



## Unidad 2 **Diseño y Prototipado**

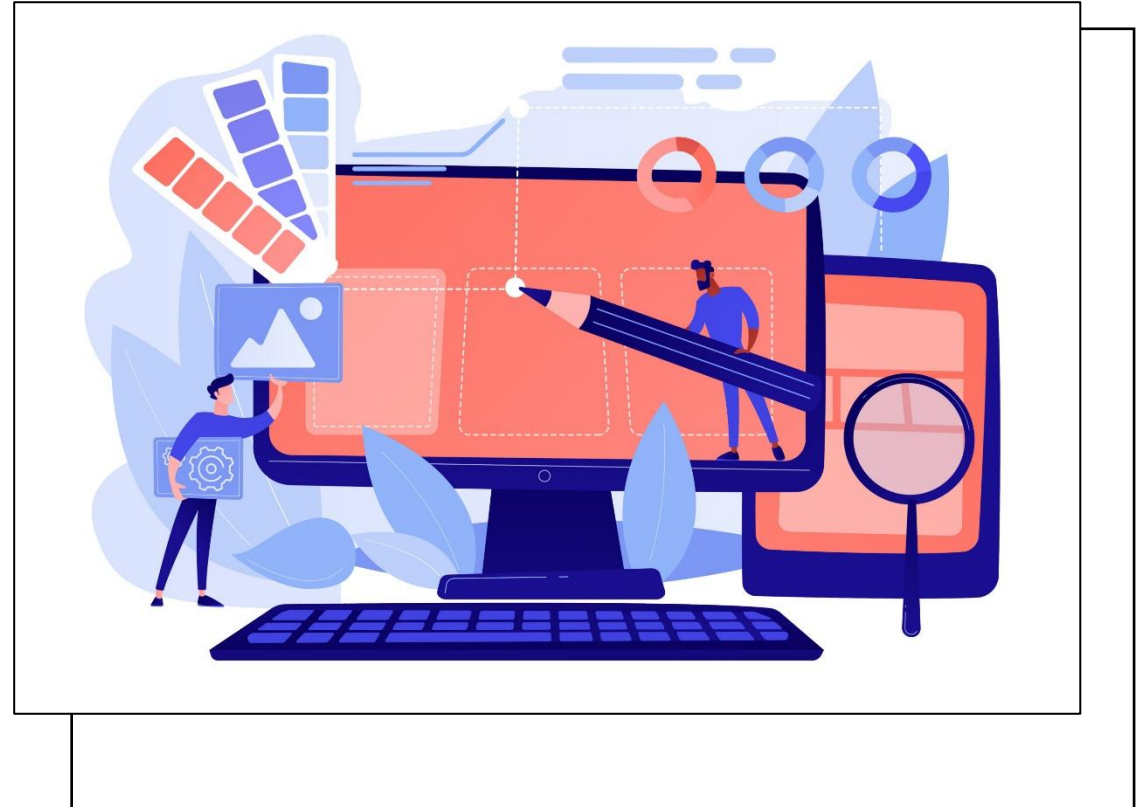
Universidad Politécnica del Estado de Morelos



---

## Tema 2.1

# Guías de Estilo y Normativas de Estilo



## Contenido

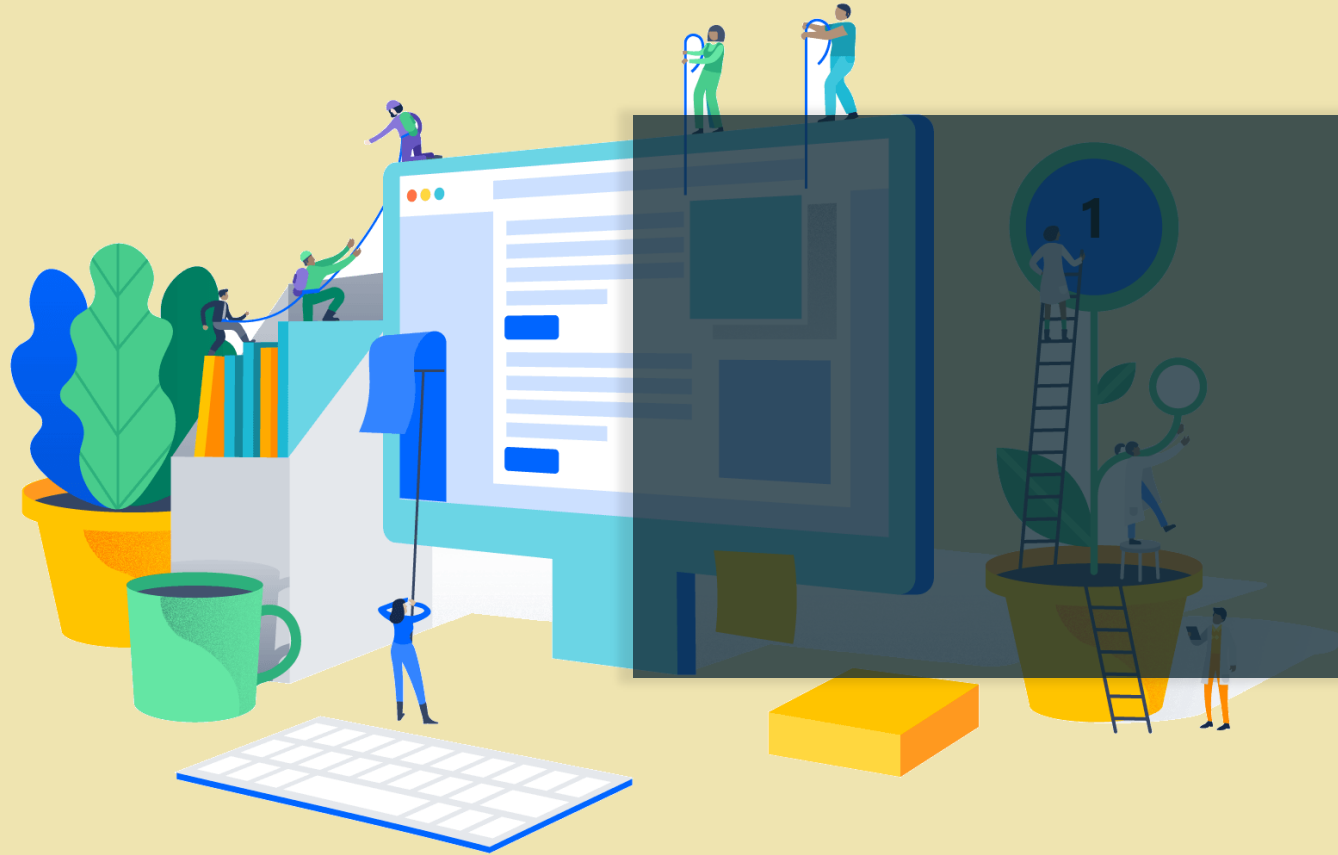
1. Introducción
2. ¿Qué es una guía de estilo?
3. ¿Por qué usar guías de estilo?
4. Elementos clave de una guía de estilo
5. ¿Qué son las normativas de diseño?
6. Material Design (Google)
7. Cupertino Design (Apple)
8. Comparativa rápida: Material vs Cupertino
9. Actividades en clase



# Contenido

---





Introducción.

## ■ Introducción.

### Objetivo de la unidad:

El estudiante desarrollará mockups, wireframes y modelos de navegación de interfaces para contribuir al proceso de diseño centrado en el usuario.





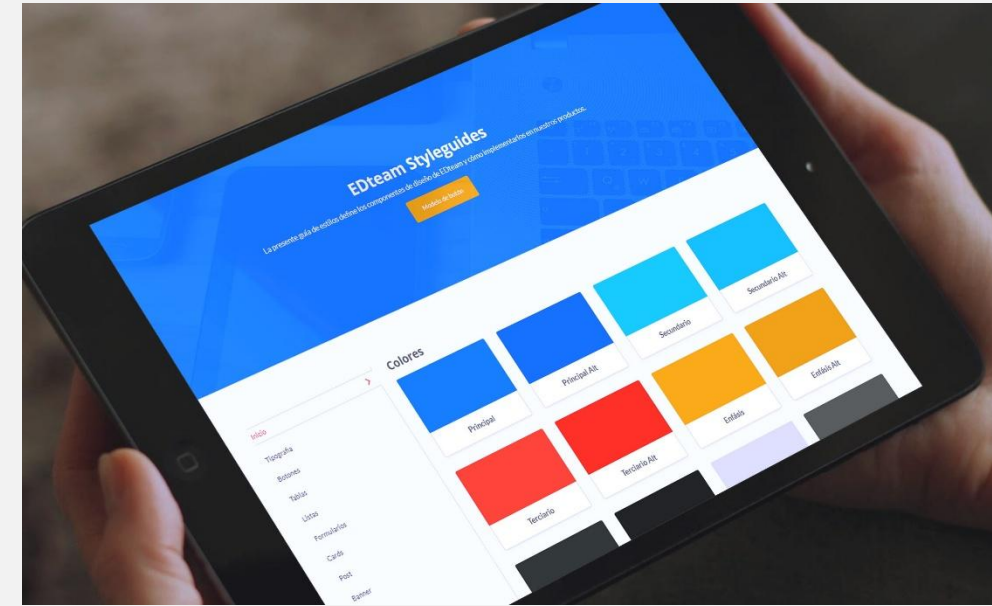
¿Qué es una guía de estilo?

# ■ ¿Qué es una guía de estilo?

Una guía de estilo es un conjunto de reglas visuales que definen cómo debe verse y comportarse una interfaz.

Sirve para:

- Mantener coherencia visual en toda la app o sitio.
- Facilitar la colaboración entre diseñadores y desarrolladores.
- Asegurar una buena experiencia de usuario (UX).







¿Por qué usar guías de estilo?

## ■ ¿Por qué usar guías de estilo?








- **Coherencia visual** en toda la aplicación.
- **Ahorro de tiempo:** no se reinventa la rueda cada vez.
- **Escalabilidad:** más fácil mantener y crecer un proyecto.
- **Mejor colaboración** entre equipos de diseño y desarrollo.
- **Accesibilidad:** se definen buenas prácticas para todos los usuarios.





## Elementos clave de una guía de estilo

# Elementos clave de una guía de estilo

Elemento	¿Qué incluye?
 Paleta de colores	Primarios, secundarios, fondo, acento.
 Tipografía	Familia tipográfica, tamaños, pesos.
 Espaciado	Margins, padding, separación entre elementos.
 Layout y grids	Columnas, reglas de alineación.
 Componentes UI	Botones, tarjetas, formularios.
 Estilo textual	Tonalidad del lenguaje, uso del texto.
 Iconografía	Estilo visual de íconos.



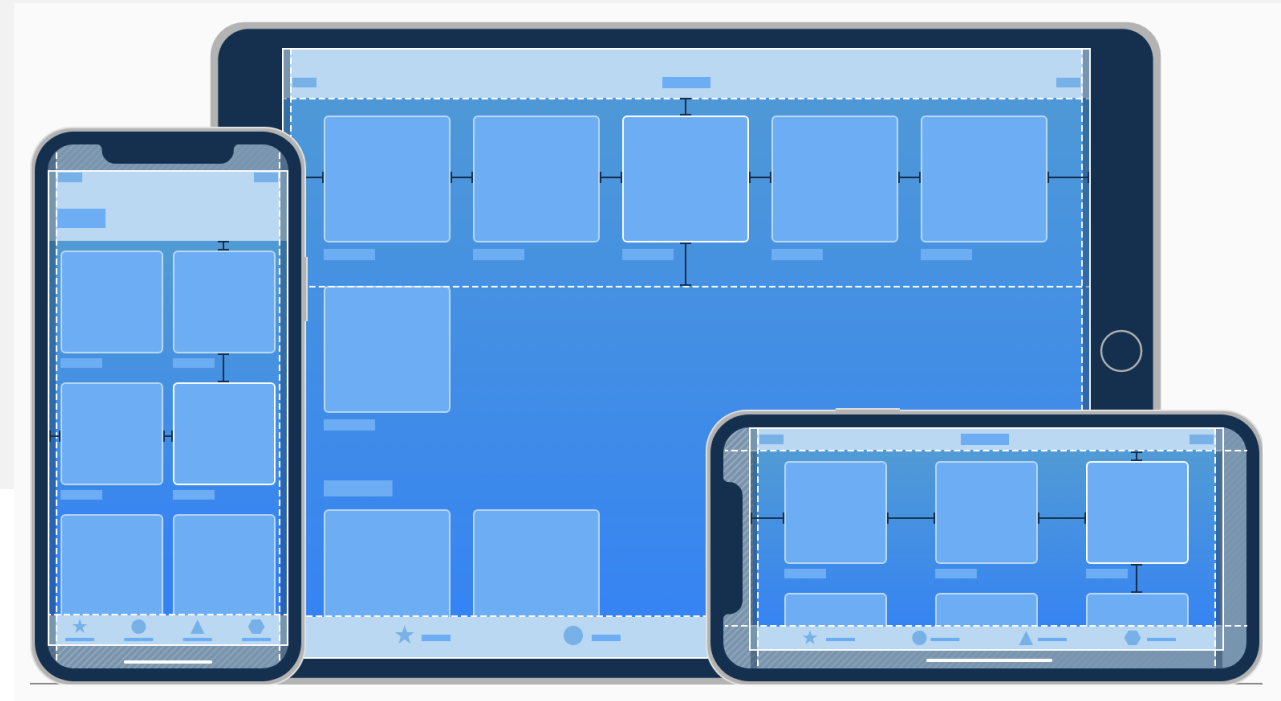
¿Qué son las normativas de diseño?

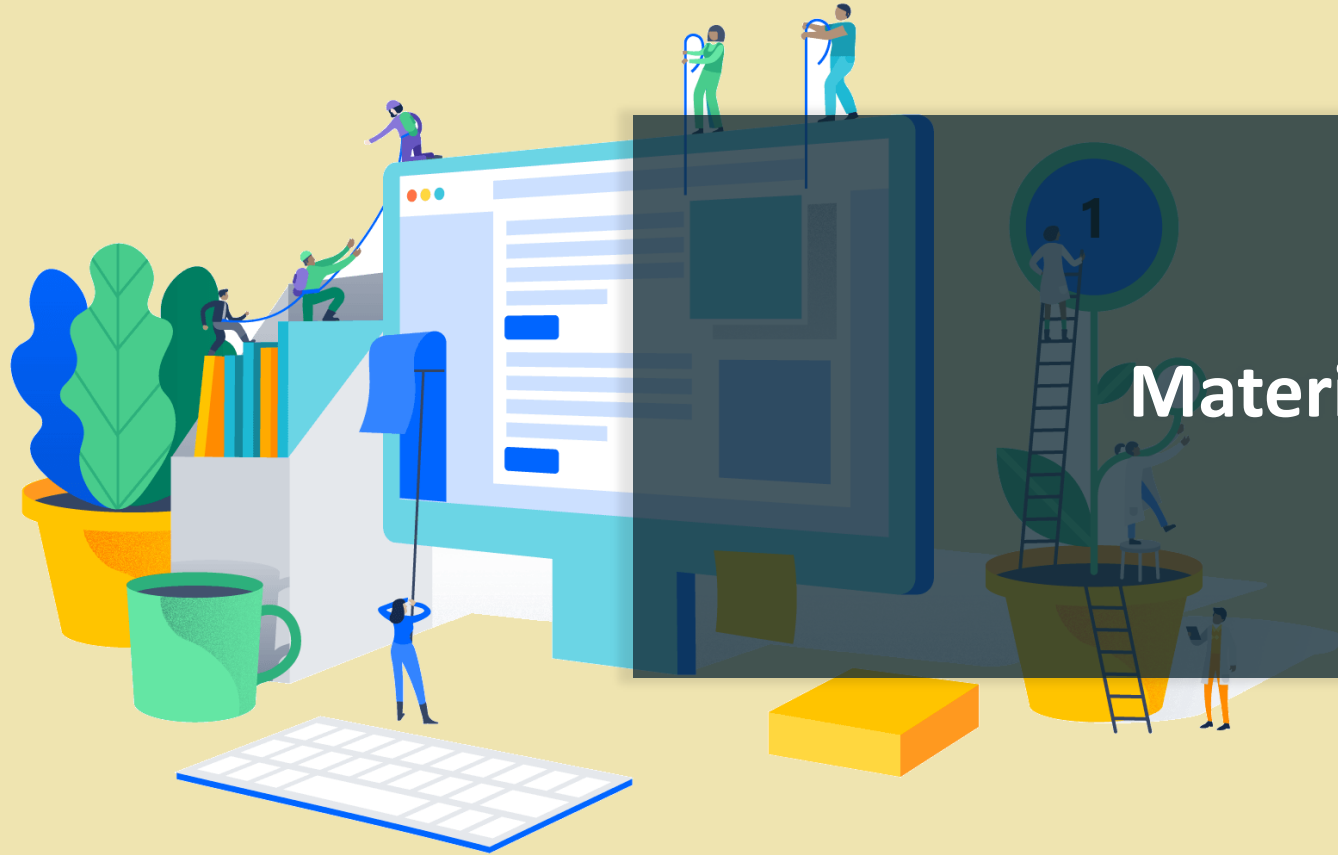
# ■ ¿Qué son las normativas de diseño?

Son estándares visuales y funcionales creados por empresas tecnológicas para asegurar calidad y uniformidad en el diseño de interfaces.

Las dos más conocidas son:

- Material Design (Google)
- Cupertino Design (Apple)





# Material Design (Google)

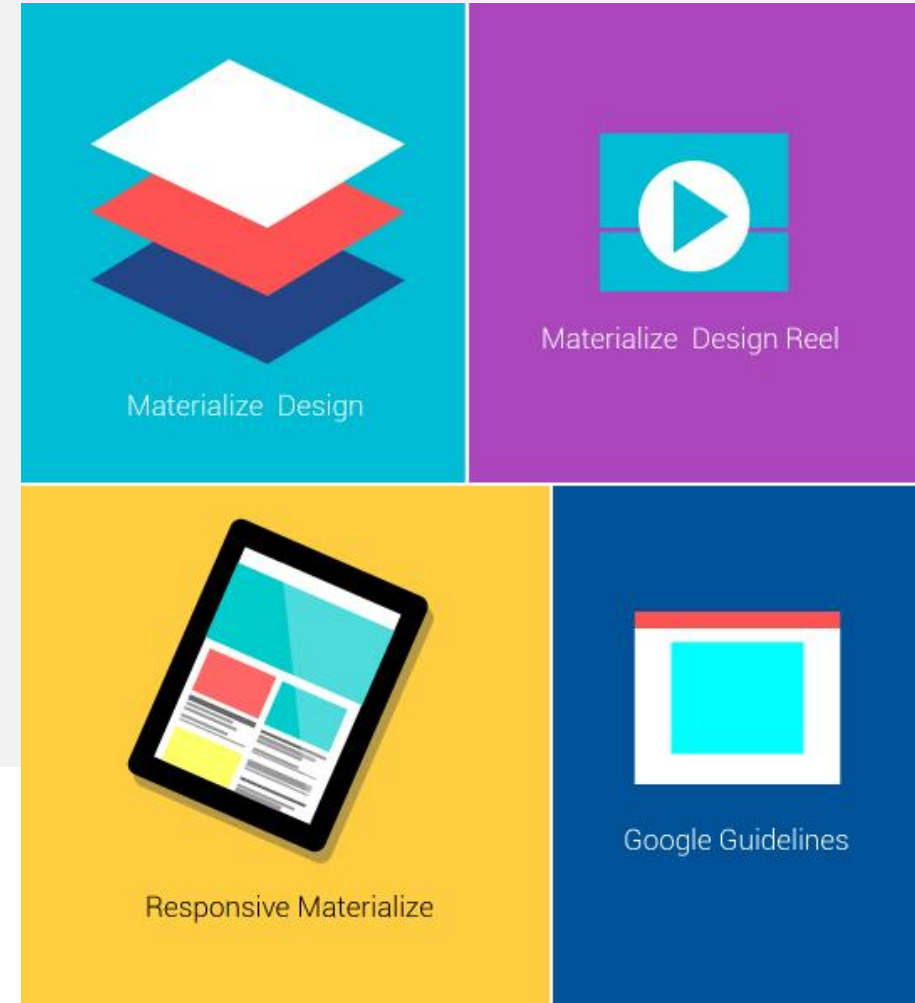
# ■ Material Design (Google)

Desarrollado por Google, es la norma para apps Android y también sitios web.



## Características:

- Uso de tarjetas ("cards").
- Jerarquía visual con sombras y elevación.
- Colores vibrantes y transiciones suaves.
- Diseño modular y responsivo.
- Ampla documentación + herramientas.



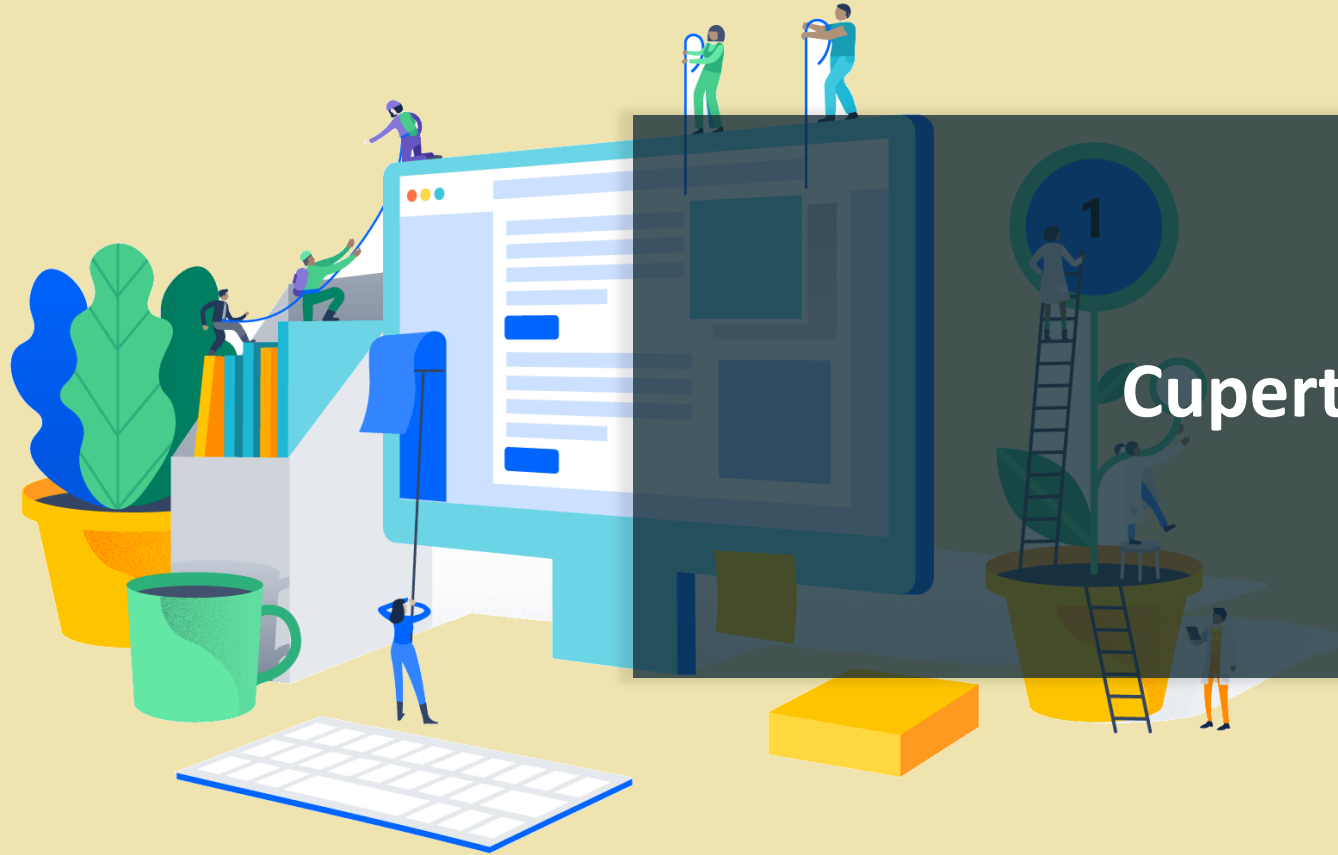


# Material Design (Google)

 Documentación: <https://m3.material.io>

DATO EXTRA:

 Flutter usa MaterialApp como base.



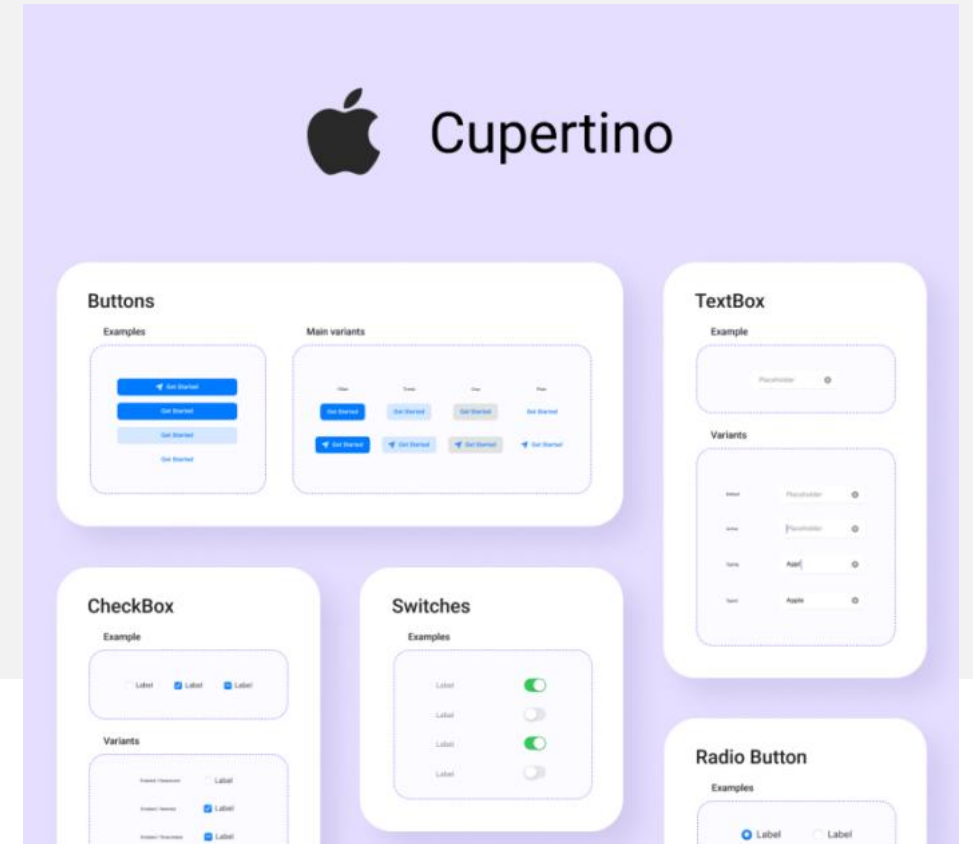
# Cupertino Design (Apple)

# ■ Cupertino Design (Apple)

Desarrollado por Apple, se utiliza como estándar en iOS y iPadOS.

## ✨ Características:

- Diseño limpio, elegante y simple.
- Tipografía: San Francisco.
- Animaciones suaves, muy enfocadas en el gesto.
- Estética consistente con el sistema operativo.



## Cupertino Design (Apple)

 Documentación: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>

DATO EXTRA:

 Flutter usa CupertinoApp si quieres hacer apps con look iOS.

# Comparativa rápida: Material vs Cupertino

Aspecto	Material Design (Google)	Cupertino Design (Apple)
Plataforma principal	Android	iOS
Estética	Geométrica, moderna	Minimalista, fluida
Componentes clave	Cards, Floating Buttons	Tab Bars, Navigation Bars
Tipografía sugerida	Roboto	San Francisco
En Flutter	MaterialApp	CupertinoApp



Actividades en clase

## Actividades en clase

### **Objetivo del ejercicio:**

Identificar y analizar elementos de guías de estilo y normativas de diseño en aplicaciones reales.

### **Pasos a seguir:**

1. Formen un equipo de 3 personas máximo.
2. Elijan una app conocida que todos tengan en su celular (ej: WhatsApp, Spotify, Instagram, TikTok, YouTube, etc).

## Actividades en clase

3. Analicen la interfaz de esa app y respondan:

¿Qué colores predominan? ¿Son parte de una paleta definida?

¿Qué tipo de botones usan? ¿Todos siguen el mismo estilo?

¿Qué tipo de letra utilizan? ¿Es clara y legible?

¿Se nota consistencia entre pantallas? ¿Identifican elementos del estilo Material Design o Cupertino?

**Tomen capturas de pantalla desde su teléfono para mostrar ejemplos.**



## Actividades en clase

### **Entregable:**

Documento PDF con las preguntas y sus respuestas e imágenes correspondientes.

### **Nomenclatura:**

*“apellidoPaternoMaternoNombres-U2-actividad1.PDF”*



## Unidad 2 **Diseño y Prototipado**

Universidad Politécnica del Estado de Morelos