

COMPONENETES

Hugo Parra González

TABLA DE CONTENIDO

Top Bar	3
Definicion	3
Tipos.....	3
Regular	3
Barra de acción contextual.....	3
Anatomia.....	3
Banners	4
Definicion	4
Anatomia.....	4
Buttons	4
Definicion	4
Tipos.....	5
Anatomia.....	5
Floating Buttons.....	6
Definicion	6
Anatomia.....	7
Cards	7
Definicion	7
Anatomia.....	7
Checkbox	9
Definicion	9
Chips	10
Definicion	10
Tipos.....	10
Anatomia.....	11
Data Tables	12
Definicion	12
Anatomia.....	13
Dialogs	13
Definicion	13
Tipos.....	14
Anatomia.....	1
Image List	1
Definicion	1
Tipos.....	1
Anatomia.....	2

List	2
Definicion	2
Tipos.....	3
Anatomia.....	3
Menu	4
Definicion	4
Tipos.....	4
Anatomia.....	4
Navigation Drawer	3
Definicion	3
Tipos.....	3
Anatomia.....	1
Progress Indicator	1
Definicion	1
Tipos.....	1
Anatomia.....	1
Radio Buttons	1
Definicion	1
Sliders.....	2
Definicion	2
Tipos.....	2
Anatomia.....	1
Snackbars.....	1
Definicion	1
Anatomia.....	1
Switches	1
Definicion	1
Tabs	2
Definicion	2
Tipos.....	2
Anatomia.....	3
Text Fields	4
Definicion	4
Tipos.....	4
Anatomia.....	4
Tooltips	5
Definicion	5

Top Bar

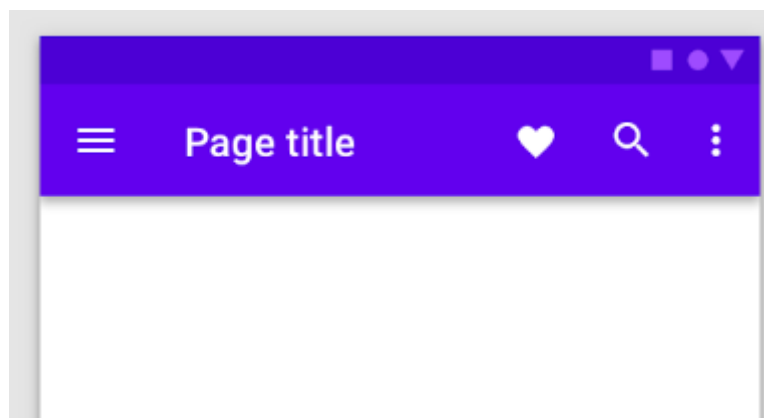
DEFINICION

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.

TIPOS

REGULAR

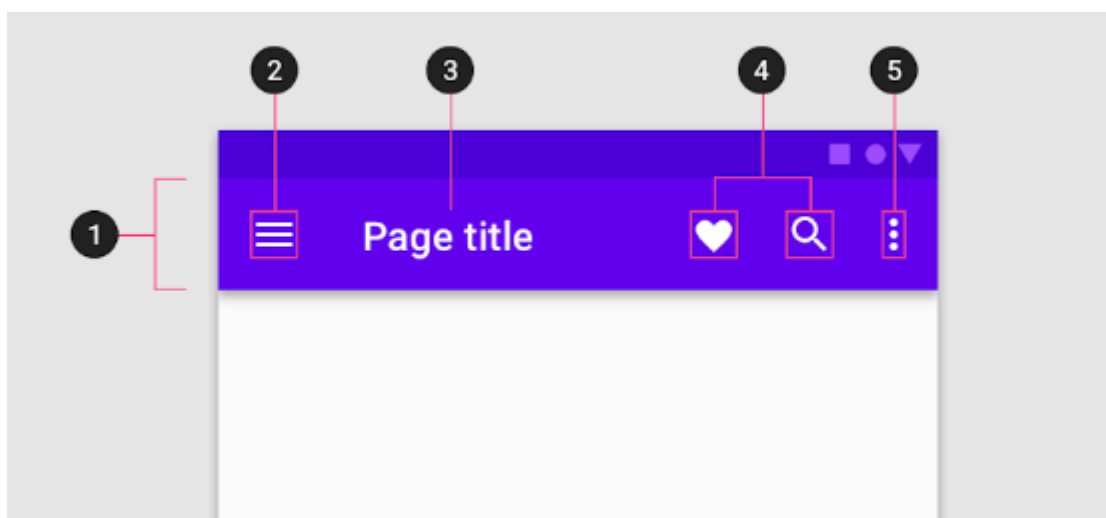
Una barra de aplicaciones superior regular



BARRA DE ACCIÓN CONTEXTUAL

Las barras de acción contextual proporcionan acciones para los elementos seleccionados. Una barra de aplicaciones superior puede transformarse en una barra de acción contextual, permaneciendo activa hasta que se realiza una acción o se descarta.

ANATOMÍA



1. Contenedor

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

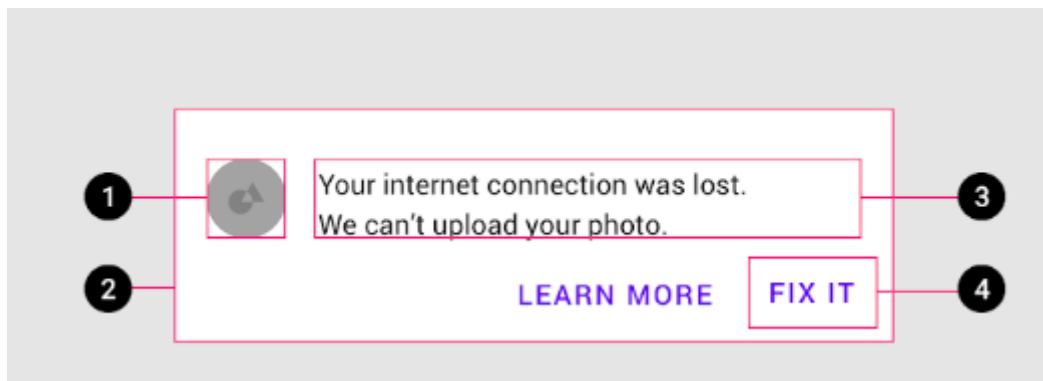
Banners

DEFINICION

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

Buttons

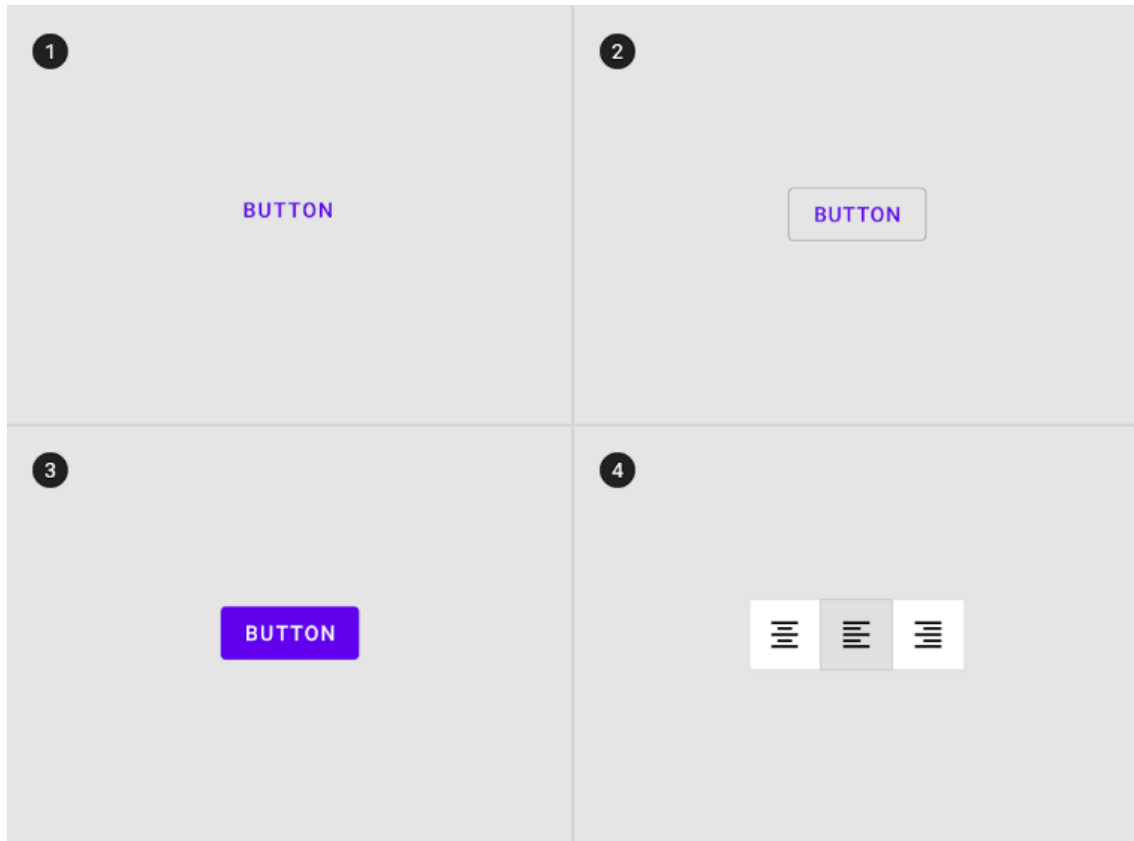
DEFINICION

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.

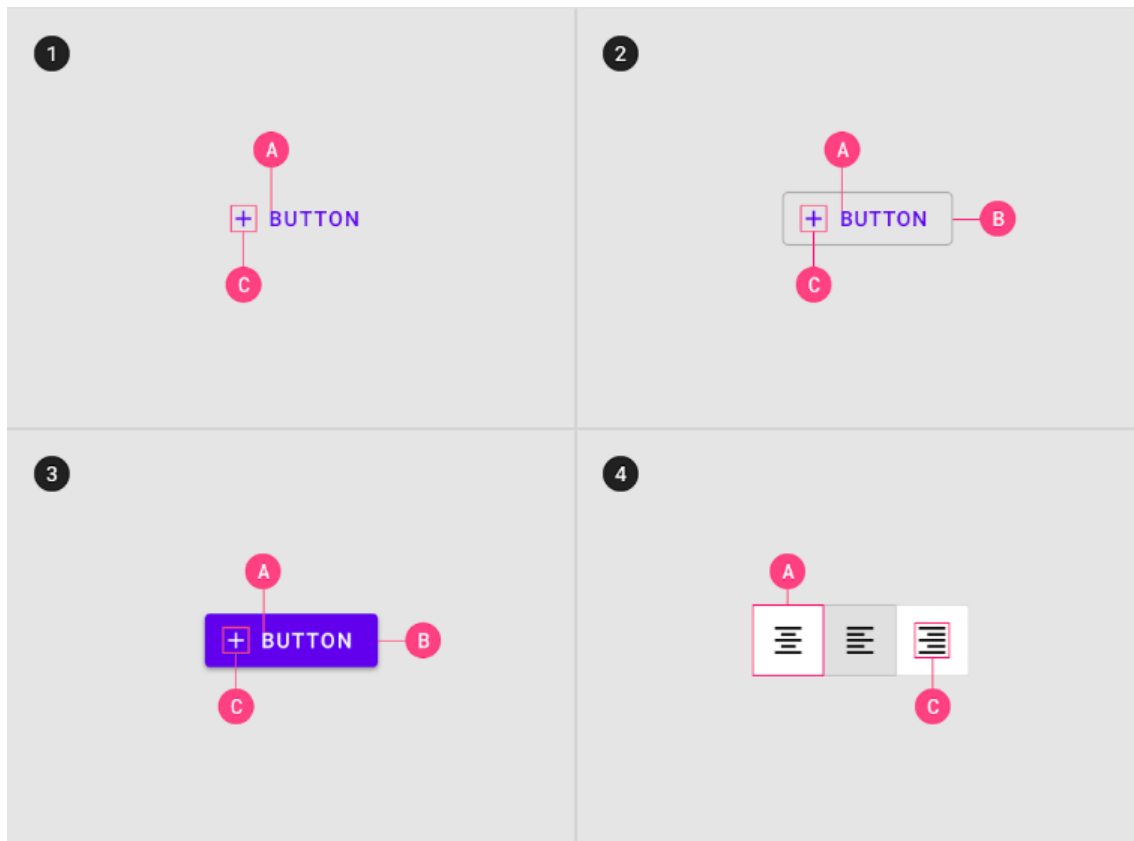
3. Botón contenido (énfasis alto)

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



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)

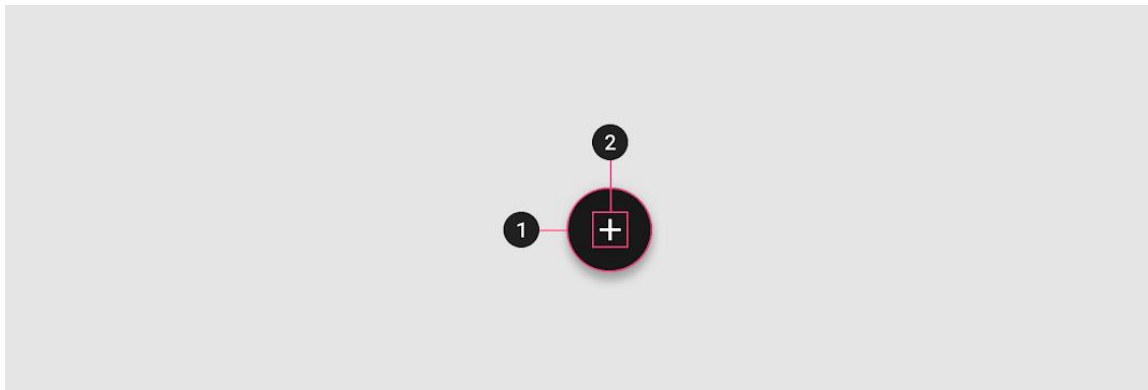
Floating Buttons

DEFINICION

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

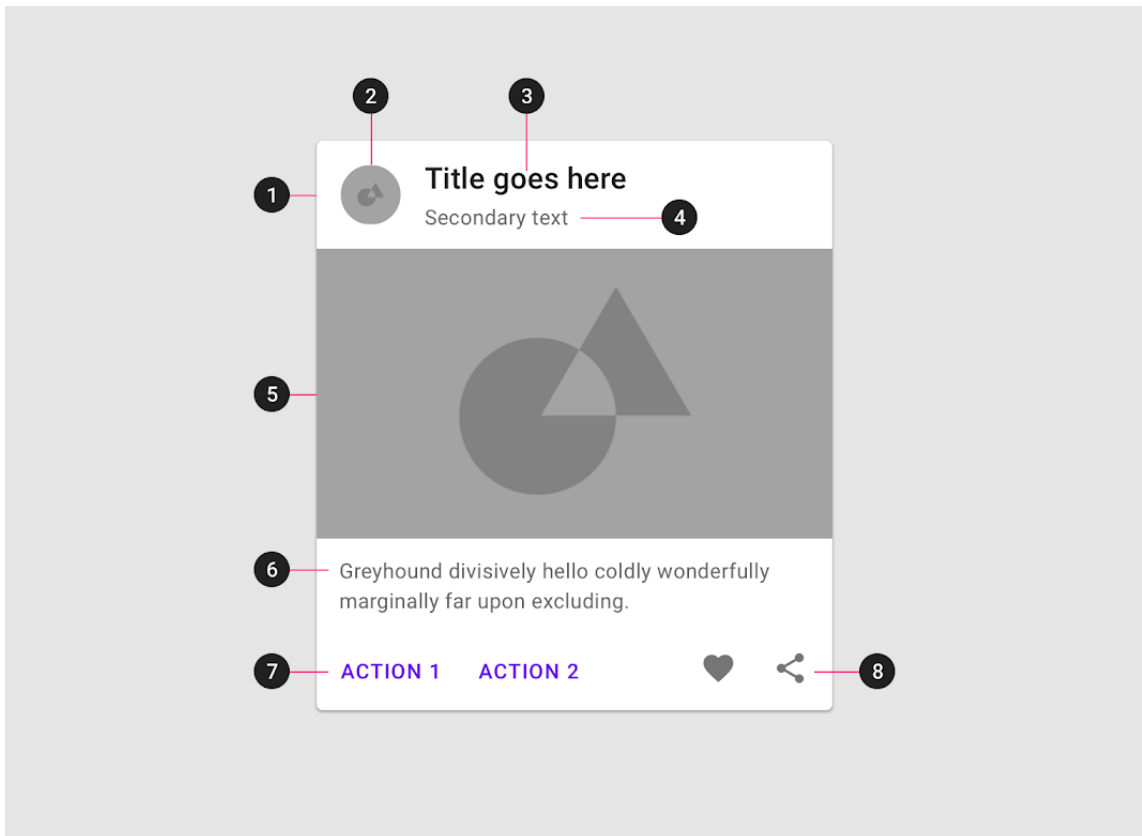
Cards

DEFINICION

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

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

ANATOMÍA



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.

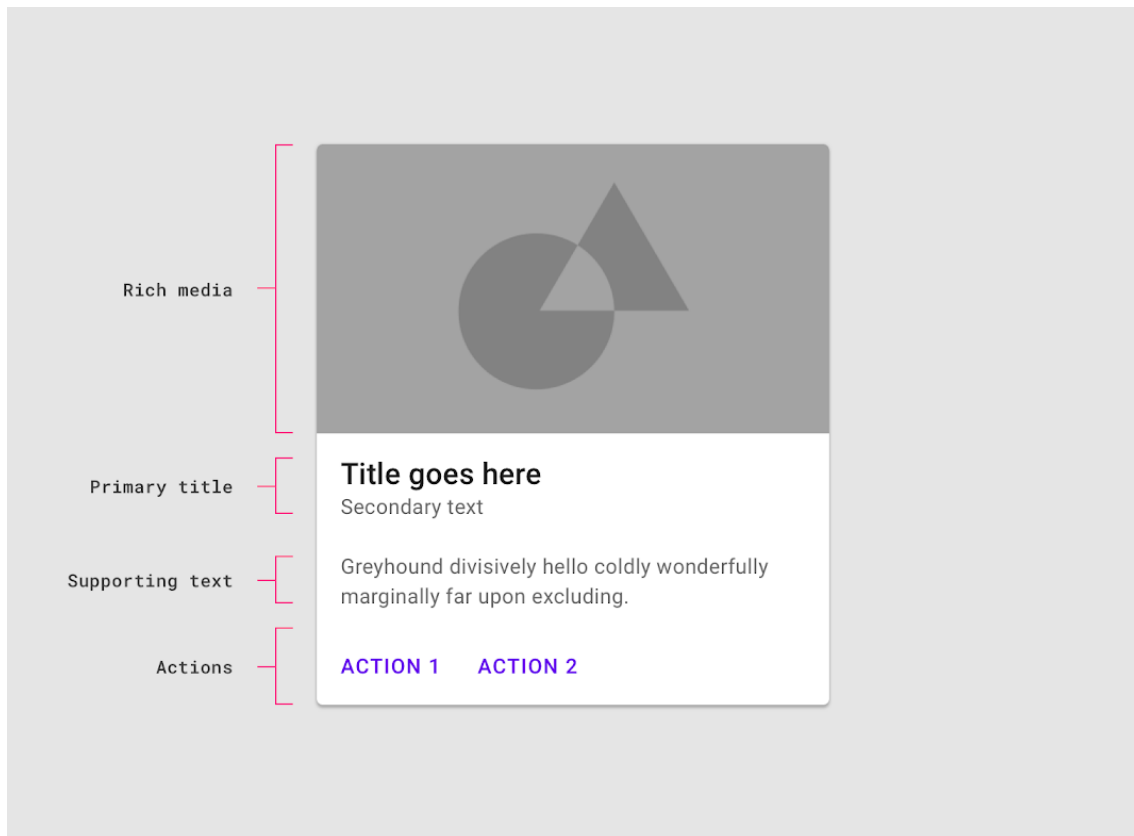
7. Botones [opcional]

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.



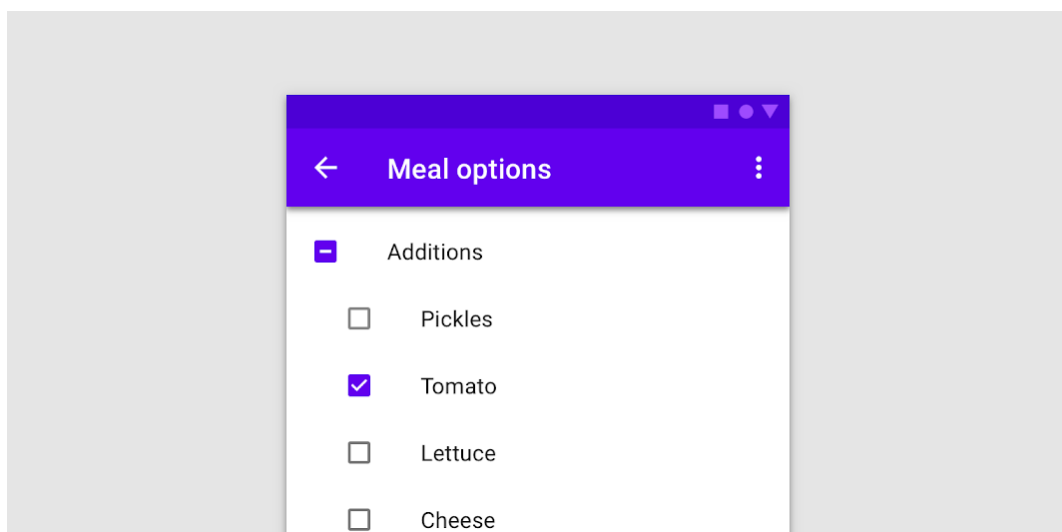
Las tarjetas contienen medios enriquecidos, título principal, texto de apoyo y acciones.

Checkbox

DEFINICION

Use casillas de verificación para:

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

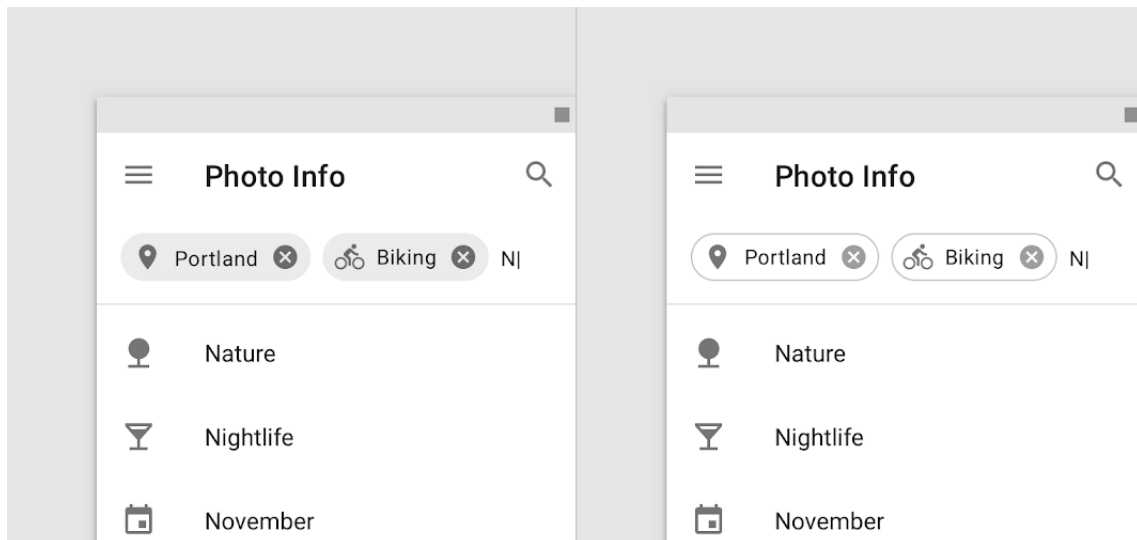


Chips

DEFINICION

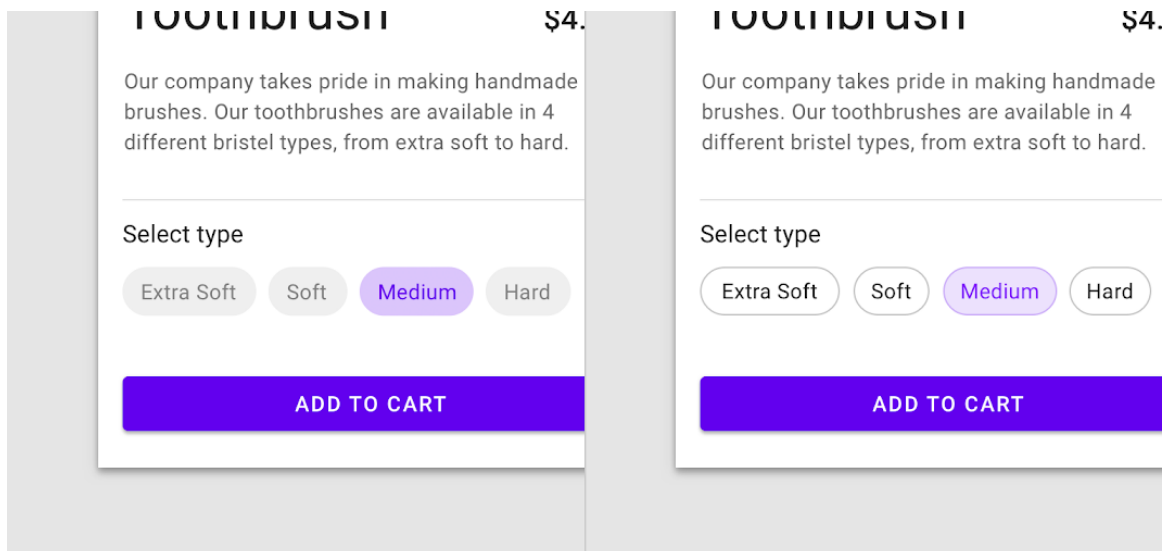
Los chips permiten a los usuarios ingresar información, hacer selecciones, filtrar contenido o activar acciones. Si bien se espera que los botones aparezcan de manera consistente y con llamadas a la acción familiares, las fichas deben aparecer dinámicamente como un grupo de múltiples elementos interactivos.

TIPOS



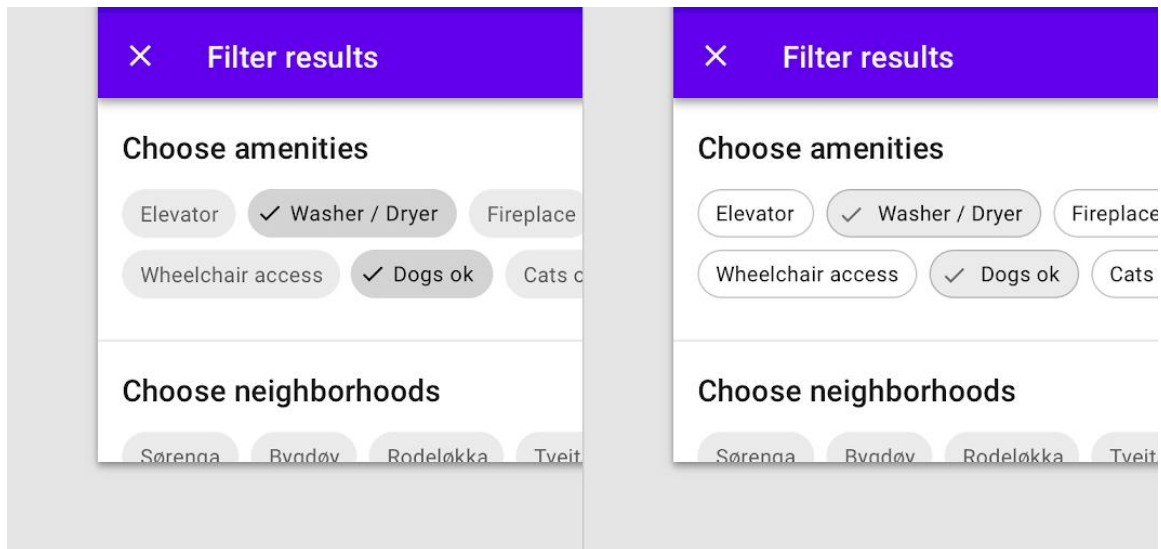
Fichas de entrada Las fichas de

entrada representan la información utilizada en los campos, como una entidad o diferentes atributos.

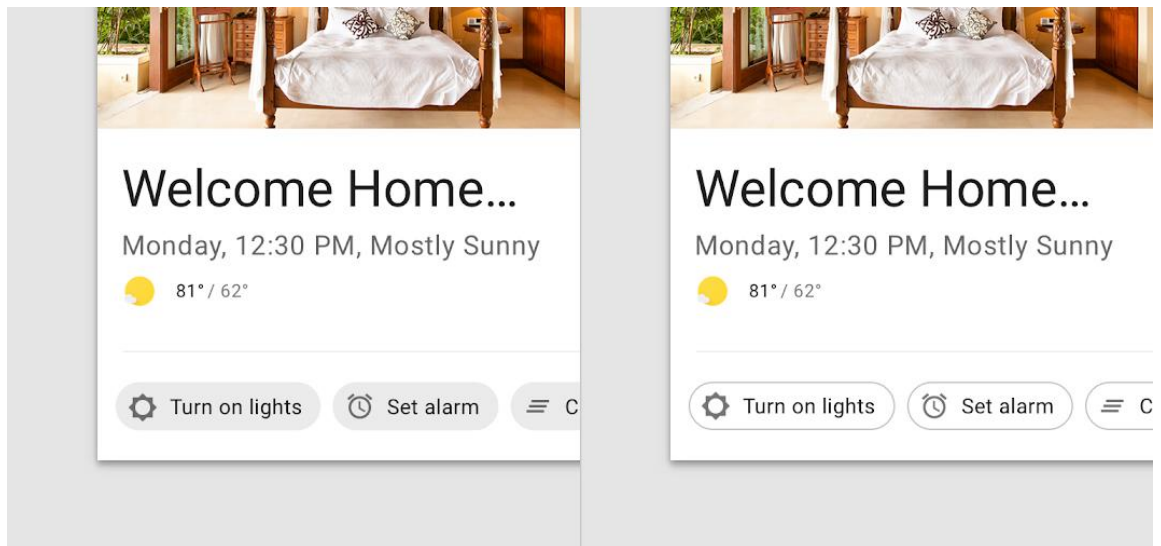


Fichas de elección

En conjuntos que contienen al menos dos opciones, las fichas de elección representan una única selección.

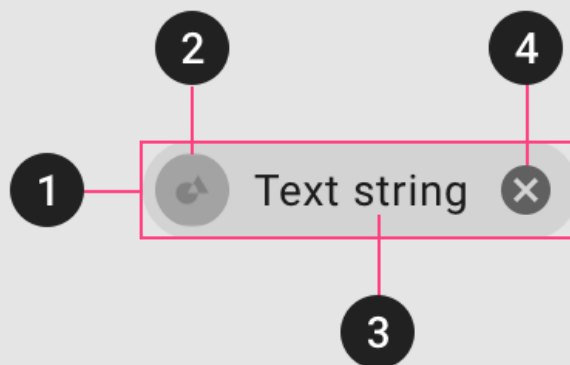


Chips de filtro Los chips de filtro representan filtros para una colección.



Fichas de acción Las fichas de acción desencadenan acciones relacionadas con el contenido principal.

ANATOMIA



1. Contenedor

Los contenedores de chips contienen todos los elementos de chips 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 personas) mostrando un avatar, logotipo o icono.

3. El texto

del chip de texto puede ser el nombre de una entidad, una descripción, una etiqueta, una acción o una conversación.

4. Icono Eliminar [opcional]

Los chips de entrada pueden incluir un icono Eliminar.

Data Tables

DEFINICION

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

ANATOMÍA

Diagrama de una interfaz de tabla de datos con anotaciones numeradas:

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

<input type="checkbox"/>	Status	Signal Name	Severity	Stage	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
<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

Rows per page: 75 1-10 of 100 |< < > >|

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

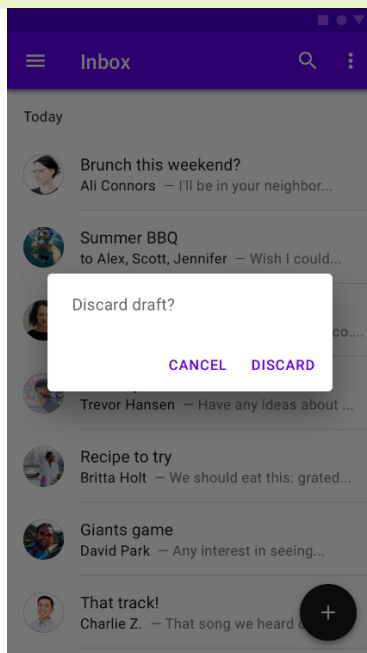
Dialogs

DEFINICION

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.

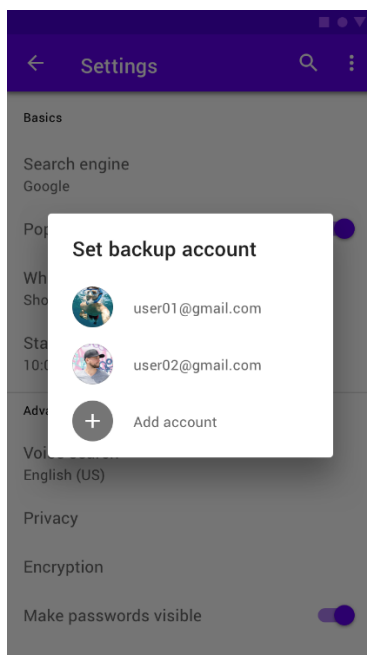
Los diálogos son deliberadamente interrumpidos, por lo que deben usarse con moderación.

TIPOS



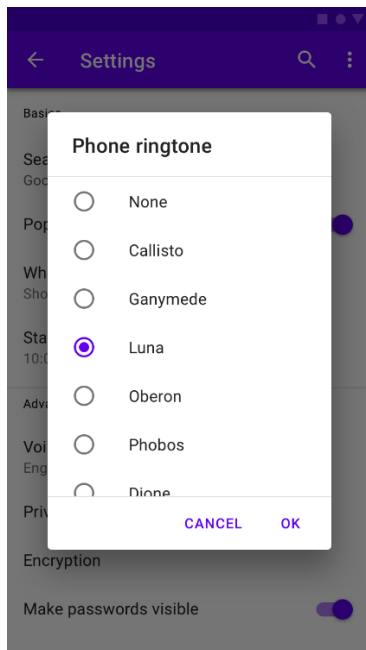
Diálogo de alerta

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



Diálogo sencillo

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



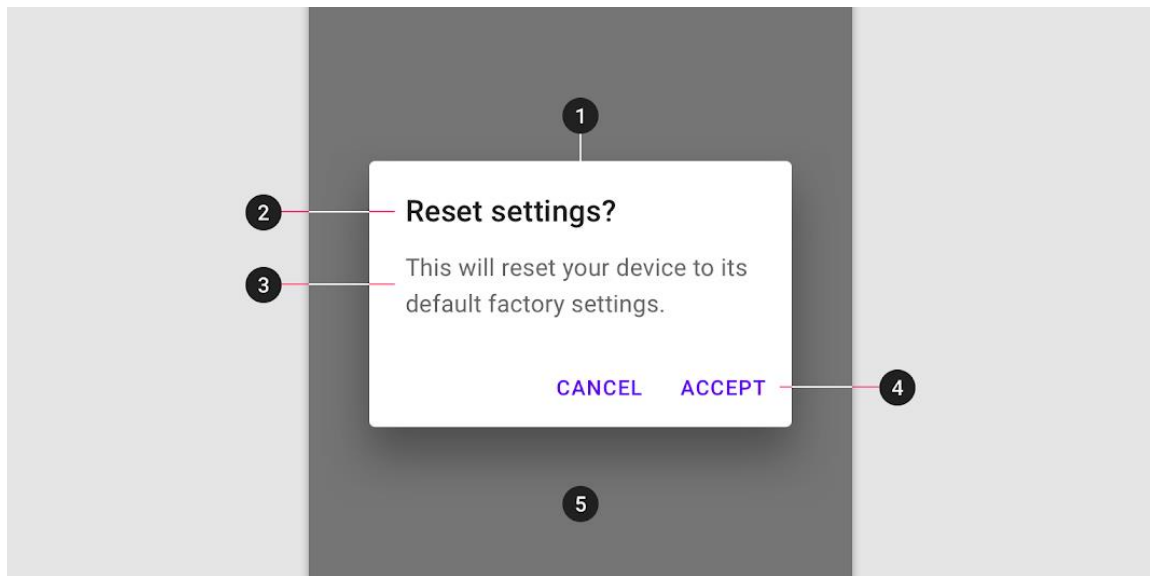
Diálogo de confirmación

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

A screenshot of a "New event" dialog form. The form has a purple header bar with a close button (X) on the left and a "SAVE" button on the right. Below the header, there is a text input field for the email address "heyfromelizabeth@gmail.com". The form contains several labeled input fields: "Event name" with the value "Liam's B-day Party", "Location" with the value "123 Main Street, San Francisco, CA 94107", "From" with the date "Mon, March 26 2018" and a "Time" dropdown, "To" with the label "End date" and a "Time" dropdown, an "All-day" checkbox which is currently unchecked, and "Timezone" with the value "Pacific Standard Time".

Diálogo de pantalla completa

Los cuadros de diálogo de pantalla completa ocupan toda la pantalla y contienen acciones que requieren una serie de tareas para completarse.



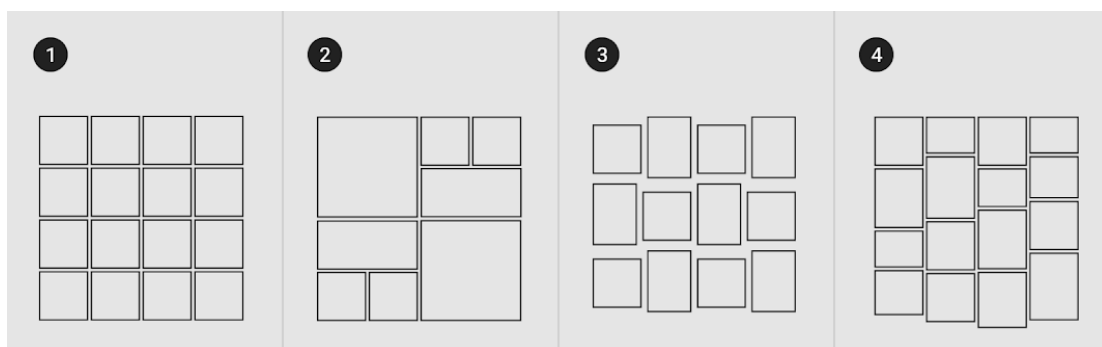
1. Envase
2. Título (opcional)
3. Texto de apoyo
4. Botones
5. telaraña

Image List

DEFINICION

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

TIPOS



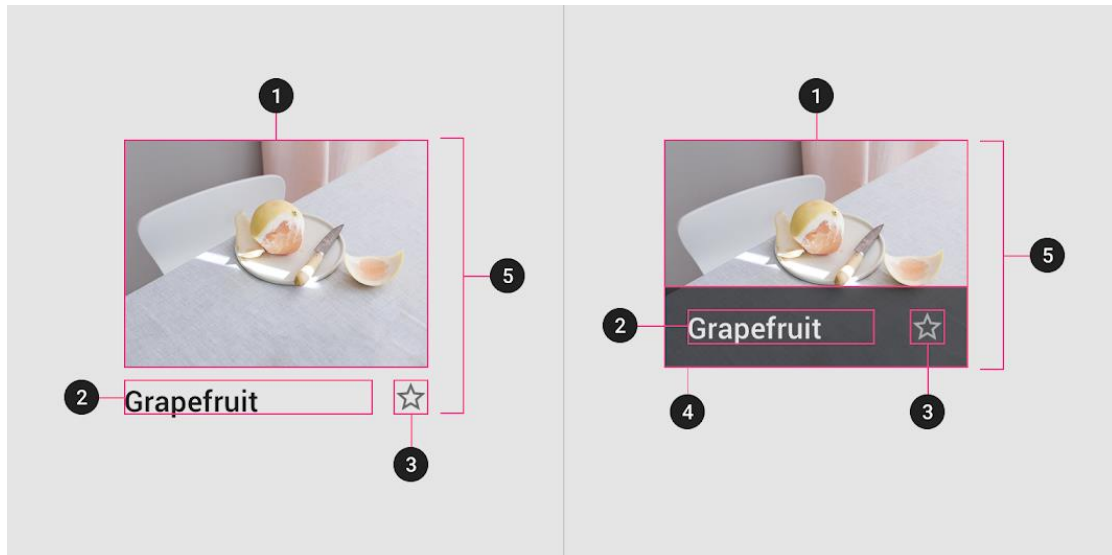
1. Las listas de imágenes estándar son mejores para elementos de igual importancia. Tienen un tamaño de contenedor, proporción y relleno uniformes.

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



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.

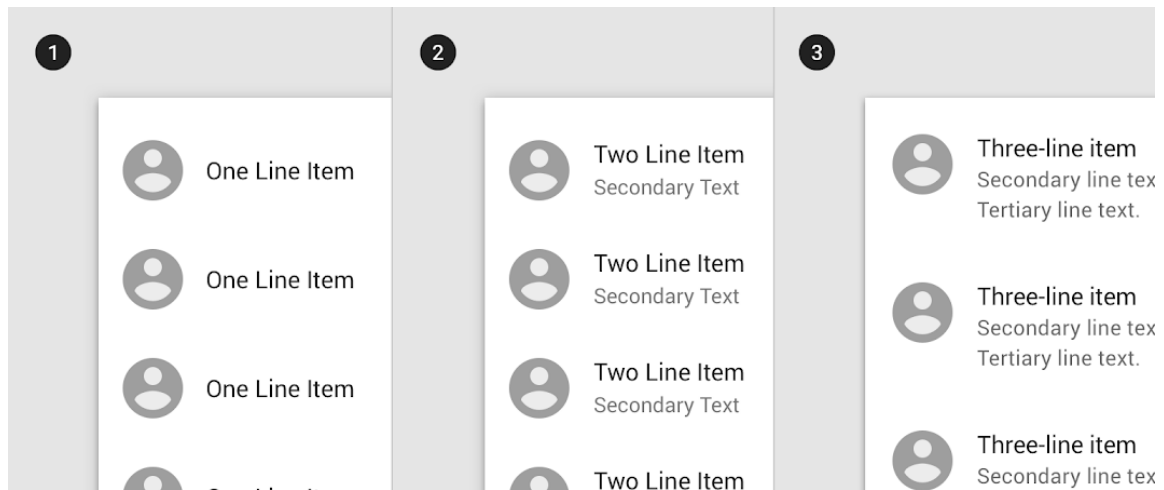
Elemento de la lista de imágenes Los elementos de la lista de imágenes representan elementos individuales en una lista de imágenes.

List

DEFINICION

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.

TIPOS



1. Lista

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

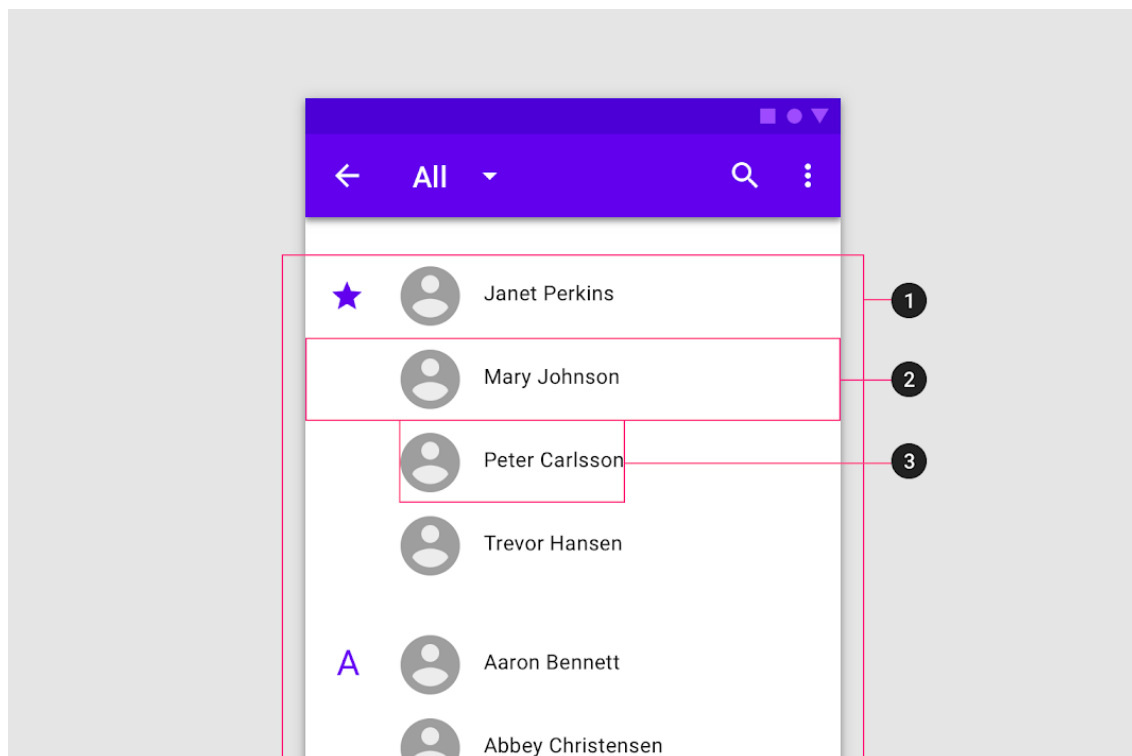
2. Lista

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.

ANATOMIA



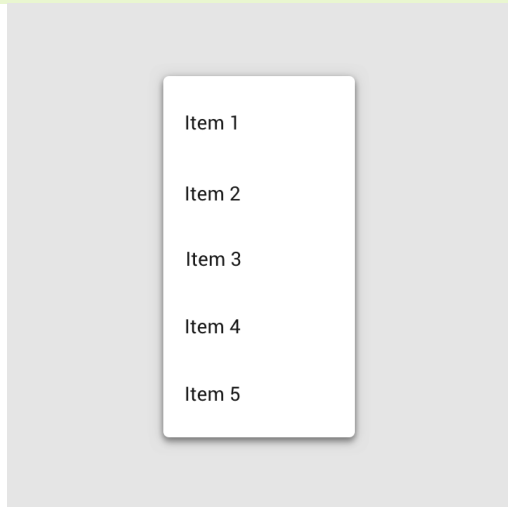
1. Lista
2. Fila
3. Contenido del elemento de la lista

Menu

DEFINICION

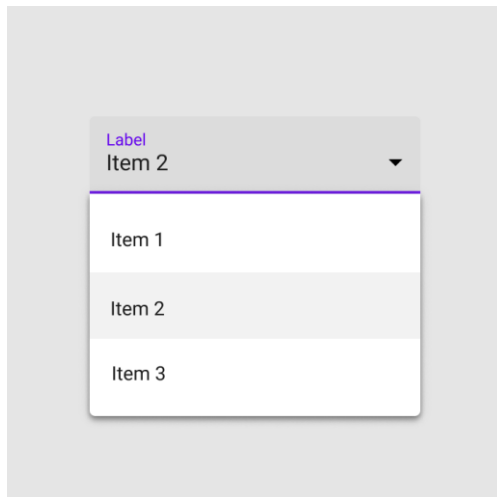
Un menú muestra una lista de opciones en una superficie temporal. Aparecen cuando los usuarios interactúan con un botón, acción u otro control.

TIPOS



Menús desplegables Los menús

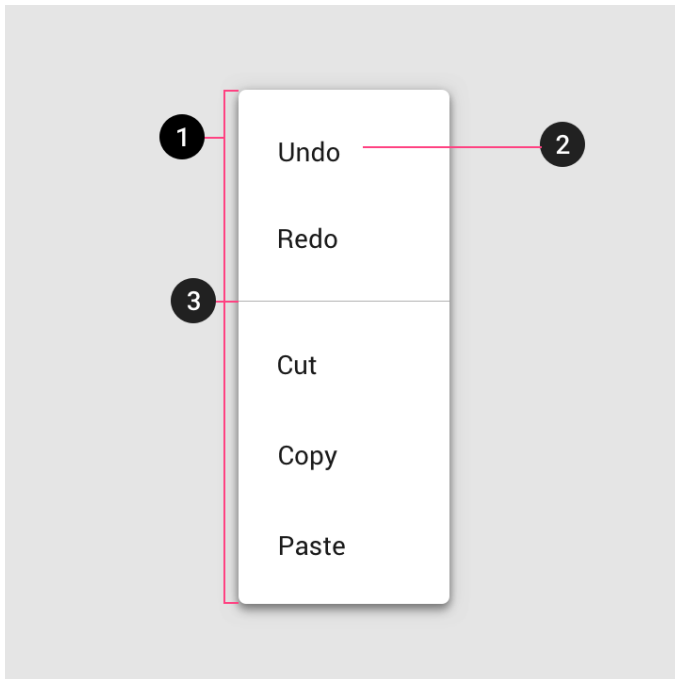
desplegables muestran una lista de opciones, activadas por un icono, botón o acción. Su colocación varía según el elemento que los abre.



Menús desplegables expuestos Los menús

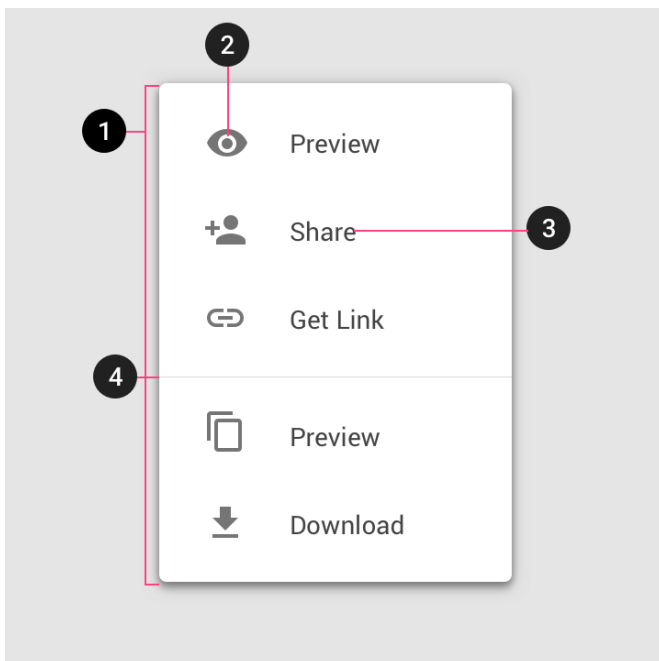
desplegables expuestos muestran el elemento de menú actualmente seleccionado encima de la lista de opciones. Algunas variaciones pueden aceptar entradas ingresadas por el usuario.

ANATOMÍA



lista de texto

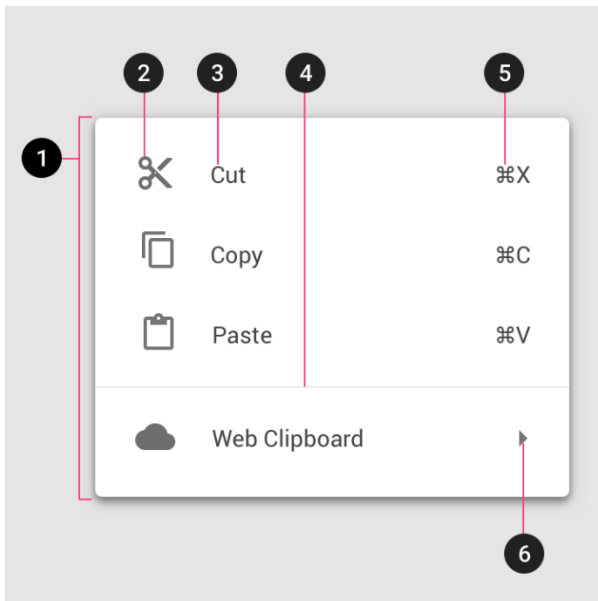
1. Envase
2. Texto
3. Divisor



Lista de texto e iconos

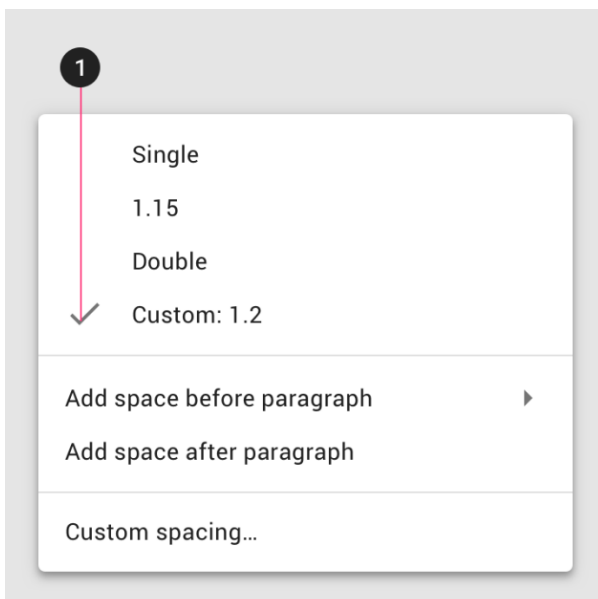
1. Envase

2. icono principal
3. Texto
4. Divisor



Lista de comandos de texto, iconos y teclado

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



Texto con lista de estado de selección

1. Estado de selección

Navigation Drawer

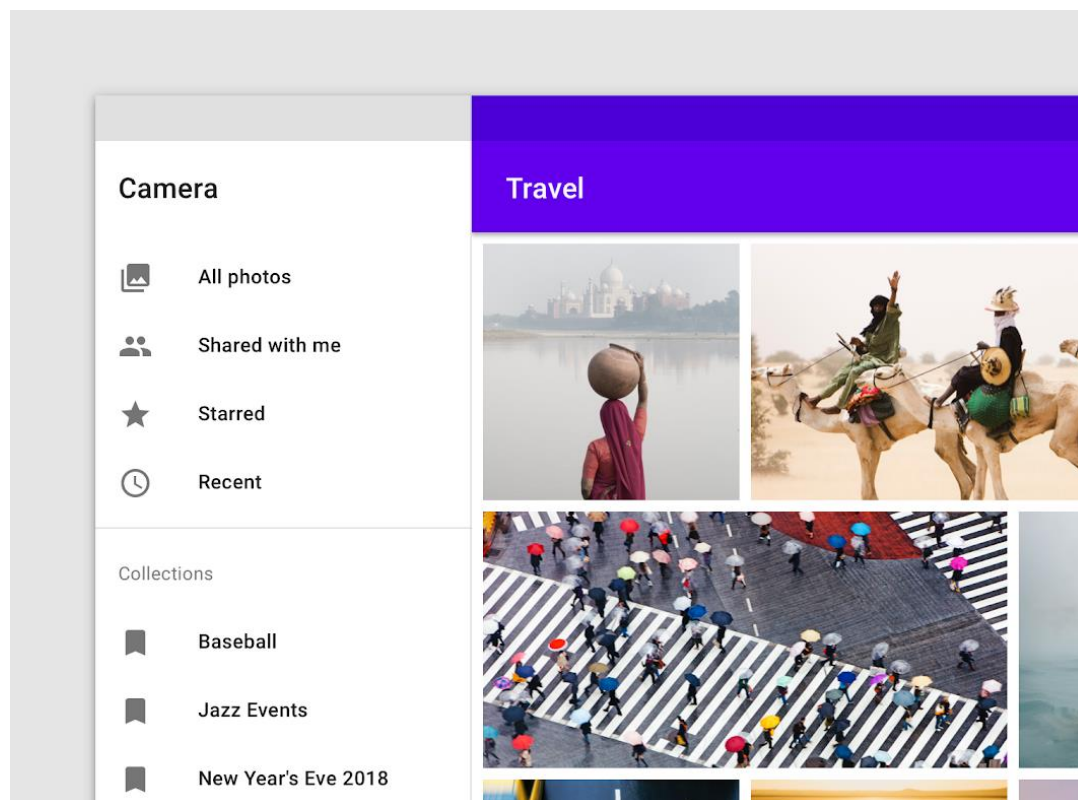
DEFINICION

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

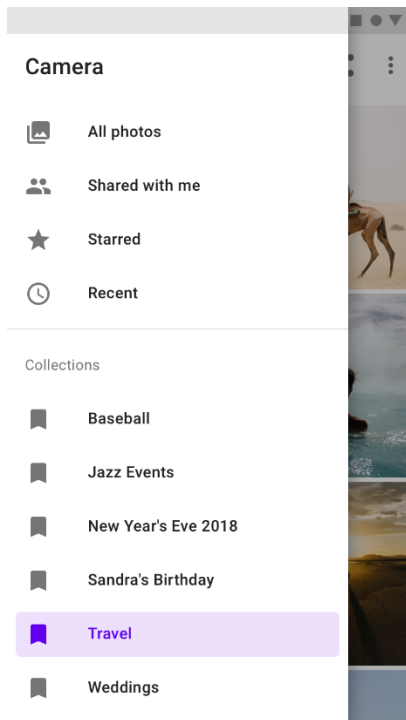
TIPOS



Cajón

estándar Los cajones de navegación estándar permiten a los usuarios acceder simultáneamente a los destinos del cajón y al contenido de la aplicación. A menudo, son coplanares con el contenido de la aplicación y afectan la cuadrícula de diseño de la pantalla.

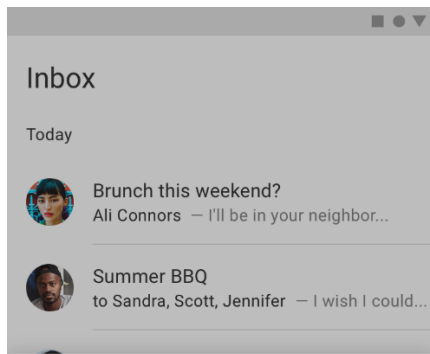
Los cajones estándar pueden estar permanentemente visibles o abrirse y cerrarse tocando un icono del menú de navegación. Solo se pueden usar en tabletas y computadoras de escritorio. En dispositivos móviles, se utilizan cajones modales en su lugar.



Cajón







modal Los cajones de navegación modal usan una malla para bloquear la interacción con el resto del contenido de una aplicación. Están elevados por encima de la mayoría de los elementos de la aplicación y no afectan la cuadrícula de diseño de la pantalla.

Son principalmente para uso en dispositivos móviles, donde el espacio de la pantalla es limitado. Se pueden sustituir por cajones estándar en tablet y sobremesa.



Mail

scott_t88@gmail.com

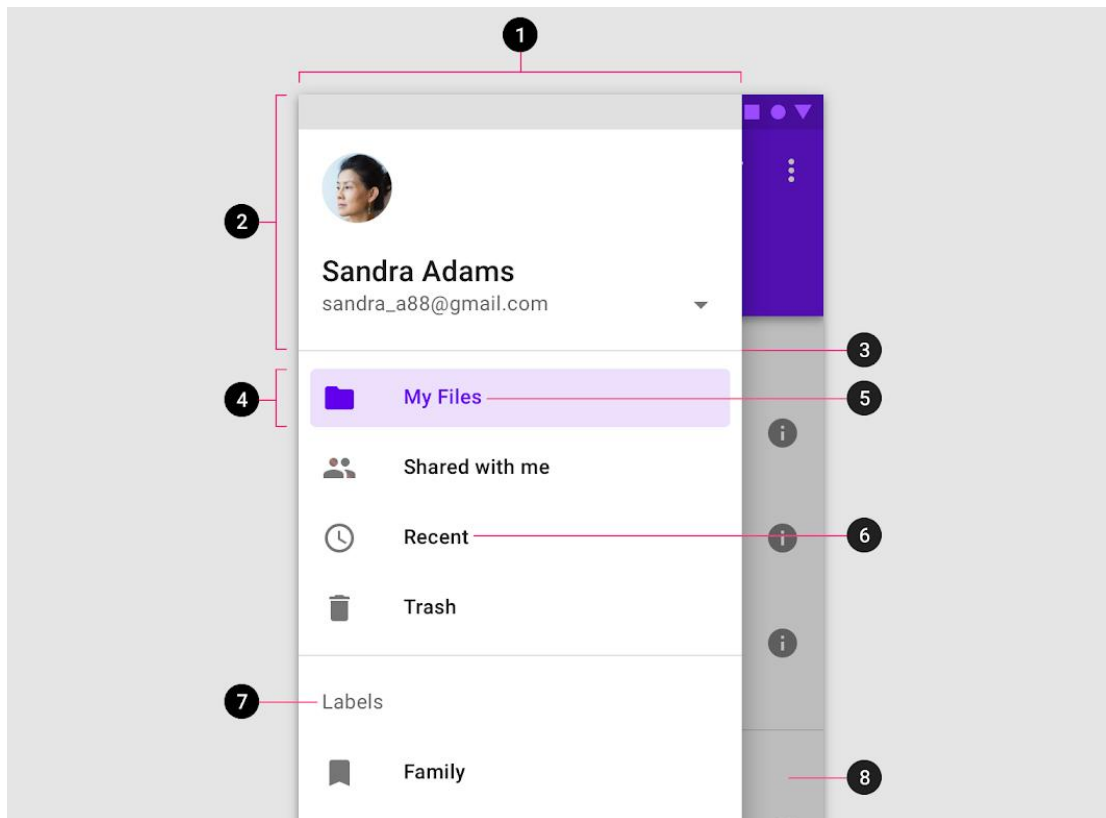
-  **Inbox**
-  **Outbox**
-  **Favorites**
-  **Archive**
-  **Trash**
-  **Spam**

Cajón

inferior Los cajones de navegación inferiores son un tipo especializado de cajón modal para usar con una barra de aplicaciones 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.

ANATOMIA



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)

Progress Indicator

DEFINICION

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.

TIPOS

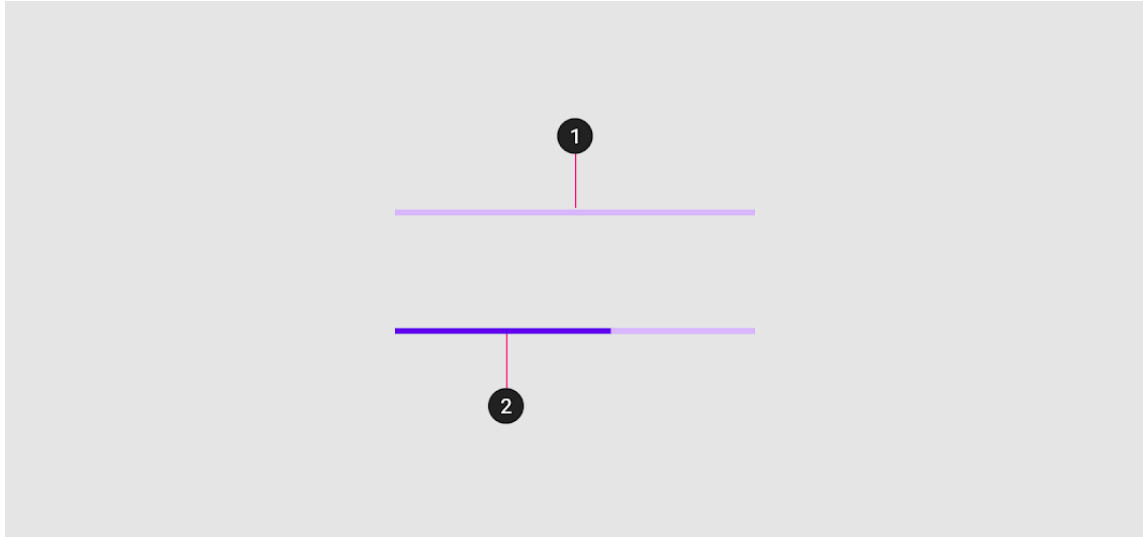
Material Design ofrece dos tipos visualmente distintos de indicadores de progreso: indicadores de progreso lineales y circulares. Solo un tipo debe representar cada tipo de actividad en una aplicación. Por ejemplo, si una acción de actualización muestra un indicador circular en una pantalla, esa misma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

1. Indicador lineal
2. Indicador circular

Enlace a la video demostración:

<https://kstatic.googleusercontent.com/files/e6094118eeee54168703cb764afedba9f6914bf88720388a655825805269ff598a4896f6c8f46bed651cc2cef41a122ecfb003c16a9dca9c4716e638cf610c8f>

ANATOMIA



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

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.

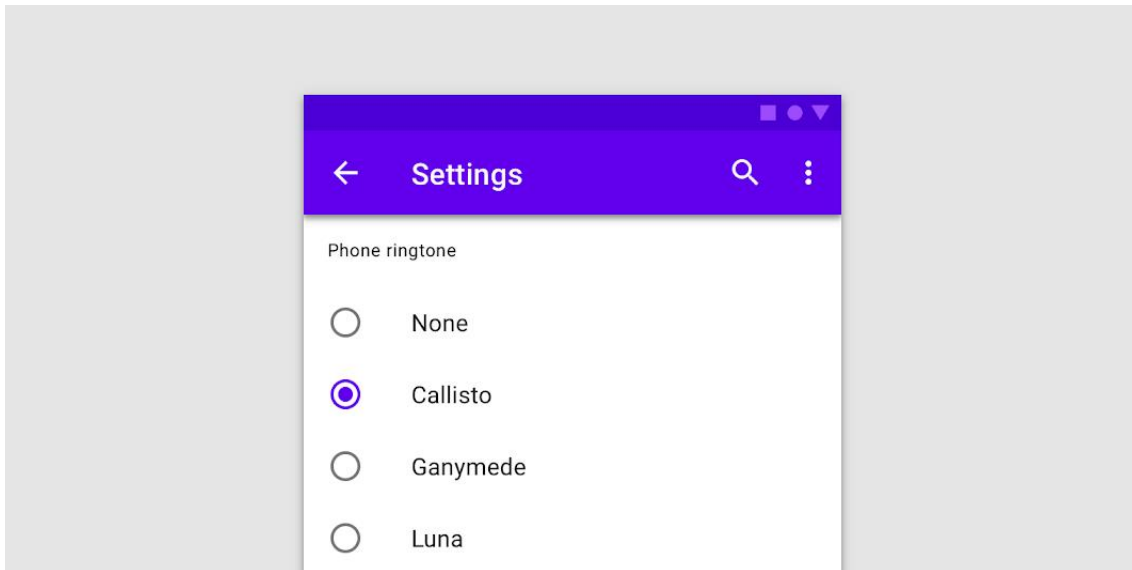
Radio Buttons

DEFINICION

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.



Sliders

DEFINICION

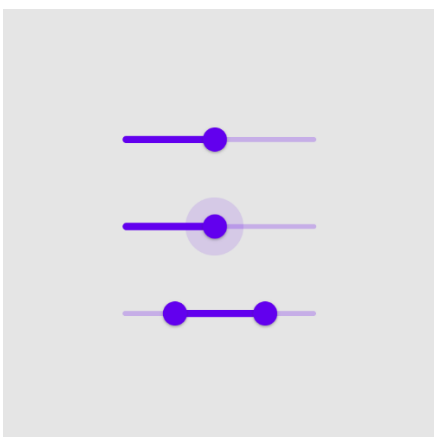
Los controles deslizantes permiten a los usuarios ver y seleccionar un valor (o rango) del rango a lo largo de una barra. Son ideales para ajustar configuraciones como el volumen y el brillo, o para aplicar filtros de imagen.

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.

TIPOS

Deslizadores continuos

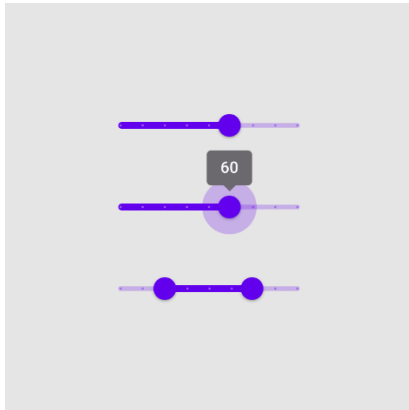
Los controles deslizantes continuos permiten a los usuarios establecer y seleccionar un valor a lo largo de un rango subjetivo.



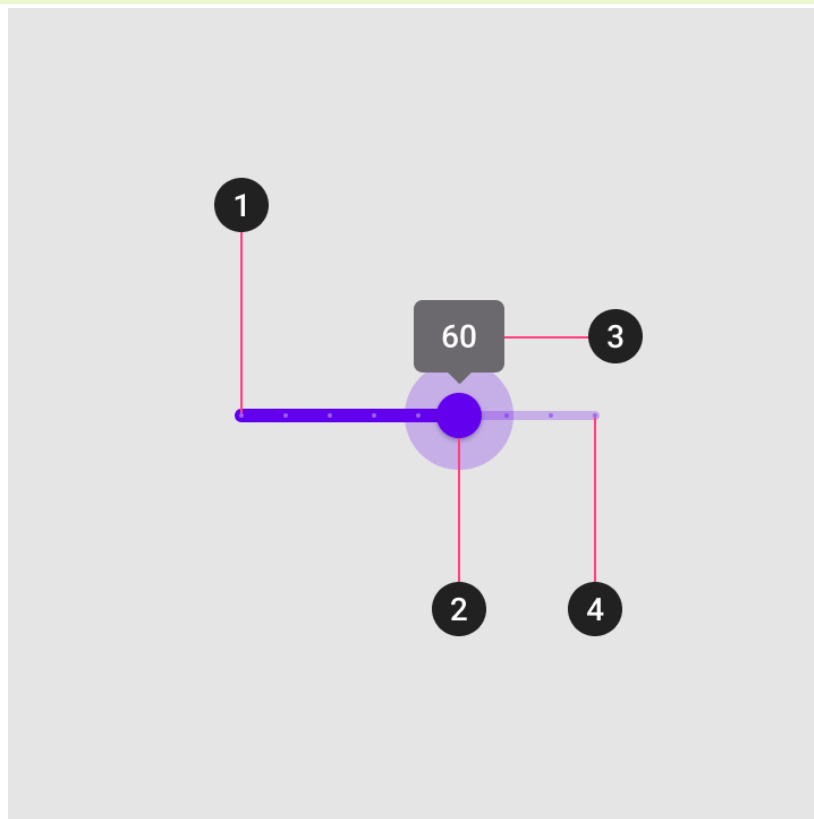
Deslizadores discretos

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

Las selecciones permitidas pueden organizarse e indicarse con marcas de verificación a las que se ajustará un control deslizante.



ANATOMIA



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)

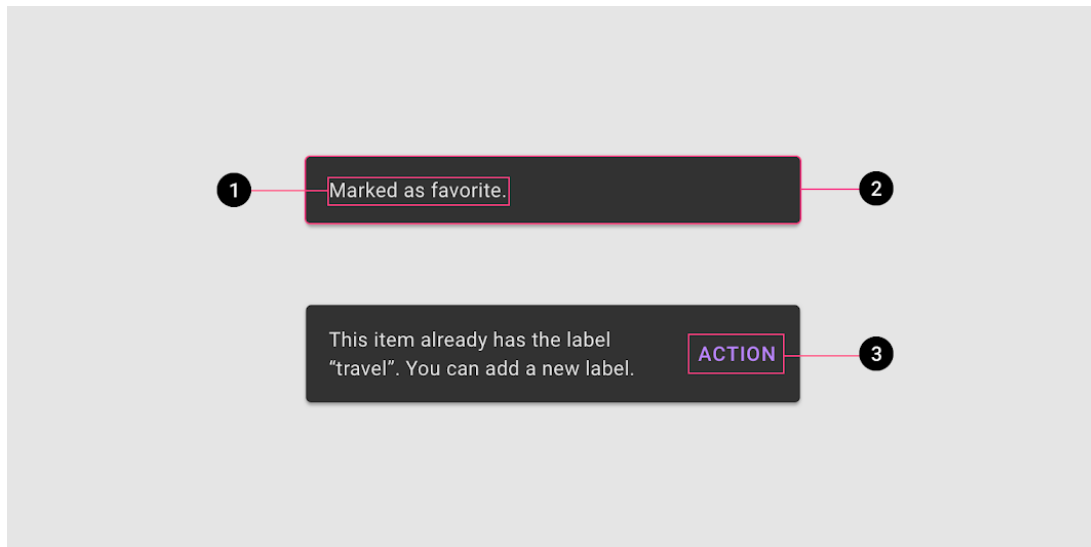
Las marcas de verificación a lo largo de una pista representan valores predeterminados a los que el usuario puede mover el control deslizante.

Snackbars

DEFINICION

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.

ANATOMIA



1. Etiqueta de texto

2. Contenedor

3. Acción (opcional)

Switches

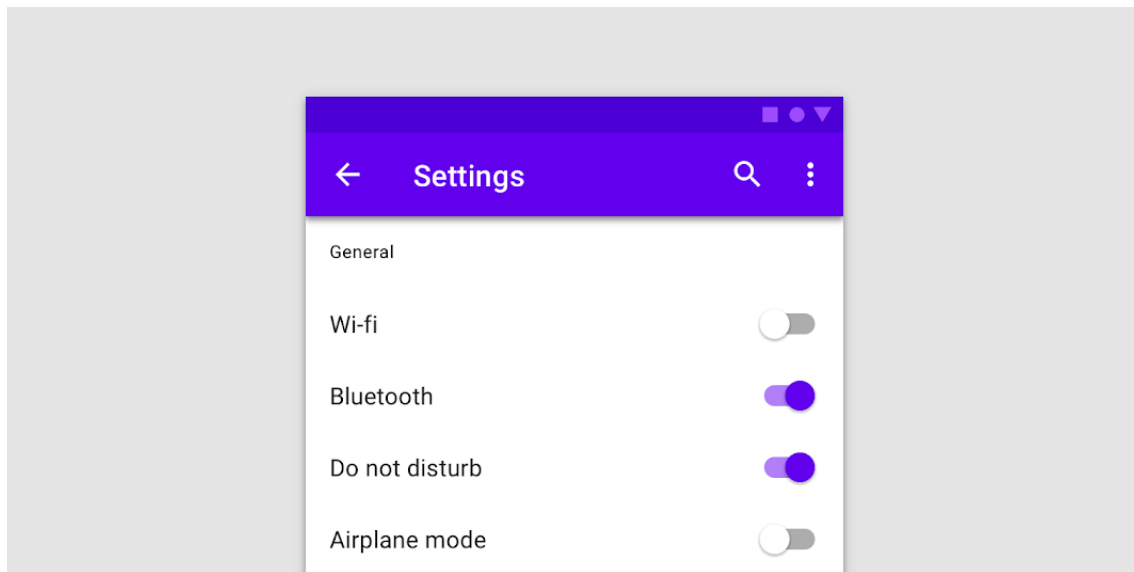
DEFINICION

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



Tabs

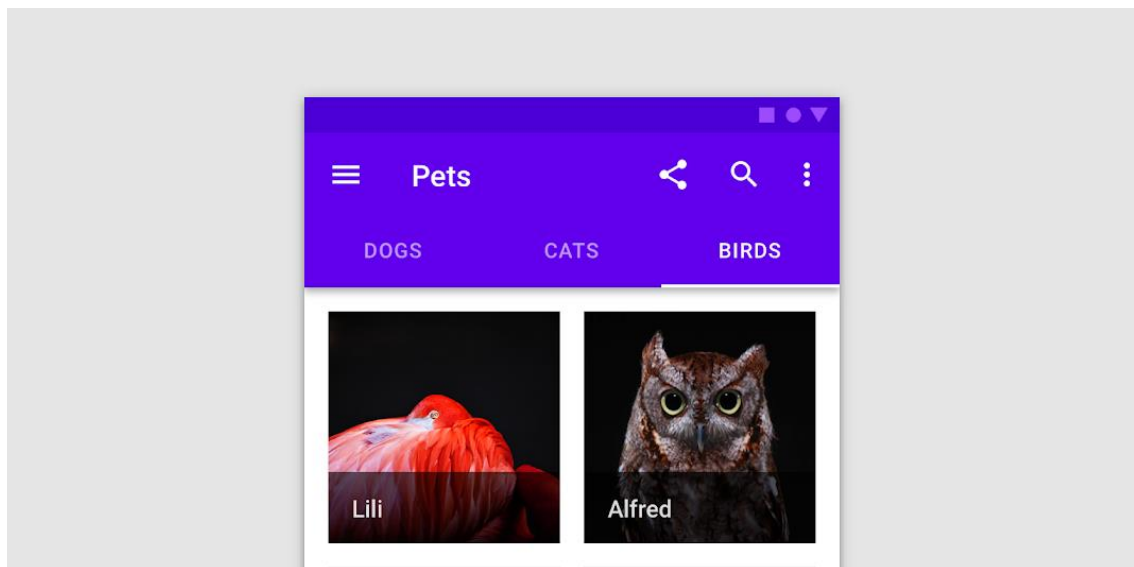
DEFINICION

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

TIPOS

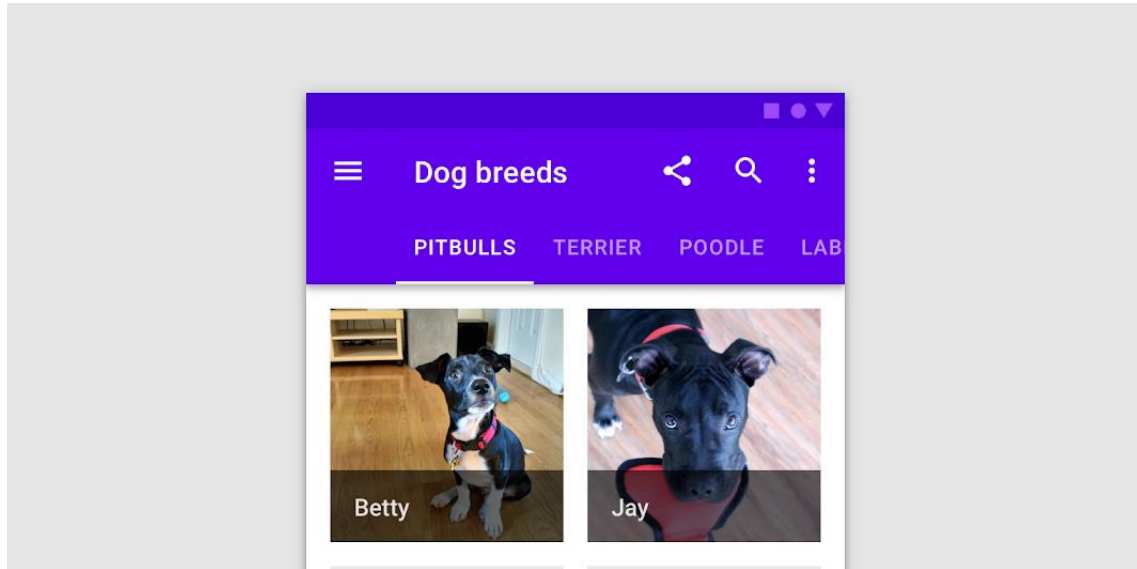
Pestañas fijas

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 pestañas visible representa las únicas pestañas disponibles.

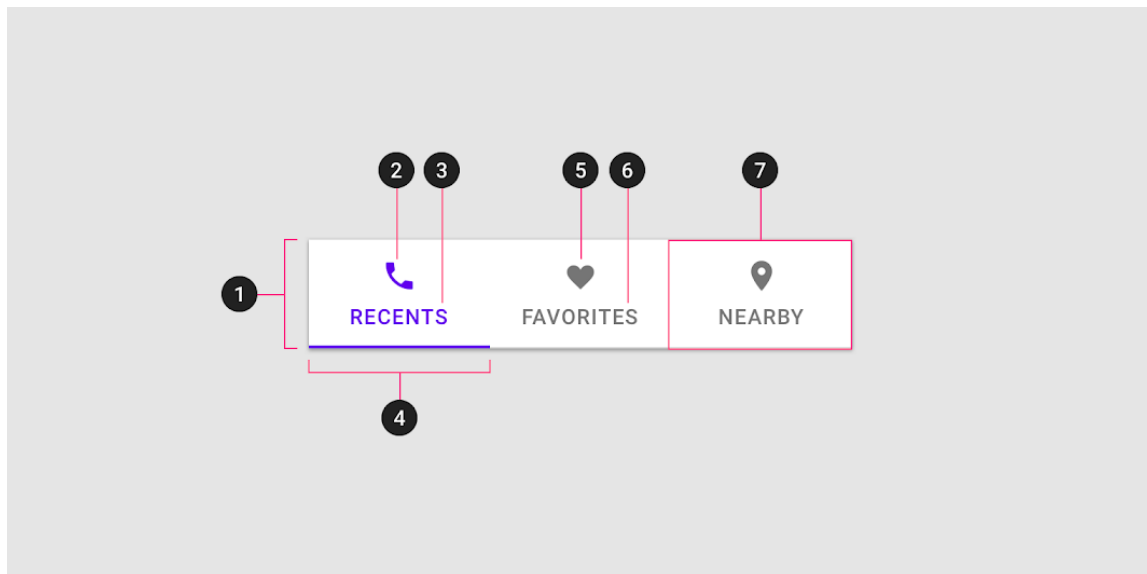


Pestañas desplazables

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.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 hay un icono)
7. Elemento de pestaña

Text Fields

DEFINICION

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

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

Label

Label
Input text

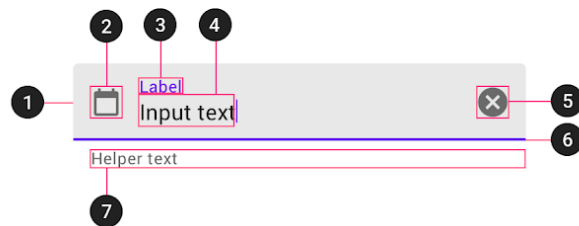
2

Label

Label
Input text

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

ANATOMIA



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

Tooltips

DEFINICION

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

