

Sistema gráfico para aplicaciones digitales

MARCA

01

Tipología
Aplicación

TIPOGRAFICA

02

Tipografía
Variables
Tamaños

CROMÁTICA

03

Paleta
Aplicación
Ejemplos

ICONOS

04

Construcción
Iconos

BOTONES

05

Tipología
Diseño
Aplicación
Estados

CAMPOS

06

Tipología
Estados

ALERTAS

07

Tipología
Diseño



El valor de un buen uso

Un sistema de diseño es una combinación de activos que serán reutilizados, colores, tipos de letra y todo aquello que se utiliza para construir la interfaz del producto, el sitio web o una aplicación.

Un sistema de diseño es más que una guía de estilos, una biblioteca de componentes o un grupo de pautas de código. Se podría definir como un conjunto de reglas o normas en constante evolución que determina la composición de un producto.

Tipos de Marca

La marca está compuesta por dos elementos. El isotipo, que es la parte icónica de la marca, que representa los atributos diferenciales y el logotipo, que es la forma gráfica del nombre, diferenciado por el estilo tipográfico. Sus variables de aplicación dependerán del soporte a usar (marca responsiva).

Horizontal original



Vertical original



Isotipo / Icono original



Horizontal negativa



Vertical negativa



Isotipo / Icono negativo



Aplicación



Marca horizontal

Esta elección será la principal a utilizar.

En caso de que el tamaño horizontal no sea suficiente para su aplicación, se tendrá como opción las otras dos.



Marca Vertical

Esta opción, se adapta perfectamente a soportes verticales y le da apoyo a la horizontal en caso que no se pueda utilizar, manteniendo todas sus propiedades.



Isotipo / icono

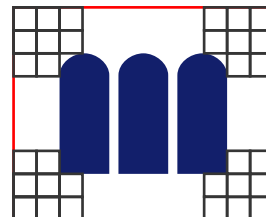
Esta última alternativa se puede encontrar en iconos o en casos de aplicaciones especiales donde la reducción de la tipografía no sea legible o donde el tamaño donde se tenga que utilizar no tenga margen horizontal, ni vertical.

Aplicación

El área de seguridad o área mínima de reserva es el espacio en blanco mínimo que debe rodear a la marca de manera de evitar la presencia de elementos que puedan ser ajenos a ella. Es de vital importancia para preservar el impacto y valor de la marca.

□ = $x = 1$ Módulo equivalente a la distancia entre el iso y el logo.

□ = Área de Seguridad



Familia tipográfica

Seleccionamos como fuente para desarrollos digitales, la familia **Lato**.

Esta tipografía cuenta con una amplísima variedad de aplicaciones.

Con detalles semiredondeados de las cartas da una sensación cálida, mientras que su estructura sólida proporciona estabilidad y seriedad.

Lato

Variables tipográficas

Las variables de peso afectan al trazo de los signos, lo cual puede dar lugar a pequeñas modificaciones estructurales que ayudan a diferenciar tonos en los textos.

En la siguientes variables nos apoyaremos para comunicar en desarrollos digitales.

Lato Light

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato Regular

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato Bold

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato Black

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato light itálica

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato itálica

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato Bold itálica

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Lato Black itálica

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

Cuerpo tipográfico

Usualmente el tamaño de las fuentes se mide a partir de la altura del carácter. La unidad de medida más frecuente para designar la altura en diseño digital es por la cantidad de píxeles de alto (px).

En la siguiente escala se propone un standard de altos para cada tipo de texto.

Lorem ipsum dolor sit ame...

52 px - Extra extra extra extra large - Títulos de secciones y páginas internas

Lorem ipsum dolor sit amet...

46 px - Extra extra extra large - Subtítulos / Datos destacados

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur...

36 px - Extra extra large - Destacados

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing el...

28 px - Extra large - Texto para botones del menú principal

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do.

24 px - Large - Subtítulos y texto

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do.

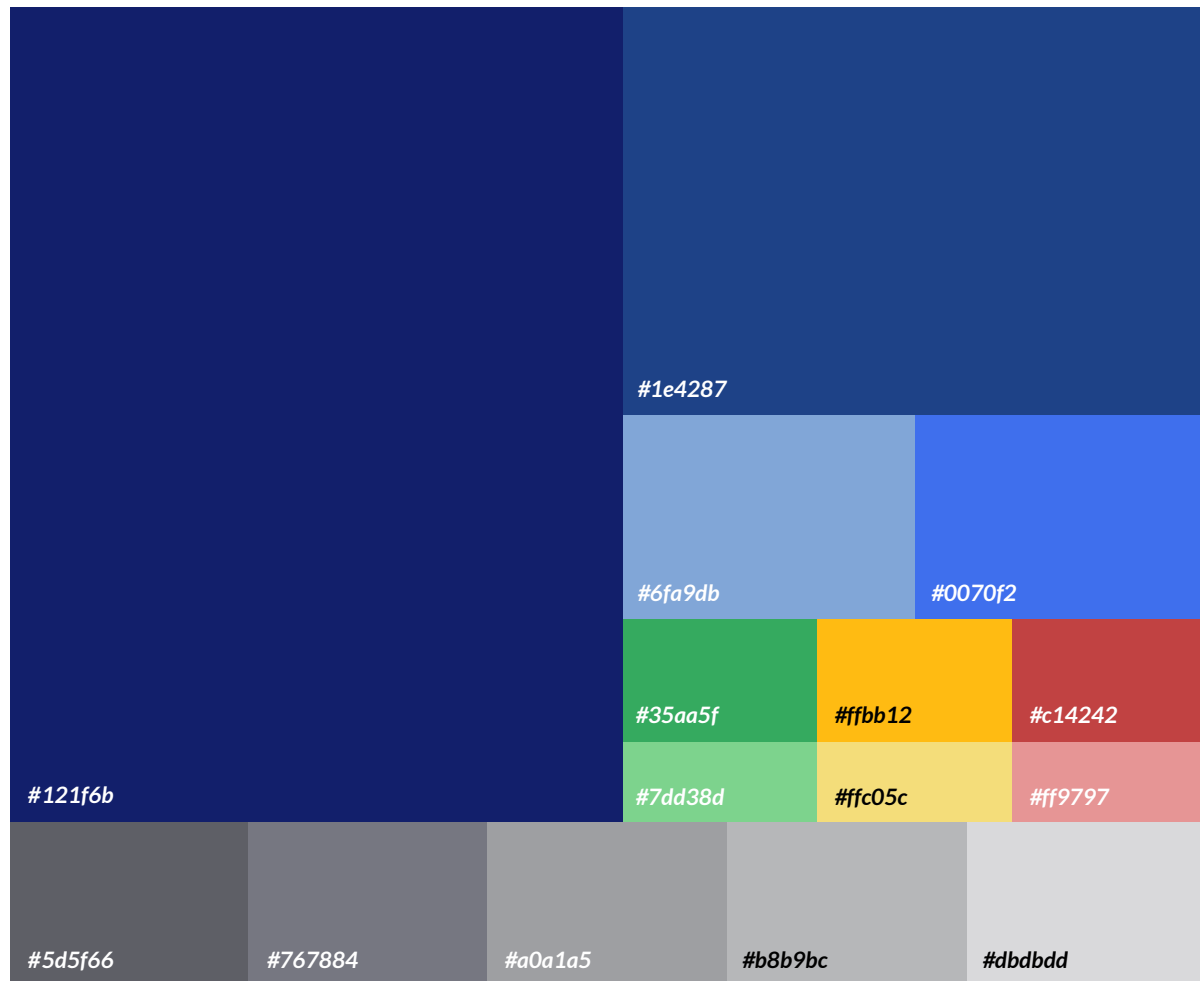
18 px - Medium - texto y botones

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do.

16 px - Small - Legales

Paleta Cromática





El color distingue la identidad del banco y ayuda a crear consistencia en la experiencia que ofrece el producto al usuario.



Aplicación







Aprovechamos cada color para que sea funcional, predecible y aún así transmita el espíritu del Banco Mariva.

Presentamos ligeras transformaciones del color madre para construir todos los componentes que necesitamos al diseñar una interfaz.

Principal	
Auxiliar 1	
Auxiliar 2	
Auxiliar 3	

Colores Primarios:

Este grupo será utilizado para destacar menues, botones importantes, links, textos relevantes e ilustraciones.

Éxito 1	
Éxito 2	
Proceso 1	
Proceso 2	
Alerta 1	
Alerta 2	

Colores de estados:

Esta selección de colores agrupa el básico para destacar mensajes, estados y procesos.

El verde (éxito), será utilizado para cuando se finalice un proceso correctamente o para resaltar estados positivos.

El naranja/amarillo (proceso), destacará una acción en proceso, pendiente y comunicará estados neutrales.

El rojo (alerta), resalta los errores y estados negativos, sea como un campo sin completar, un error de proceso o un aviso crítico de la interfaz.

Gris 100	
Gris 75	
Gris 50	
Gris 25	
Gris 10	

Colores Secundarios:

Usaremos una gama de grises azulados, partiendo del color madre. Son para dar soporte o complementar a los colores de estados y primarios, armado de cajas contenedoras, detalles, fondos y variaciones en los colores tipográficos

Ejemplos de aplicación

Colores Primarios:

Botón de caracter importante



[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Header de interfaz



Colores Secundarios:

Estados de proceso

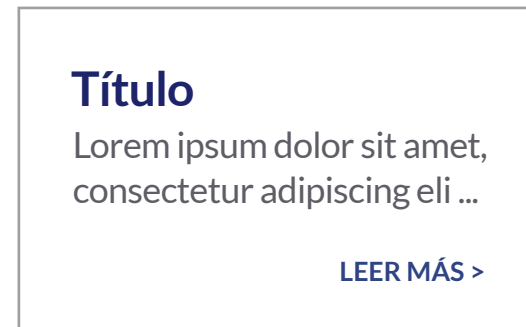


Colores Terciarios:

Card 1



Card 2




Construcción de iconos

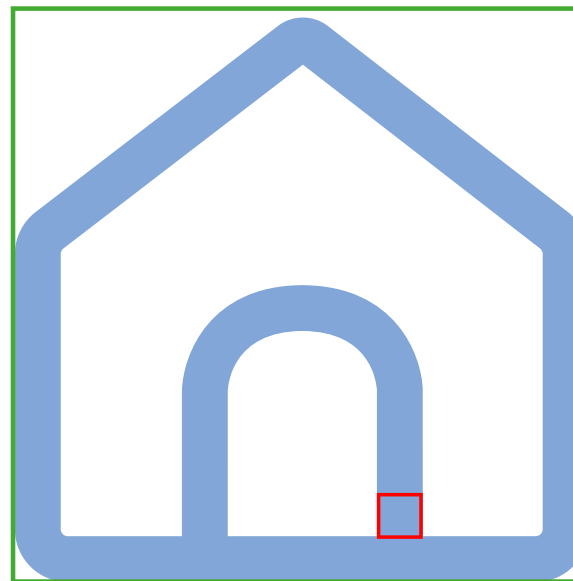
Los iconos son una herramienta visual poderosa. Cuando se usan correctamente, mejoran la navegación y promueven la satisfacción del usuario.

Los principios básicos que los iconos deben seguir en una interfaz son simplicidad y concisión.

Como prioridad, los usuarios deben asociar los iconos al entorno donde son aplicados.

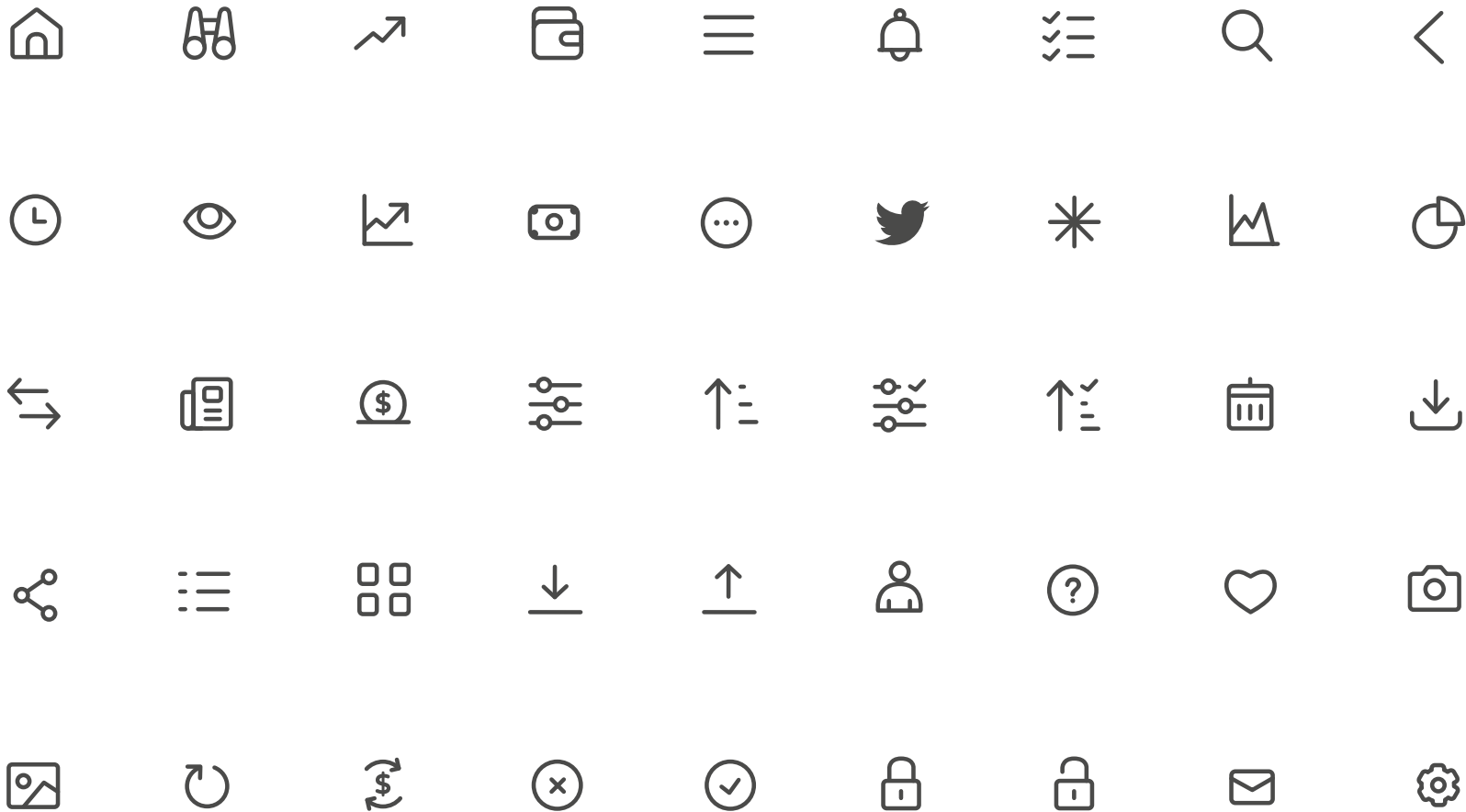
 = Área de diseño de icono.

 = $x = 1$ Módulo equivalente a la mínima expresión para construir los iconos.



La construcción de los iconos será de un estilo lineal, con bordes redondeados en sus curvas o al final de la línea y el valor de línea será equivalente a X. Su alto y ancho, no podrá superar el área de diseño.

Iconos

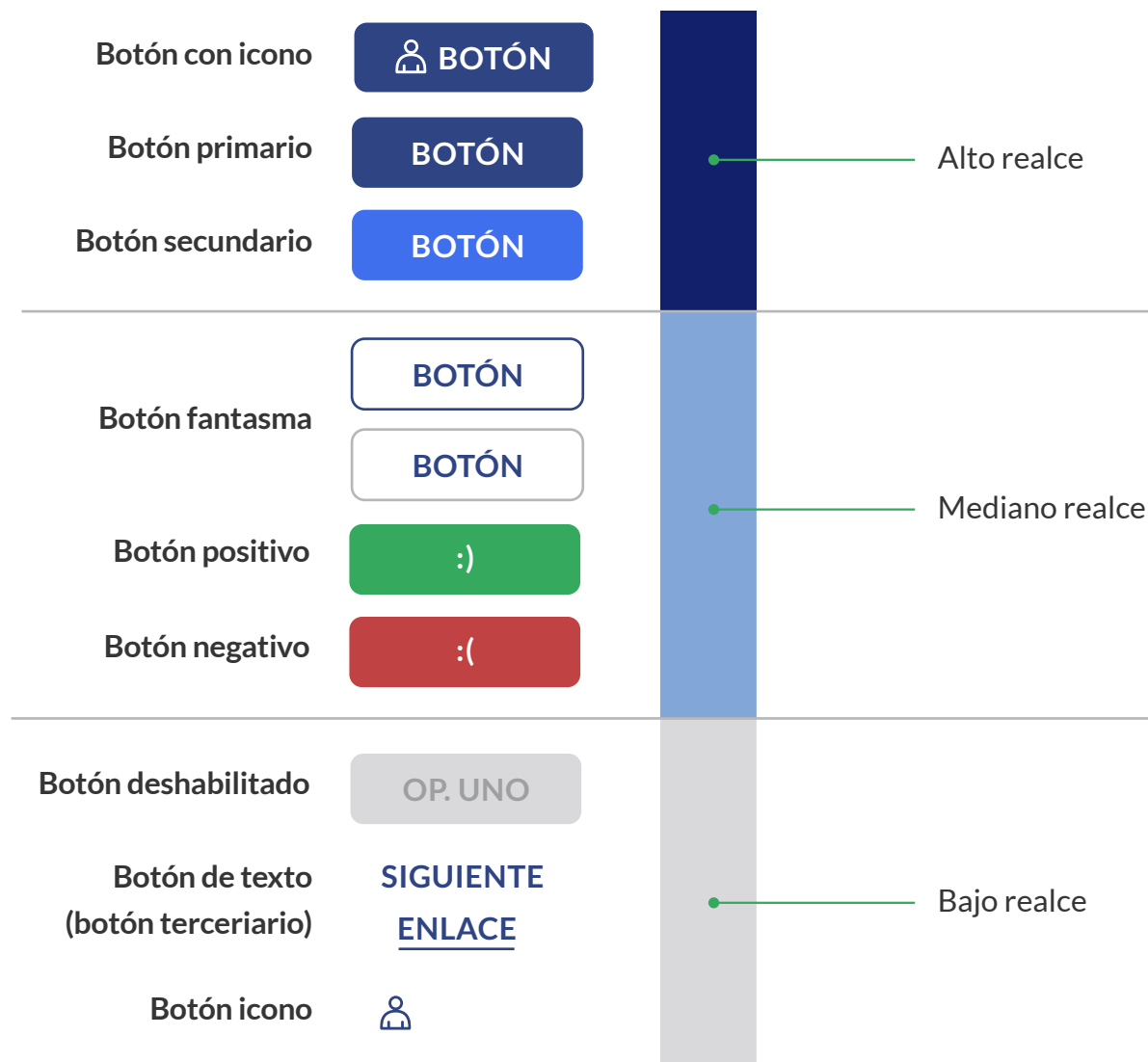


Botones

Los botones permiten realizar acciones y elecciones con un solo toque. Tienen la finalidad de incitar a los usuarios a realizar una acción determinada.

Haciéndolos atractivos e intuitivos, conseguimos una “conversación” fluida.

A continuación detallamos los tipos más comunes de botones que podemos encontrarnos en una interfaz:



Diseño de botones

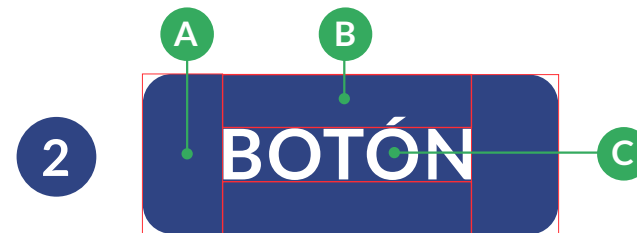
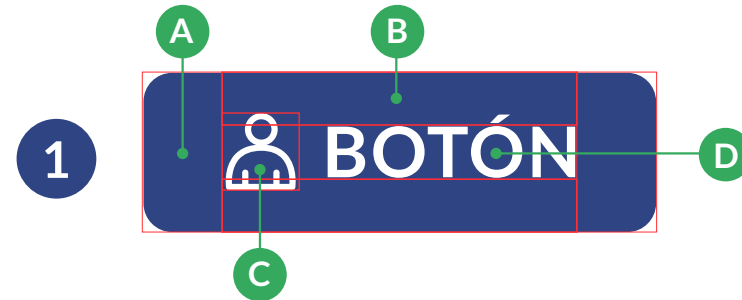
Para construir los botones proponemos estructuras de armado:

1. Botón con icono

A/B : Mínimo de distancia del contenido del botón (zona clickeable).

C: Zona de icono.

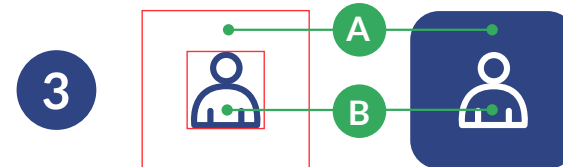
D: Zona de texto.



2. Botón

A/B : Mínimo de distancia del contenido del botón (zona clickeable).

C: Zona de texto.



3. Botón de icono

A: Mínimo de distancia del contenido del botón (zona clickeable).

B: Zona de icono.

Aplicación de botones

A continuación, ejemplificamos situaciones de como podemos aplicar los botones.

Banco Mariva

Identificamos Oportunidades para Ofrecerte Innovadoras Ideas de Inversión. Soluciones Financieras Integrales. Presencia Internacional...

OCULTARMOSTRAR

- ✓ Cuando usamos múltiples botones, es importante destacar el realce sobre la función de mayor relevancia.

Plazo Fijo Web

Recordá que la tasa nominal anual aquí simulada aplicará en caso de que la totalidad de tus depósitos a plazo fijo en Banco Mariva no supere fijo...

♡ SIMULAR

- ✓ Usar un botón principal para acompañar la línea de aplicación con otras funciones o detalles.

Banco Mariva

Identificamos Oportunidades para Ofrecerte Innovadoras Ideas de Inversión. Soluciones Financieras Integrales. Presencia Internacional...

OCULTARMOSTRAR

- ✓ Cuando usamos múltiples botones, es importante resaltar el realce sobre la función de mayor relevancia.

Banco Mariva

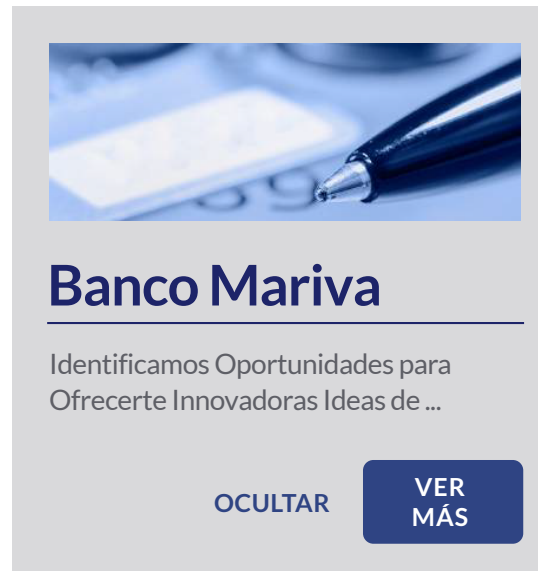
Identificamos Oportunidades para Ofrecerte Innovadoras Ideas de Inversión. Soluciones Financieras Integrales. Presencia Internacional...

♡ COMPARTIR

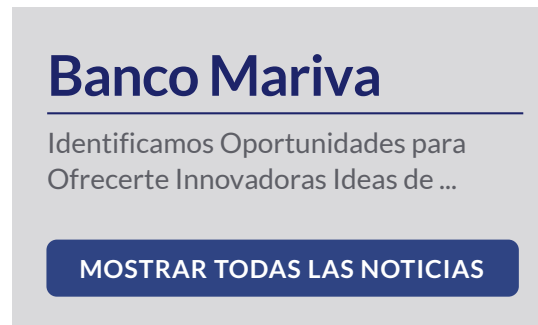
- ✓ En ocasiones podemos sumar iconos para simplificar los textos y resaltar su funcionalidad.

Aplicación de botones

En los siguientes ejemplos, aplicamos modelos de como no aplicar los botones.



✗ Para mejor legibilidad y diseño, construir el botón a una línea.



✗ Aplicar al botón textos concisos.



✗ Si hay ancho disponible, los botones deberán estar uno al lado del otro.



✗ Los textos siempre deben ir en mayúscula.

Estados de botones

En el siguiente cuadro de estados, agrupamos las opciones para mejorar la experiencia del usuario de cara a los botones que tienen una alta presencia en una interfaz.

Habilitado	Seleccionado	Apretado	Deshabilitado
 BOTÓN	 BOTÓN	 BOTÓN	 BOTÓN
BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN
BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN
BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN
BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN
BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN	BOTÓN

Estados de botones

Habilitado	Seleccionado	Apretado	Deshabilitado
COBRAR	COBRAR	COBRAR	COBRAR
ELIMINAR	ELIMINAR	ELIMINAR	ELIMINAR
			CARGANDO
			CARGANDO
SIGUIENTE	SIGUIENTE	SIGUIENTE	SIGUIENTE
<u>ENLACE</u>	<u>ENLACE</u>	<u>ENLACE</u>	<u>ENLACE</u>
			

Tipología de Campos

Los campos permiten a los usuarios ingresar información en una interfaz. Comunmente podemos encontrarlos en formularios y diálogos.

Como primordial un campo deben destacar e indicar que los usuarios pueden ingresar información.

Los estados de los campos deben diferenciarse entre sí.

A continuación, enumeramos las partes gráficas más relevantes para construir campos:



- A.** Nombre del campo.
- B.** Icono de apoyo explicativo.
- C.** Ingreso de información.
- D.** Icono funcional o de apoyo explicativo de estado.
- E.** Zona delimitante de campo.
- F.** Texto informativo de apoyo.

Tipología de Campos

En el siguiente listado podemos observar la tipología de campos más comunes de una interfaz:

1. Campo común.
2. Campo con ayuda.
3. Campo con ayuda largo.
4. Campo Encriptado.
5. Campo múltiples checks.

Usuario

1

Nombre Completo

2

Dirección

3

Detalles de pago

4

Encriptado y seguro

5

¿Qué empresa de tarjeta usas?

☐ Master ☐ Visa ☐ American Express

Tipología de Campos

6. Campo radio.

7. Campo promoción.

8. Campo check deshabilitado.

9. Campo dependiente.

10. Campo clave.

6 ¿Cuánto gastas aproximadamente por mes?

☐ 1 - 2 M ☐ 3 - 6 M ☐ 7 - 10 M ☐ Más de 10 M

7 Código promocional

8 ☒ Acepto los términos y condiciones.

9

Provincia	Ciudad	Cod. Postal
<input type="text" value="Elegir..."/>	<input type="text" value="Elegir..."/>	<input type="text"/>

10 Clave



Estados de los Campos

A continuación, enumeramos algunos de los estados de campos para su correcta aplicación:

1. Estado vacío.
2. Estado lleno.
3. Estado en proceso de escritura.
Color: #1e4287
4. Estado error.
Color: #c14242

Usuario

1

Usuario

2

Usuario

3

Usuario

4

El usuario es invalido

Estados de los Campos

1. Estado vacío.

2. Estado en proceso de escritura.

3. Estado lleno.

4. Estado error.

Este campo contiene 2 textos de apoyo, uno de explicativo, para dar seguridad al usuario de la información que va a compartir y otro de error.

Detalles de pago

1

 0000 0000 0000 0000 MM/YY CVV ZIP

Encriptado y seguro

Detalles de pago

2

 1234 5678 9012 3456 12/22 123 | 00000

Encriptado y seguro

Detalles de pago

3

 1234 5678 9012 3456 12/22 123 60602

Encriptado y seguro

Detalles de pago

4

 1234 5678 9012 3456 12/22 123 60602

Encriptado y seguro

La tarjeta no es válida

Estados de los Campos

1. Estado vacío.
2. Estado en proceso de escritura.
3. Estado código error.
4. Estado código correcto.

Código promocional

1

Código promocional

2

Código promocional

3

El código no es válido

Código promocional

4

El código es válido

Estados de los Campos

1. Campo vacío.
2. Campo inhabilitado.
3. Campo con cursor reposado.
4. Campo seleccionado.
5. Campo vacío.
6. Campo inhabilitado.
7. Campo con cursor reposado.
8. Campo seleccionado.

¿Qué empresa de tarjeta usas?

☐ Master ☒ Visa ☒ A. Express ☒ Otra

1

2

3

4

¿Cuánto gastas aproximadamente por mes?

☐ 1 - 2 M ☒ 3 - 6 M ☐ 7 - 10 M ☒ Más de 10 M

5

6

7

8

Estados de los Campos

- 1. Campos dependientes.**
Son campos que para ser habilitados necesitan del llenado correcto del primero.
- 2. Campos A y B completos.**
Campo C, en proceso de ser completado.
- 3. Campos con error.**

	Provincia	Ciudad	Cod. Postal
1	<input type="text" value="Elegir..."/>	<input type="text" value="Elegir..."/>	<input type="text"/>
2	<input type="text" value="Buenos Aires"/> A	<input type="text" value="Capital Federal"/> B	<input type="text" value="1428 "/> C
3	<input type="text" value="Provincia"/> Elige una provincia	<input type="text" value="Elegir..."/> Elige una ciudad	<input type="text"/> Ingresá el cod. postal