e indican las acciones disponibles, como si los usuarios pueden salir de la pantalla actual.

Principios



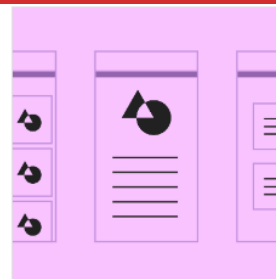
Informativo

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



Animado

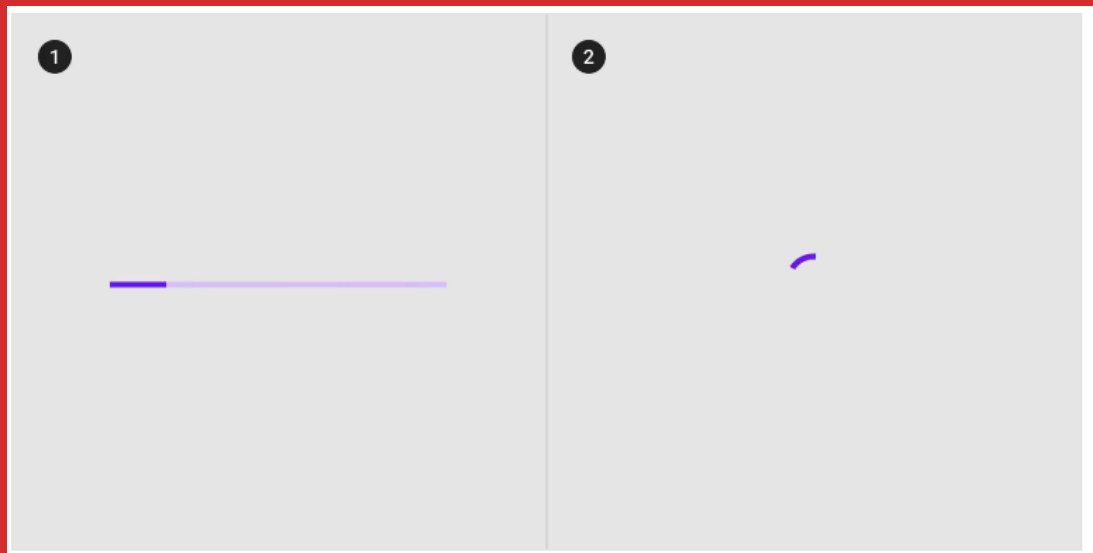
Los indicadores de progreso utilizan animaciones para captar la atención e informar a los usuarios sobre el progreso de una actividad.



Coherente

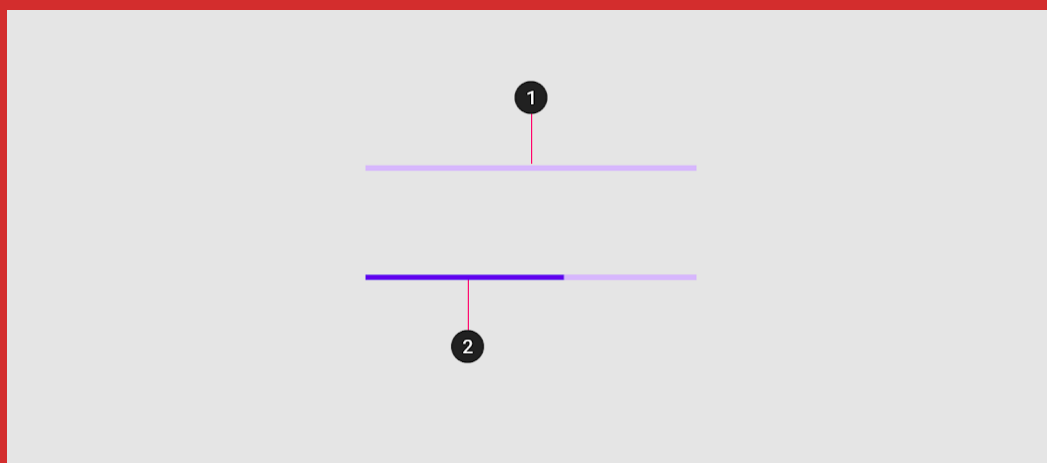
Los indicadores de progreso deben aplicarse a todas las instancias de un proceso (como la carga) en un formato coherente (lineal o circular).

Tipos



1. Indicador lineal
2. Indicador circular

Anatomía



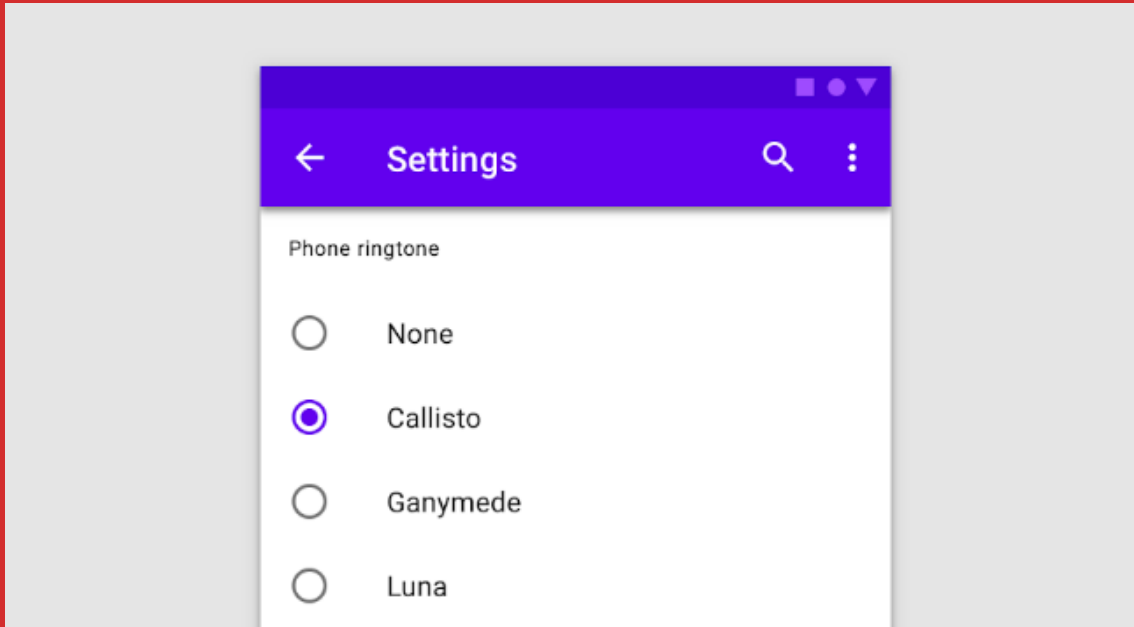
1. Pista

La pista es una regla de ancho fijo, con límites establecidos para que el indicador se desplace.

2. Indicador

El indicador se anima a lo largo de la pista.

15.Botones de Radio



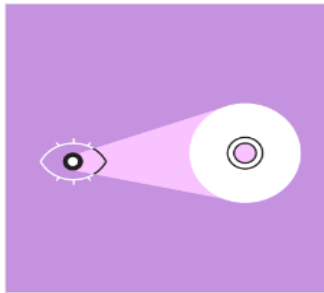
Descripción

Utilice los botones de opción para:

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

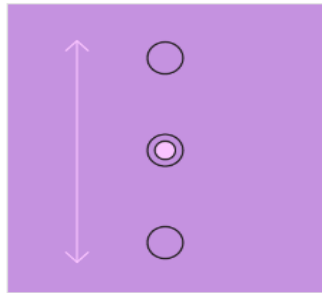
Si las opciones disponibles se pueden colapsar, considere usar un menú desplegable en su lugar, ya que ocupa menos espacio.

Principios



Familiar

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



escaneable

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



Eficiente

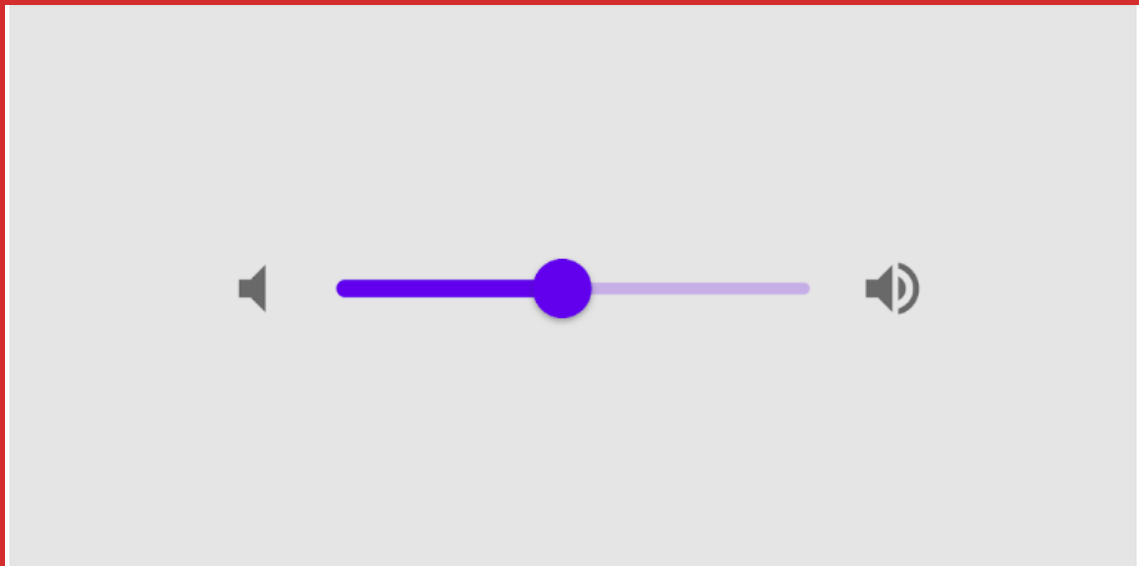
Los botones de opción facilitan la comparación de las opciones disponibles.

Estados

Los botones de opción se pueden seleccionar o deseleccionar. Los botones de radio tienen estados habilitados, deshabilitados, flotantes, enfocados y presionados.

Enabled Selected	Disabled Selected	Hover Selected	Focus Selected	Pressed Selected
Enabled Unselected	Disabled Unselected	Hover Unselected	Focus Unselected	Pressed Unselected

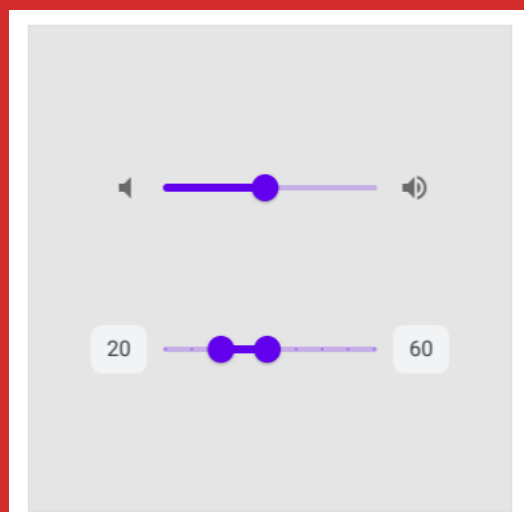
16. Controladores deslizantes



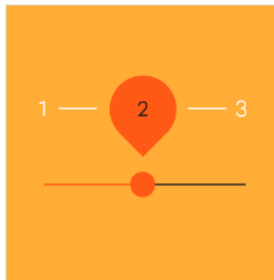
Descripción

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 configuraciones 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 puede comunicar con iconos.

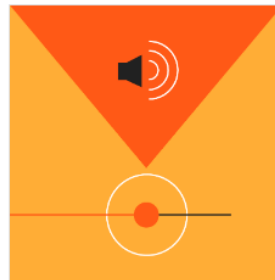


Principios



Ajustable

Los controles deslizantes se deben utilizar para realizar selecciones a partir de un rango de valores.



Inmediato

Al interactuar con un control deslizante, los cambios deben reflejarse de inmediato al usuario.

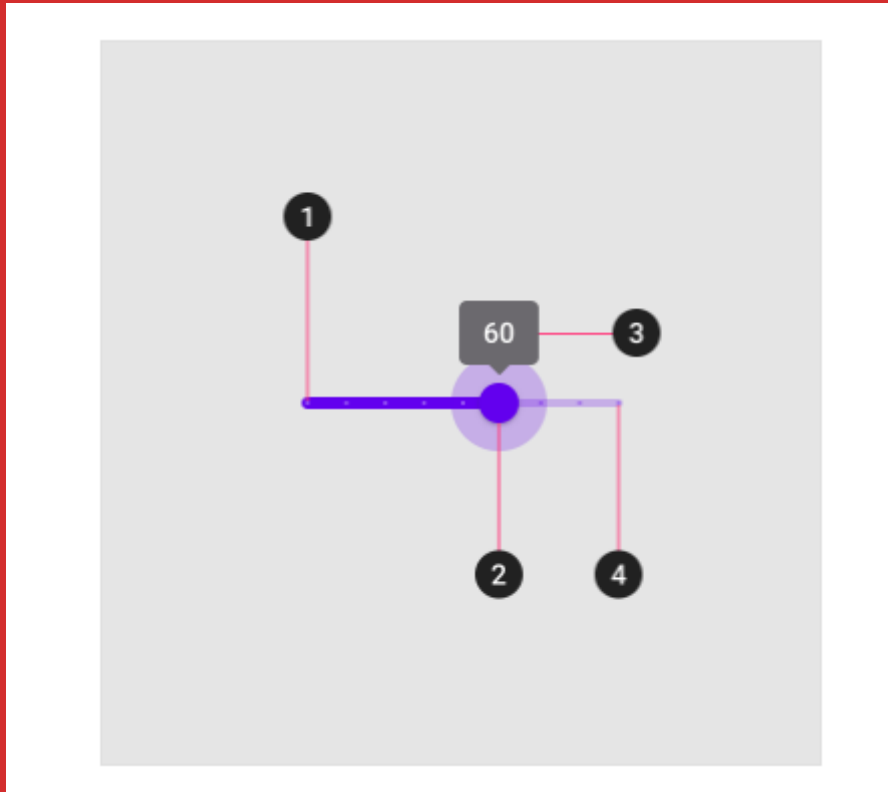


Accesible

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

Anatomía

Un control deslizante puede contener los siguientes elementos:



1. Pista

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 idiomas 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.

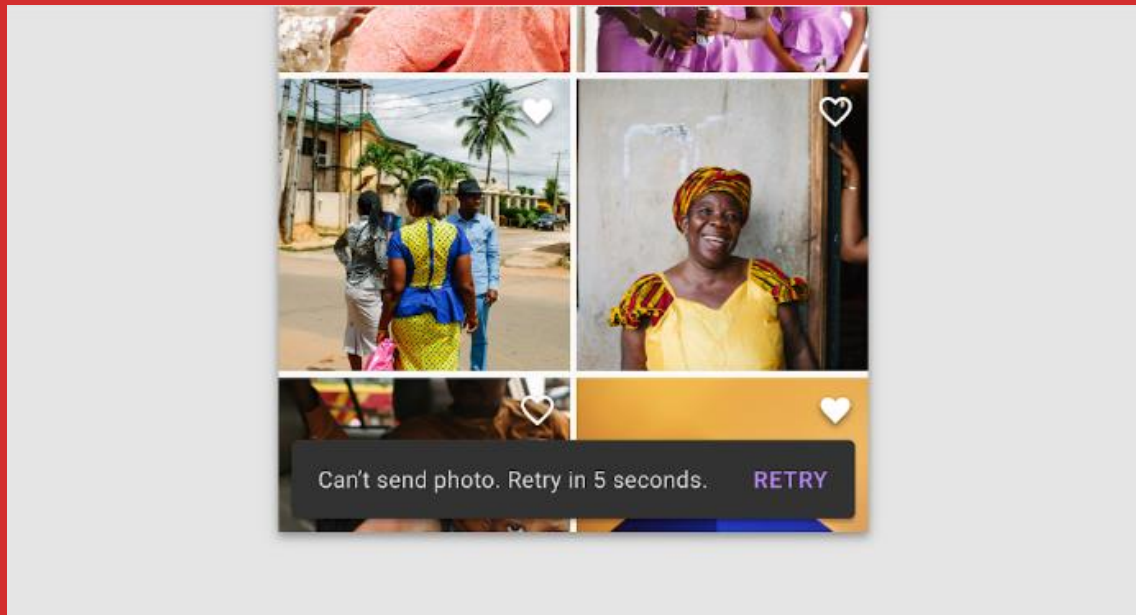
3. Etiqueta de valor (opcional)

Una etiqueta de valor muestra el valor numérico específico que se corresponde con la ubicación 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.Snackbars



Descripción

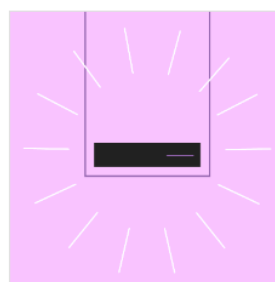
Los snackbars informan a los usuarios sobre un proceso que ha realizado o realizará una aplicación. Aparecen temporalmente, hacia la parte inferior de la pantalla. No deberían interrumpir la experiencia del usuario y no requieren que el usuario ingrese para desaparecer.

Principios



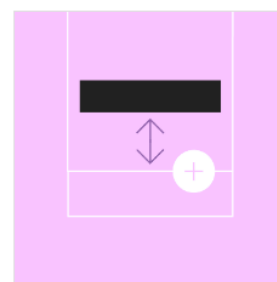
Informativo

Snackbars proporciona actualizaciones sobre los procesos de una aplicación.



Temporal

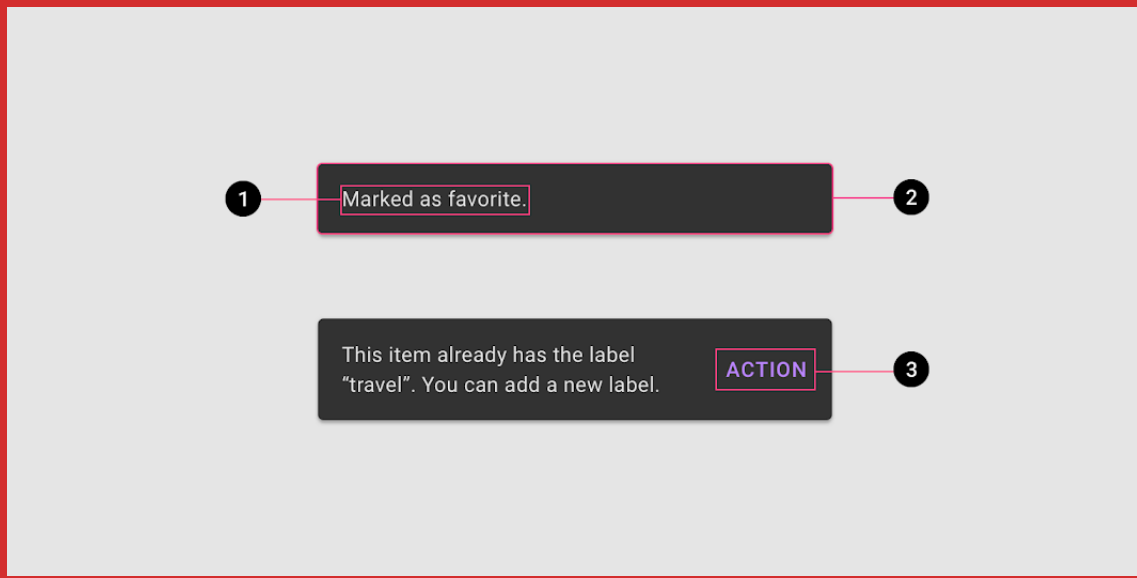
Los snackbars aparecen temporalmente y desaparecen por sí solos sin que sea necesario que el usuario los descarte.



Contextual

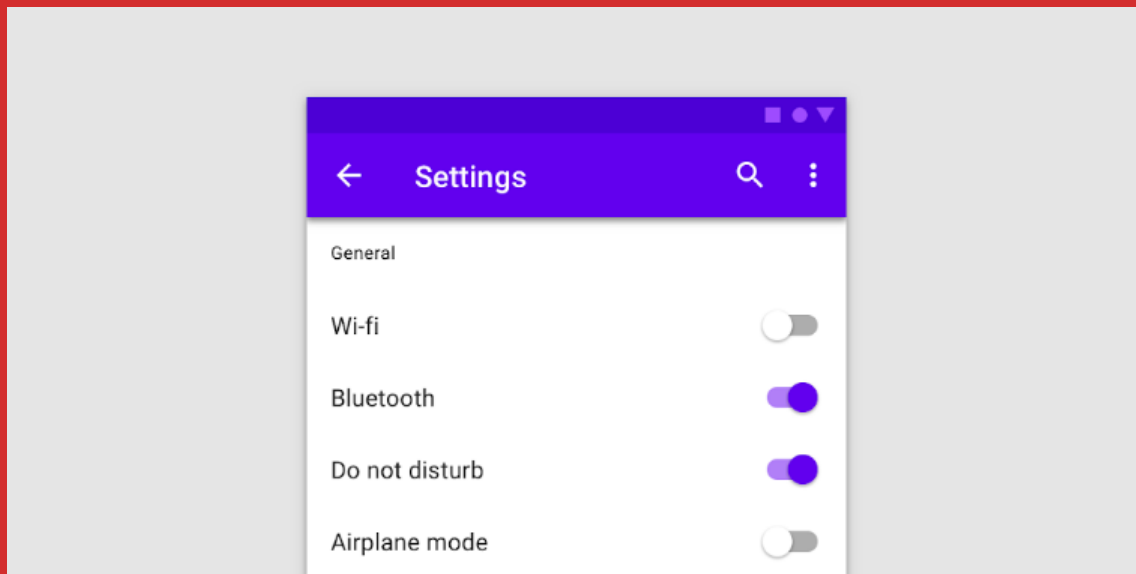
Los snackbars se colocan en el área más adecuada de la interfaz de usuario.

Anatomía



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

18.Switches/Interruptores



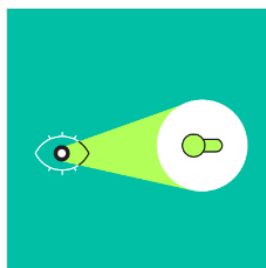
Descripción

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

Use interruptores para:

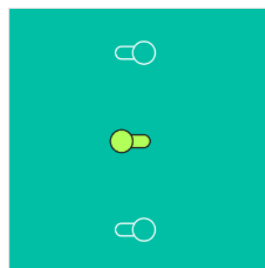
- Activar o desactivar un solo elemento, en dispositivos móviles y tabletas
- Inmediatamente activar o desactivar algo

Principios



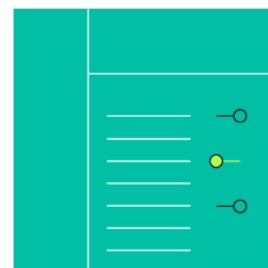
Familiar

Los conmutadores han estado en las interfaces de usuario durante mucho tiempo y deben usarse como se espera.



escaneable

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



Eficiente

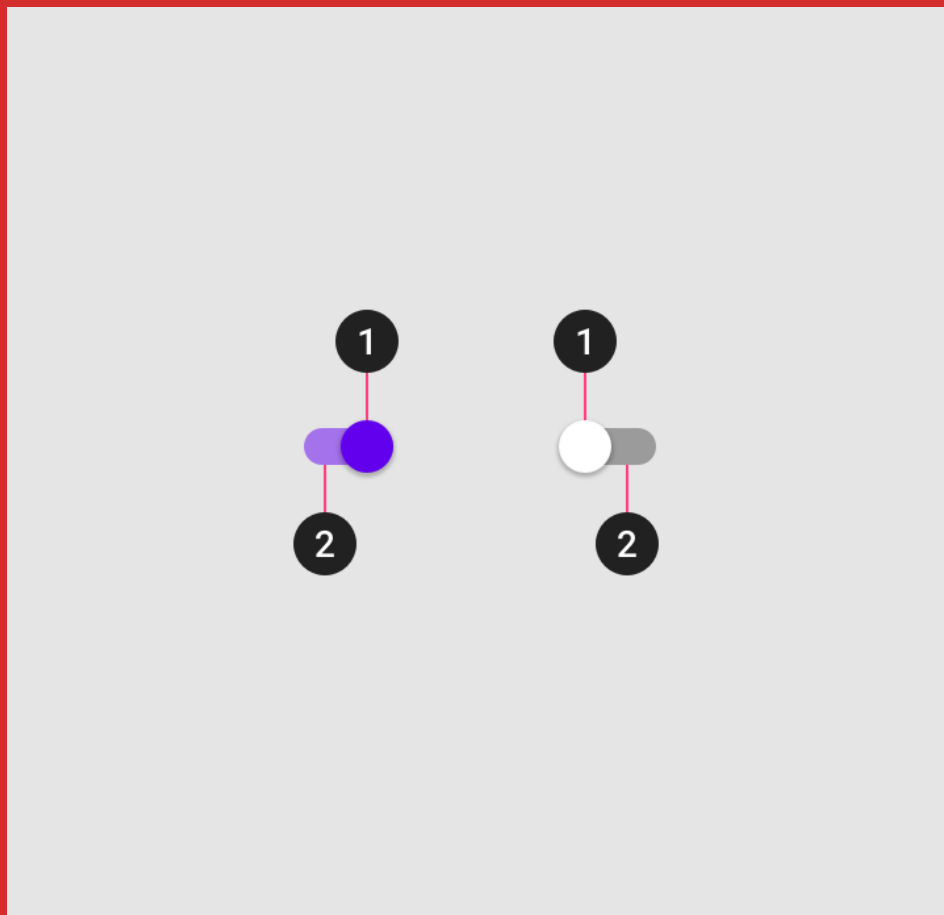
Los interruptores facilitan la comparación de las opciones disponibles.

Comportamiento

Un interruptor se alterna con éxito cuando el pulgar del interruptor se desliza hacia el otro lado de la pista tras la interacción del usuario.

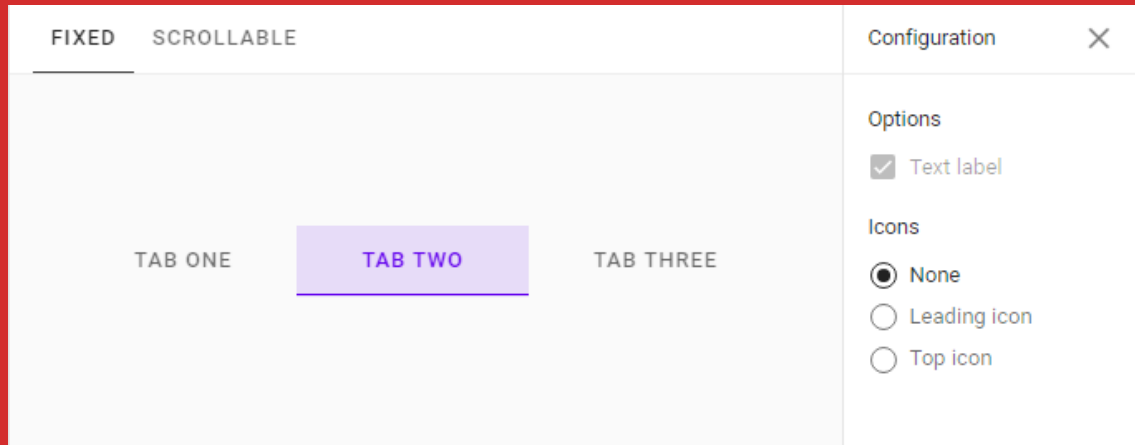
La opción que controla el conmutador, así como el estado en el que se encuentra, debe quedar claro en la etiqueta en línea correspondiente.

Evite crear un interruptor que incluya el texto "on" y "off" dentro del propio gráfico. El interruptor solo debería ser suficiente.



- 1. Pulgar
- 2. Pista

19.Tabs/Pestañas



Descripción

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

Pestañas en un conjunto

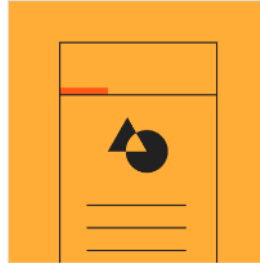
Cada pestaña debe contener contenido que sea distinto de otras pestañas en un conjunto. Por ejemplo, las pestañas pueden presentar diferentes secciones de noticias, diferentes géneros de música o diferentes temas de documentos.

Principios



Escalable

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



Informativo

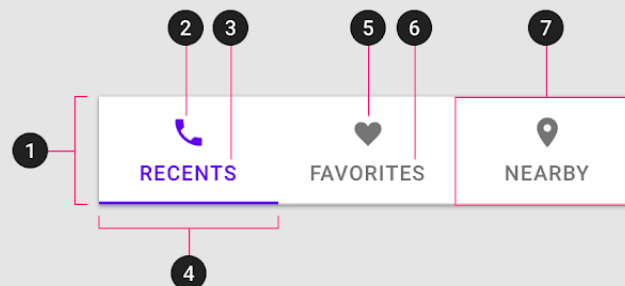
Las pestañas organizan el contenido en categorías para ayudar a los usuarios a encontrar fácilmente diferentes tipos de información.



Colegas

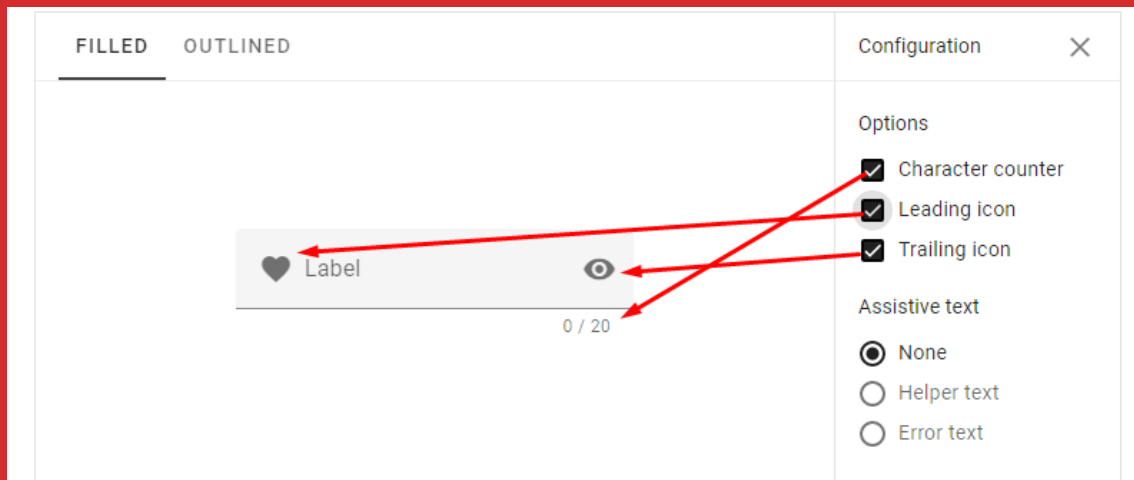
Las pestañas se muestran una al lado de la otra como pares, en categorías de igual importancia.

Anatomía



- 1.Contenedor
- 2.Icono activo (Opcional si hay una etiqueta)
- 3.Etiqueta de texto activo (Opcional si hay un icono)
- 4.Indicador de pestaña activa
- 5.Icono inactivo (Opcional si hay una etiqueta)
- 6.Etiqueta de texto inactivo (Opcional si hay un icono)
7. Elemento de pestaña

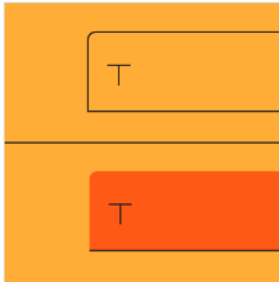
20.Campos de texto



Descripción

Los campos de texto permiten a los usuarios ingresar texto en una interfaz de usuario. Suelen aparecer en formularios y cuadros de diálogo.

Principios

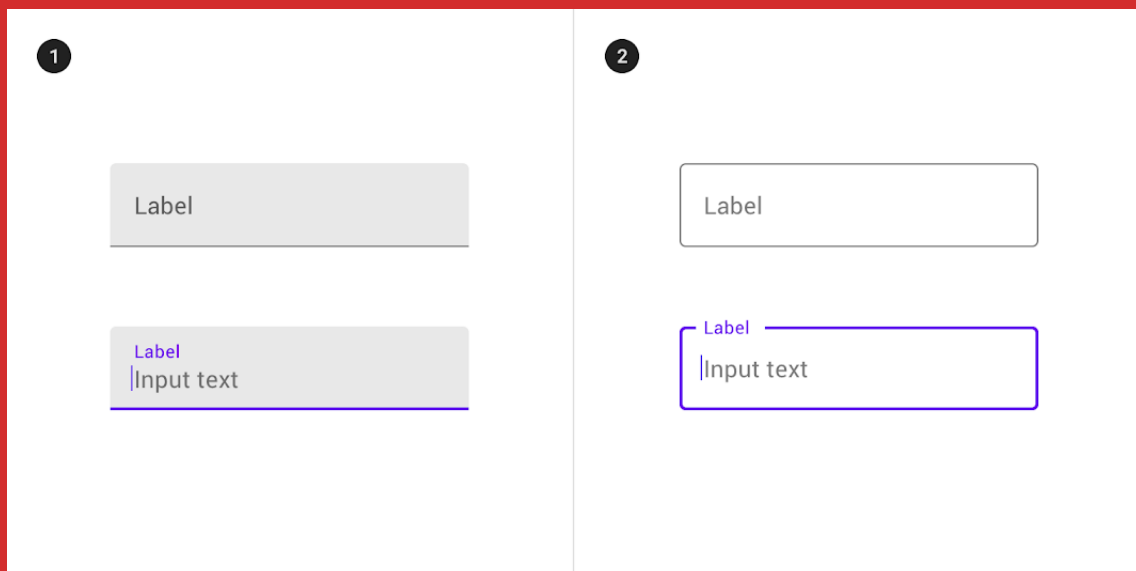
		
Visible	Claro	Eficiente
Los campos de texto deben destacarse e indicar que los usuarios pueden ingresar información.	Los estados de los campos de texto deben diferenciarse claramente entre sí.	Los campos de texto deben facilitar la comprensión de la información solicitada y corregir cualquier error.

Tipos

Los campos de texto vienen en dos tipos:

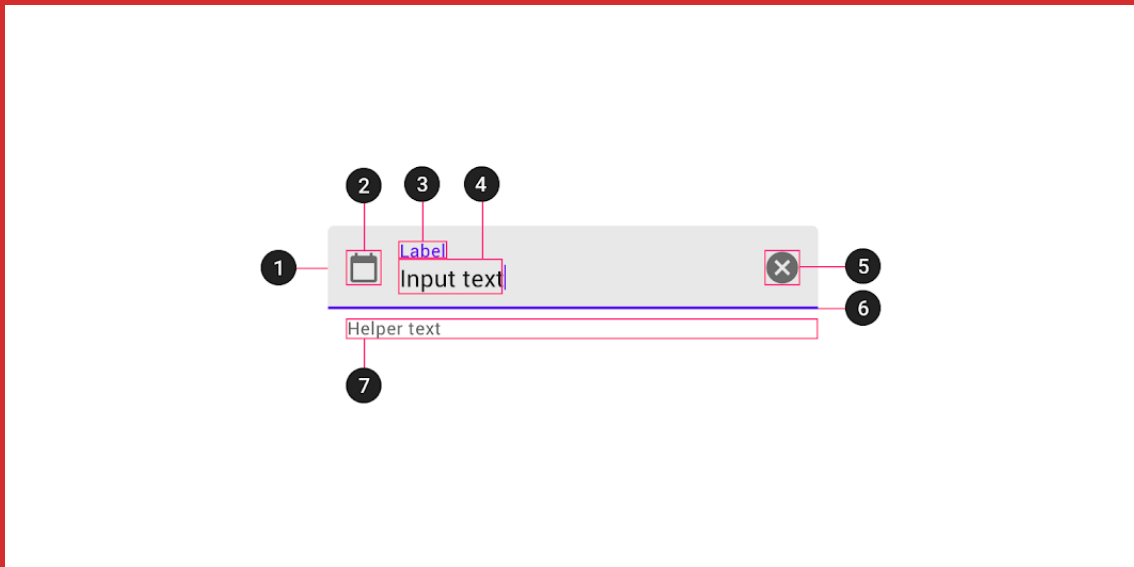
- Campos de texto rellenos
- Campos de texto delineados

Ambos tipos de campos de texto utilizan un contenedor para proporcionar una posibilidad clara de interacción, lo que hace que los campos sean reconocibles en los diseños.



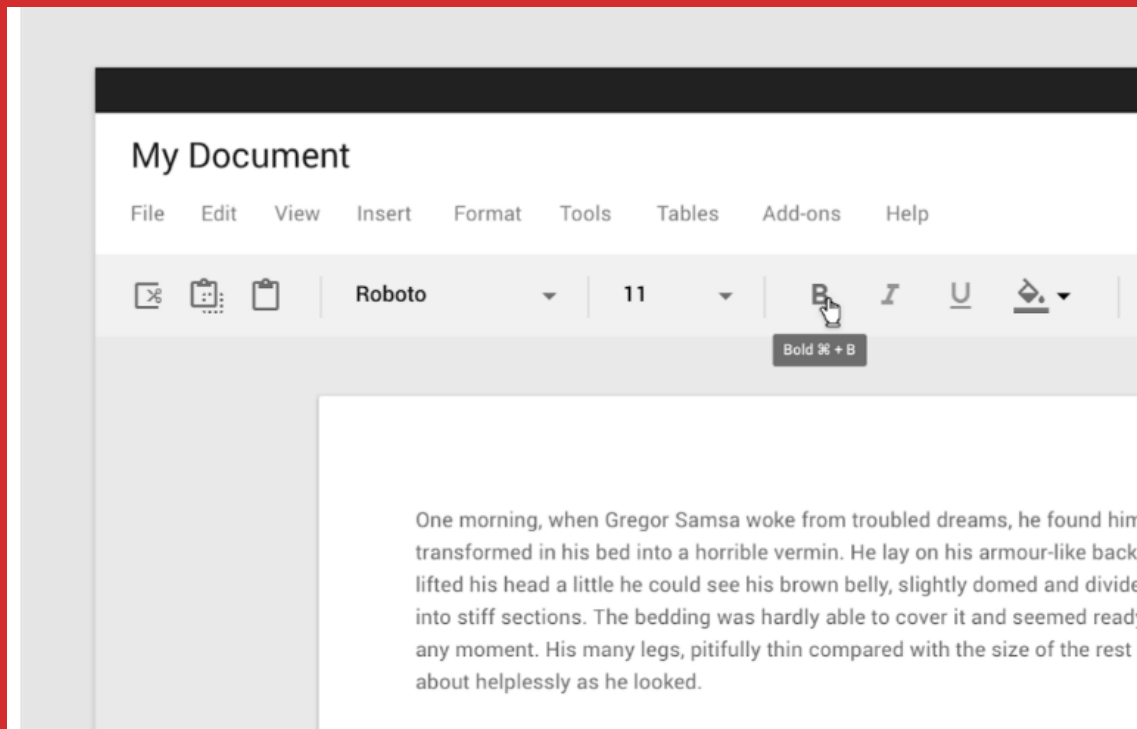
1. Campos de texto rellenos
2. Campos de texto delineados

Anatomía



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

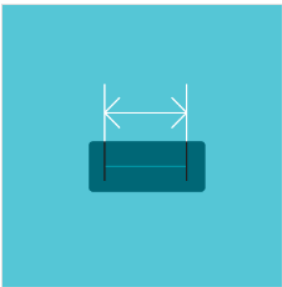
21.Herramientas/Tooltips



Descripción

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

Principios

		
Transitorio La información sobre herramientas aparece al pasar el mouse, enfocar o tocar, y desaparece después de un breve período de tiempo.	Emparejado La información sobre herramientas siempre se empareja cerca del elemento con el que están asociados.	Sucinto La información sobre herramientas solo incluye texto breve y descriptivo.