



Nombre: Rodrigo Mena Serna

Asignatura: Diseño de interfaces web

Segundo curso de Desarrollo de Aplicaciones Web

Nombre de la práctica: Diseño de componentes de una web

Tabla de contenido

Componentes:	3
Banners:	4
Buttons:	5
Buttons: floating action button	7
Cards:	8
Checkboxes:	12
Chips:	14
Data Tables:	16
Dialogs:	17
Image lists:	21
Lists:	22
Menús:	25
Navigation drawer:	28
Progress indicators:	30
Botones de radio:	31
Sliders:	32
Snackbars:	34
Switches:	35
Tabs:	35
Text fields:	37
Tooltips:	39

Componentes:

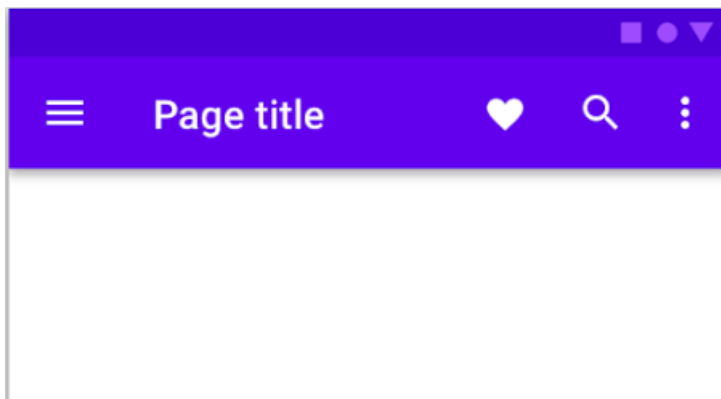
Barras de aplicaciones: arriba.

La barra superior de la aplicación muestra información y acciones relacionadas con la pantalla actual.

Uso:

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.

**Tipos:****Regular:**

Una barra de aplicaciones superior regular.

Contextual:

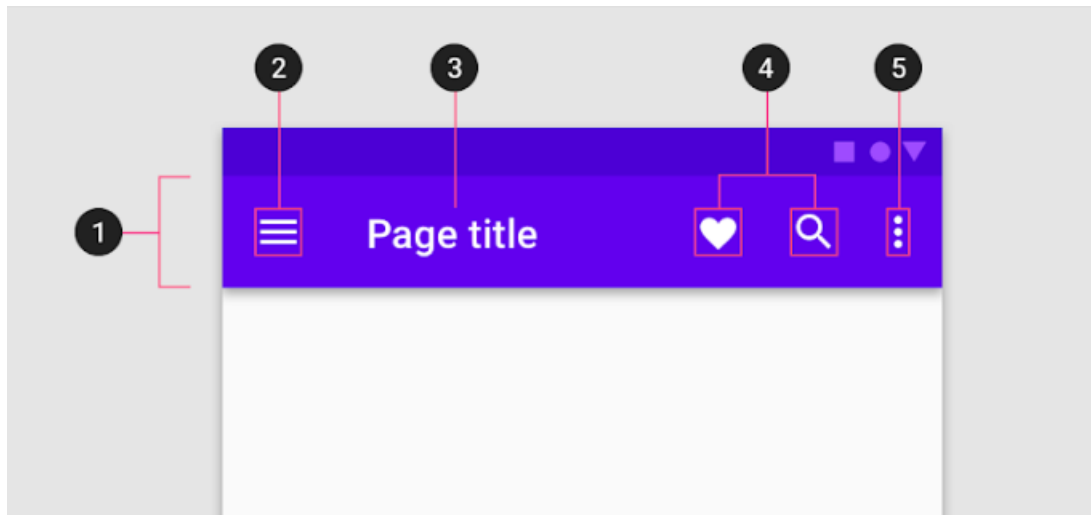
Las barras de acción contextual proporcionan acciones para los elementos seleccionados. Una barra de aplicaciones superior puede transformarse en una barra de acción contextual, permaneciendo activa hasta que se realiza una acción o se descarta.

Anatomía:

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.
4. Elementos de acción (opcional).
5. Menú adicional (opcional).

Banners:

Un banner muestra un mensaje destacado y acciones opcionales relacionadas.

Uso:

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.

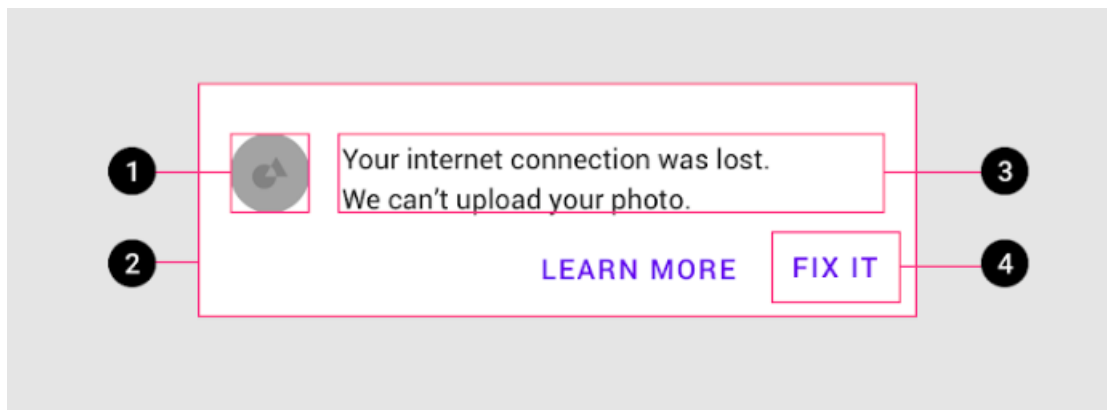
Componentes:

Snack bar.

Bandera.

Diálogo.

Anatomía:

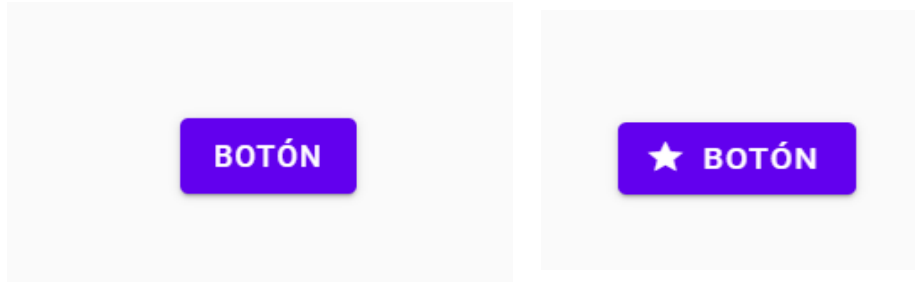


1. Ilustración de apoyo (opcional).
2. Contenedor.
3. Texto.
4. Botones.

Buttons:

Los botones permiten a los usuarios realizar acciones y elegir con un solo toque.

Formatos:

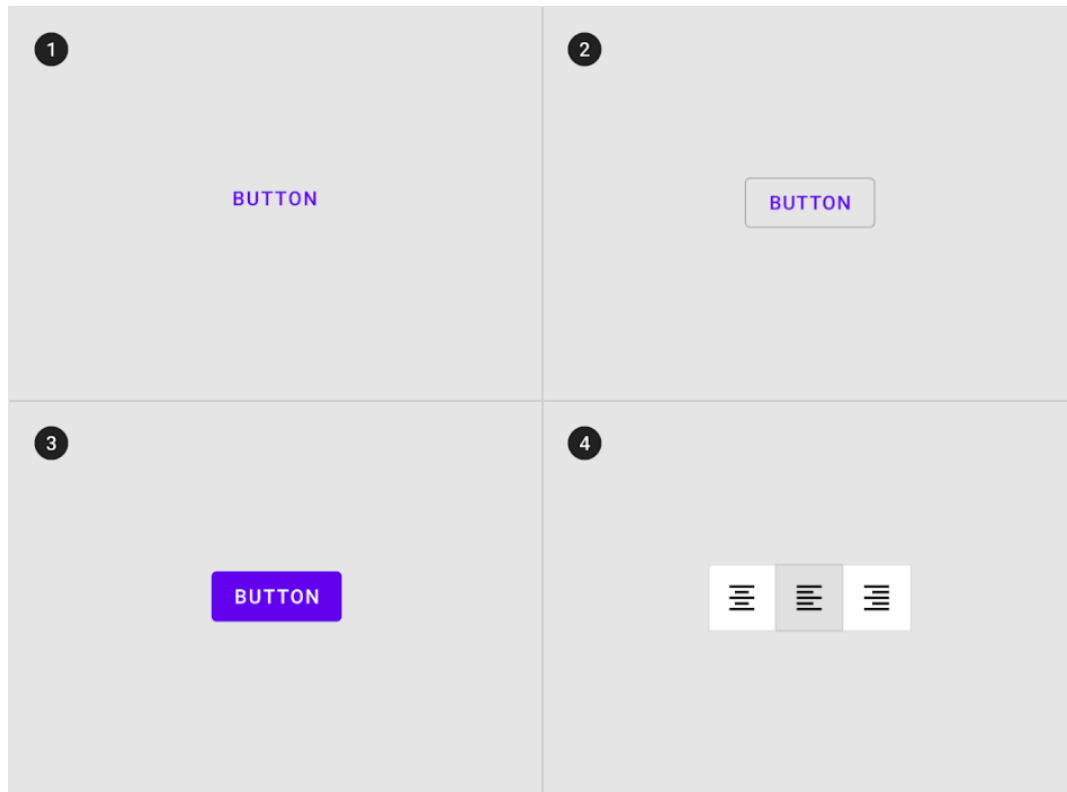


Uso:

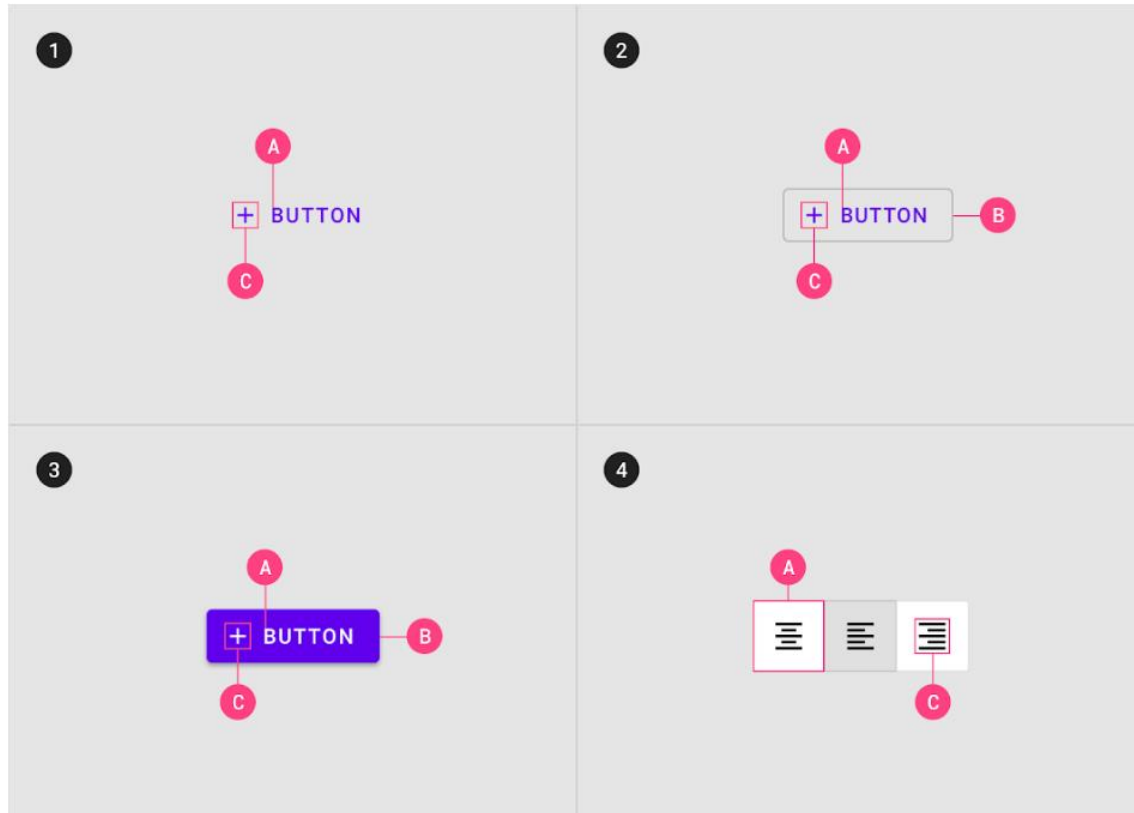
Los botones comunican acciones que los usuarios pueden realizar. Por lo general, se colocan en toda la interfaz de usuario, en lugares como:

- 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

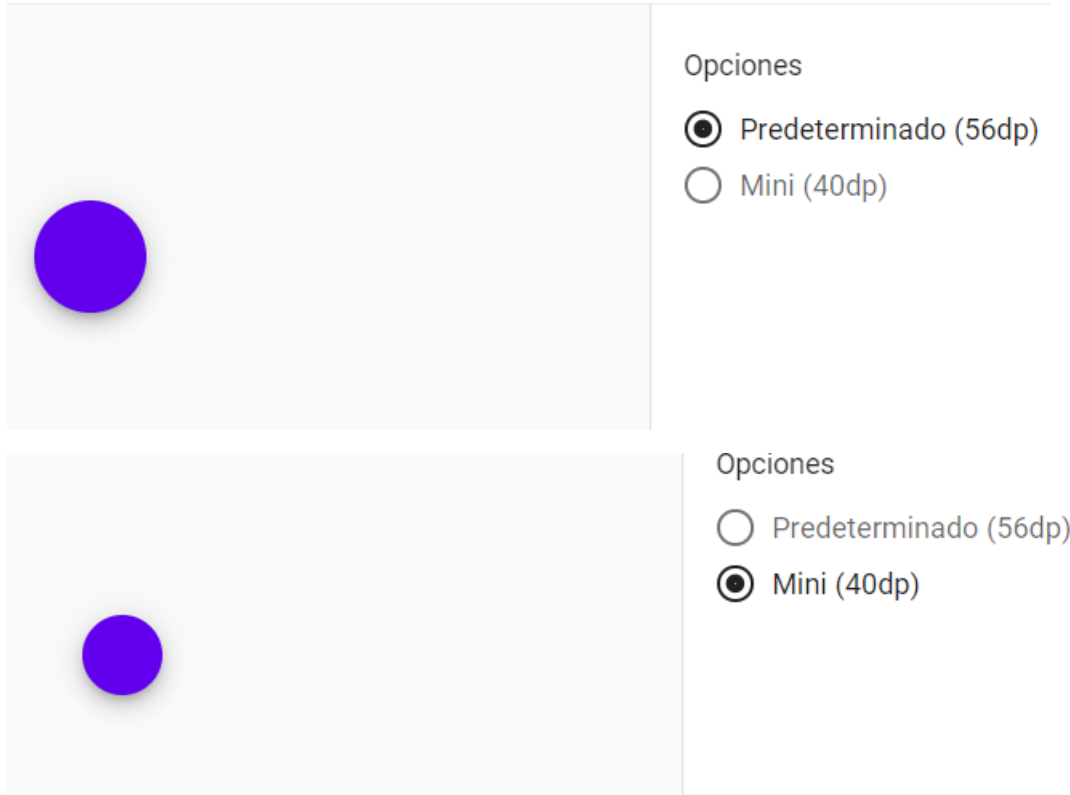
- A. Etiqueta de texto
- B. Contenedor
- C. Icono (opcional)

4. Botón de alternancia

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

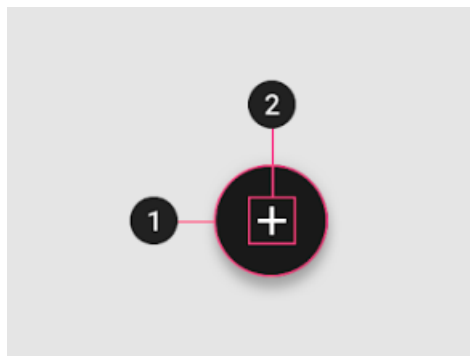
Buttons: floating action button

Un botón de acción flotante (FAB) representa la acción principal de una pantalla.

Formatos:**Uso:**

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.

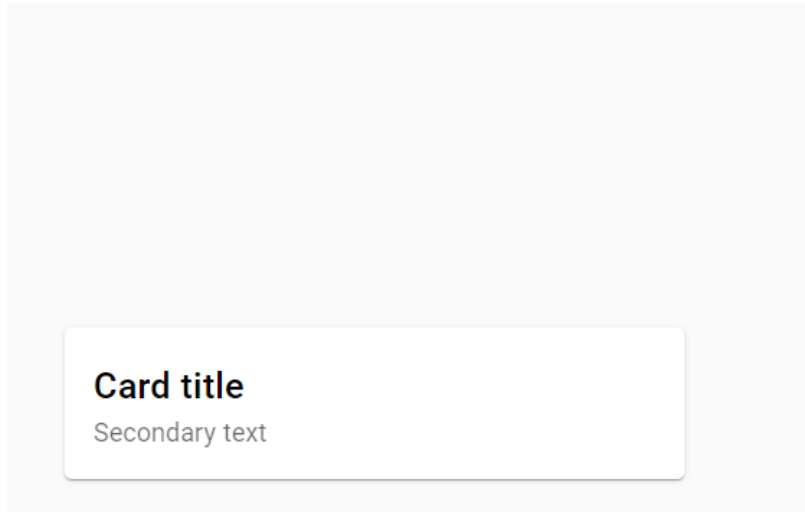
Anatomía:

1. Contenedor.
2. Icono.

Cards:

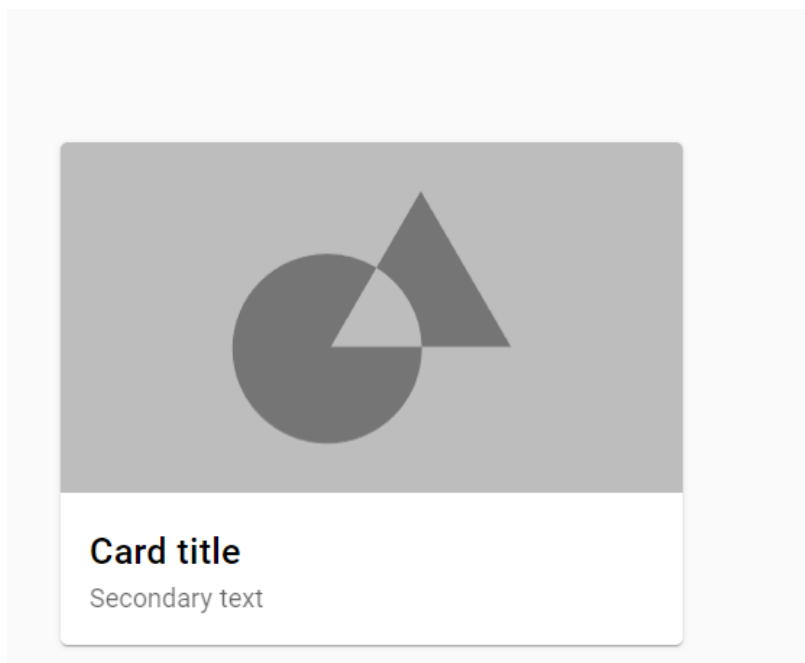
Las tarjetas contienen contenido y acciones sobre un solo tema.

Formatos:



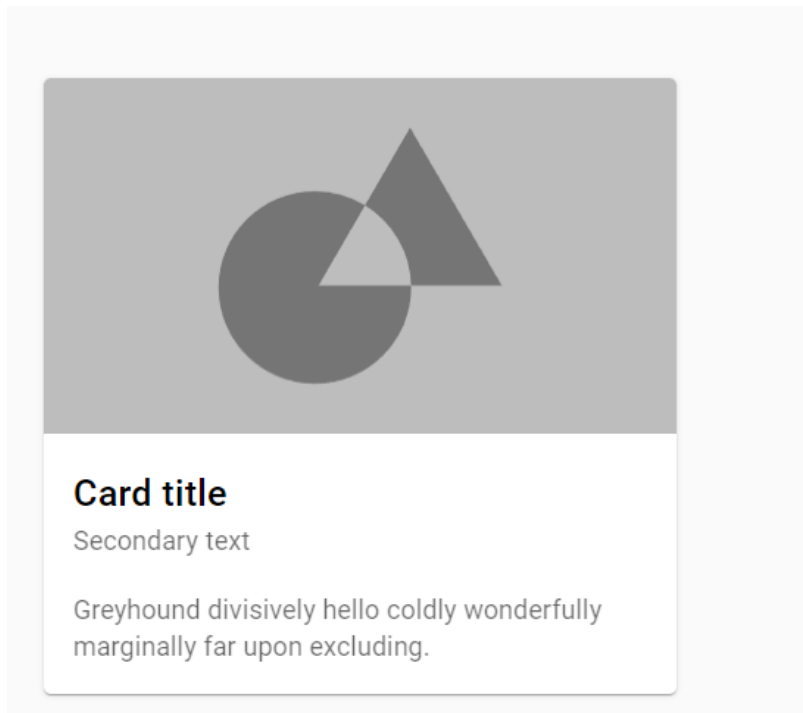
Options

- ☐ Media
- ☐ Supporting text
- ☐ Buttons



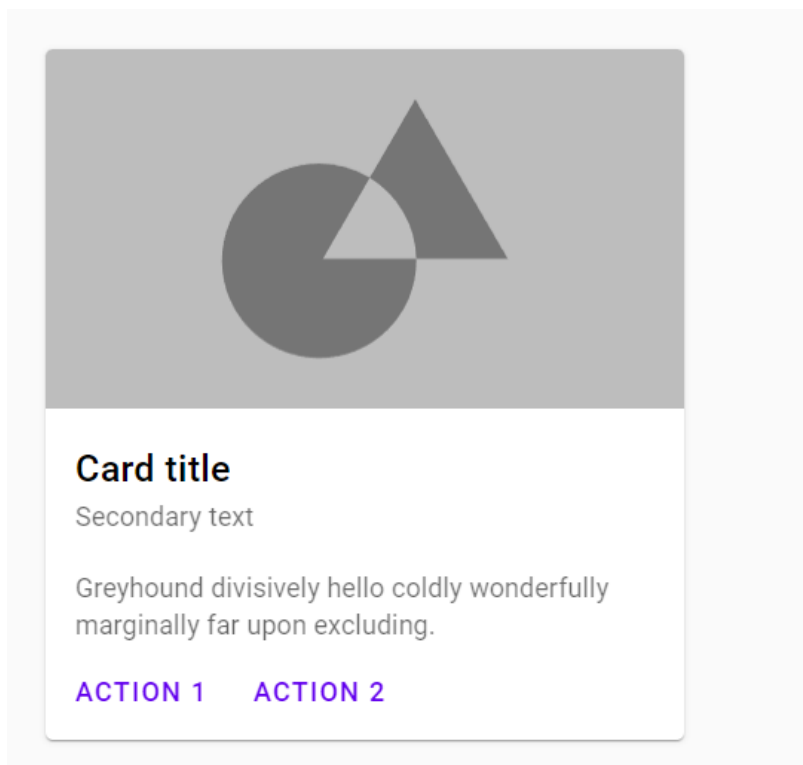
Options

- ☒ Media
- ☐ Supporting text
- ☐ Buttons



Options

- ☒ Media
- ☒ Supporting text
- ☐ Buttons



Options

- ☒ Media
- ☒ Supporting text
- ☒ Buttons

Usos:

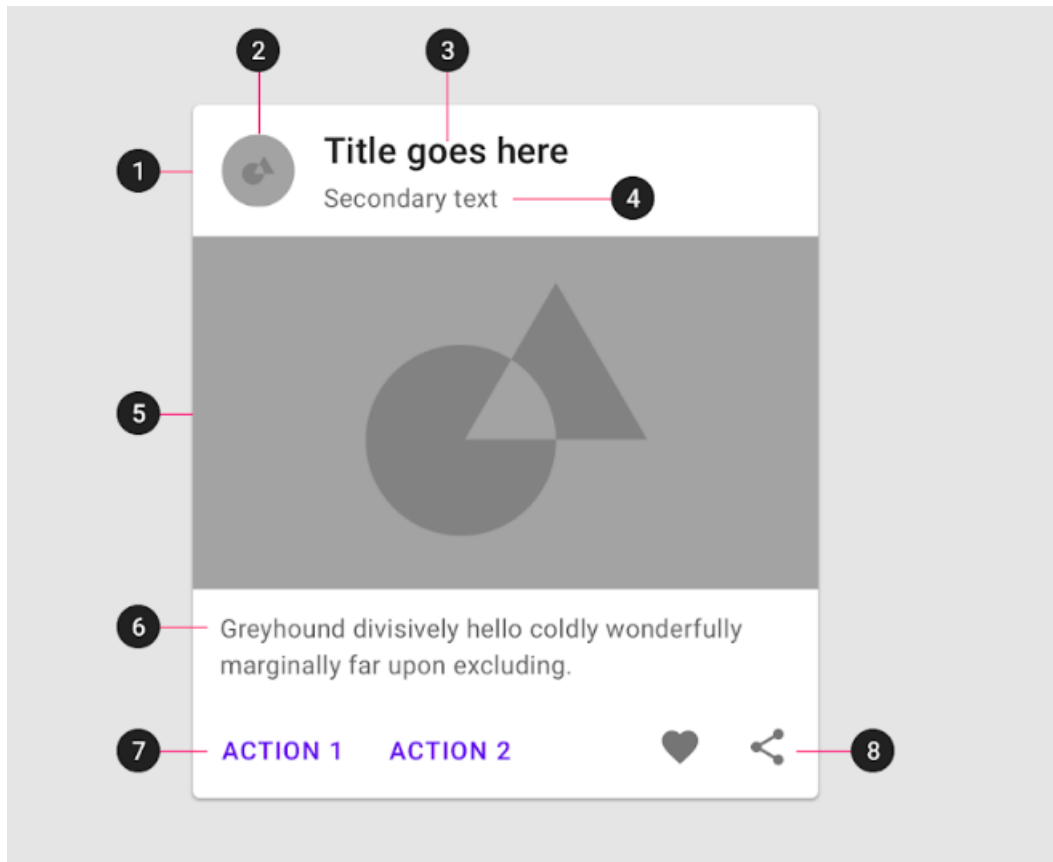
Las tarjetas son superficies que muestran contenido y acciones sobre un solo tema.

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:

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.

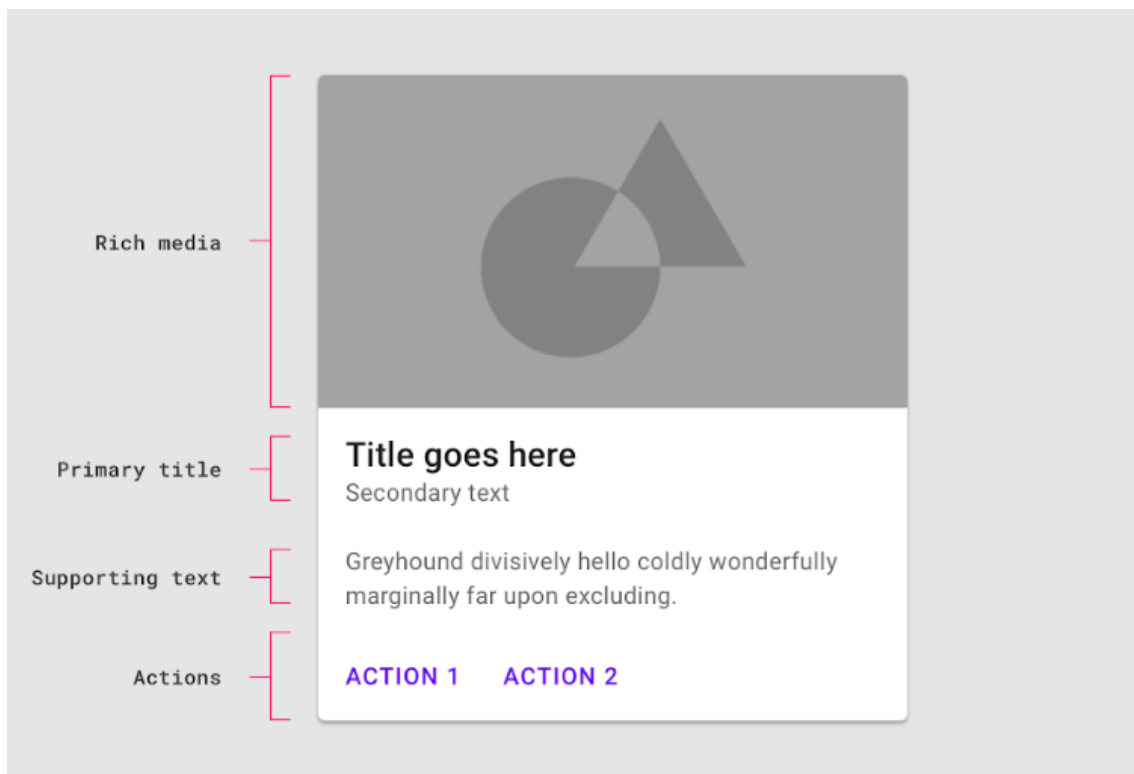
2. Miniatura [opcional]: Las tarjetas pueden incluir miniaturas para mostrar un avatar, logotipo o icono.

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.

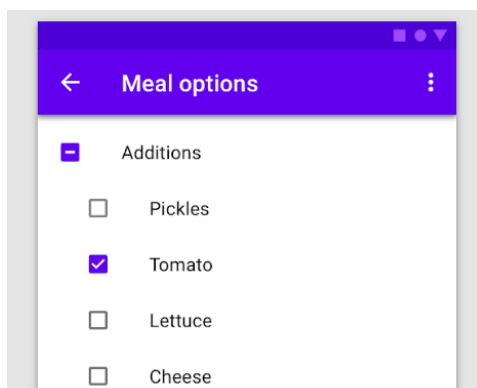
5. Medios [opcional]: Las tarjetas pueden incluir una variedad de medios, incluidas fotos y gráficos, como iconos meteorológicos.
6. Texto de apoyo [opcional]: El texto de apoyo incluye texto como el resumen de un artículo o la descripción de un restaurante.
7. Botones [opcional]: Las tarjetas pueden 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.



Checkboxes:

Las casillas de verificación permiten a los usuarios seleccionar uno o más elementos de un conjunto. Las casillas de verificación pueden activar o desactivar una opción.



Uso:

Use casillas de verificación para:

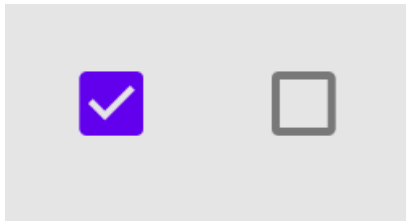
- Seleccione una o más opciones de una lista.
- Presentar una lista que contenga subselecciones.
- Activar o desactivar un elemento en un entorno de escritorio.

Cuándo usar casillas de verificación:

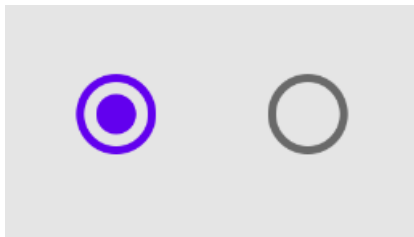
Se deben usar casillas de verificación en lugar de interruptores si se pueden seleccionar varias opciones de una lista.

Otros controles de selección:

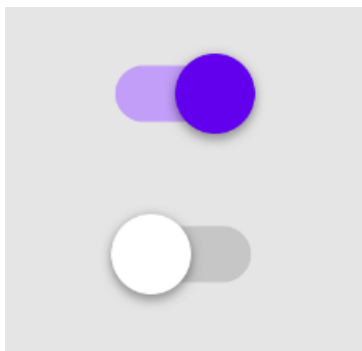
Los controles de selección permiten a los usuarios completar tareas que implican tomar decisiones, como seleccionar opciones, activar o desactivar configuraciones, o agregar o eliminar elementos.



Casillas de verificación:

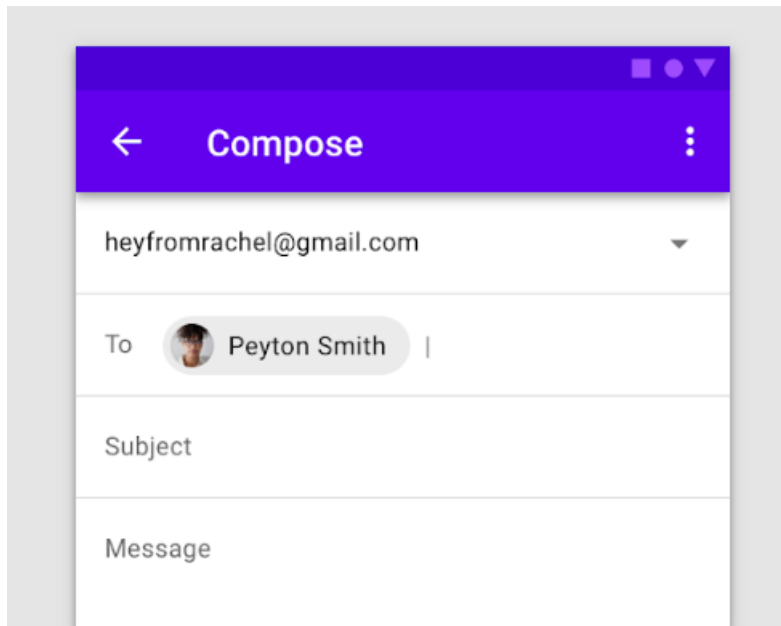


Botones de radio:



Chips:

Los chips son elementos compactos que representan una entrada, un atributo o una acción.

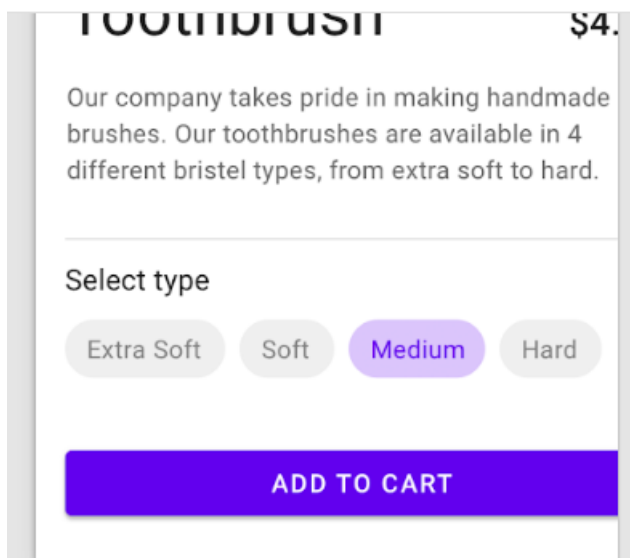


Uso:

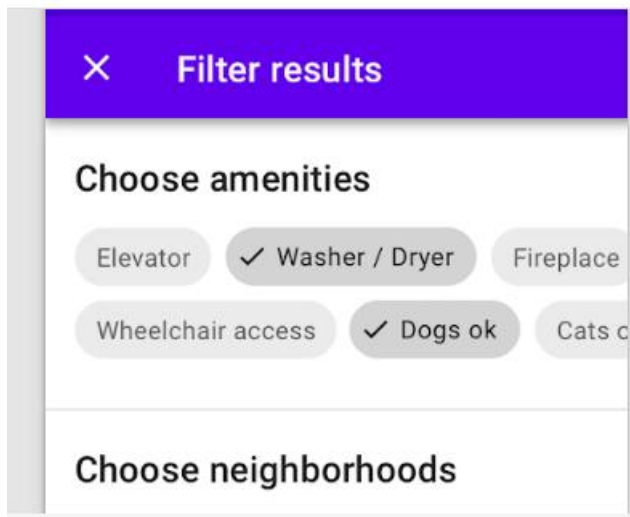
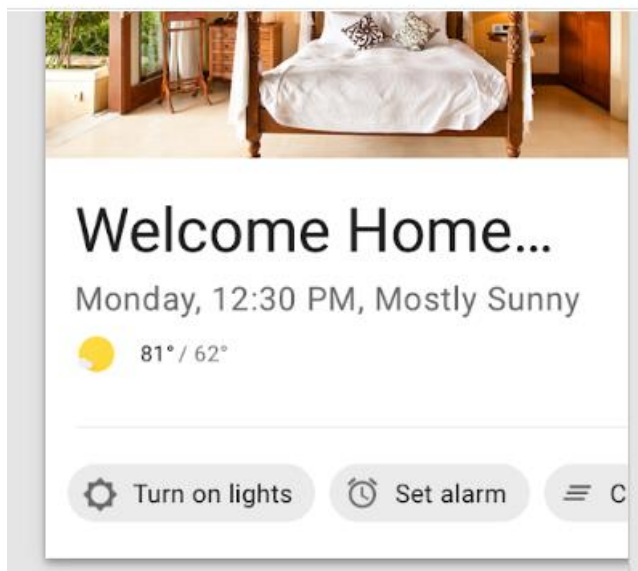
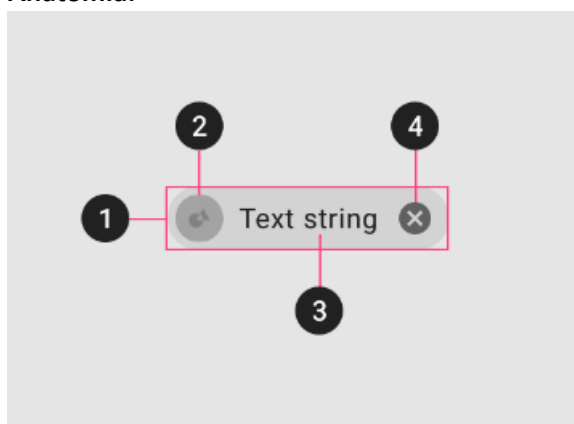
Los chips permiten a los usuarios ingresar información, hacer selecciones, filtrar contenido o activar acciones. Si bien se espera que los botones aparezcan de manera consistente y con llamadas a la acción familiares, las fichas deben aparecer dinámicamente como un grupo de múltiples elementos interactivos.

Tipos:

Fichas de entrada:



Fichas de elección:

**Chips de filtro:****Anatomía:**

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:

Las tablas de datos muestran conjuntos de datos en filas y columnas.

Formatos:

Encabezado A	Encabezado B	Encabezado C	Encabezado D
Celda A1	Celda B1	Celda C1	Celda D1
Celda A2	Celda B2	Celda C2	Celda D2
Celda A3	Celda B3	Celda C3	Celda D3
Celda A4	Celda B4	Celda C4	Celda D4

Opciones

☐ Casillas de verificación de fila

<input type="checkbox"/> Header A	Header B	Header C	Header D
<input type="checkbox"/> Cell A1	Cell B1	Cell C1	Cell D1
<input type="checkbox"/> Cell A2	Cell B2	Cell C2	Cell D2
<input type="checkbox"/> Cell A3	Cell B3	Cell C3	Cell D3
<input type="checkbox"/> Cell A4	Cell B4	Cell C4	Cell D4

Opciones

☒ Casillas de verificación de fila

Uso:

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:

1

2

3

4

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

5

6

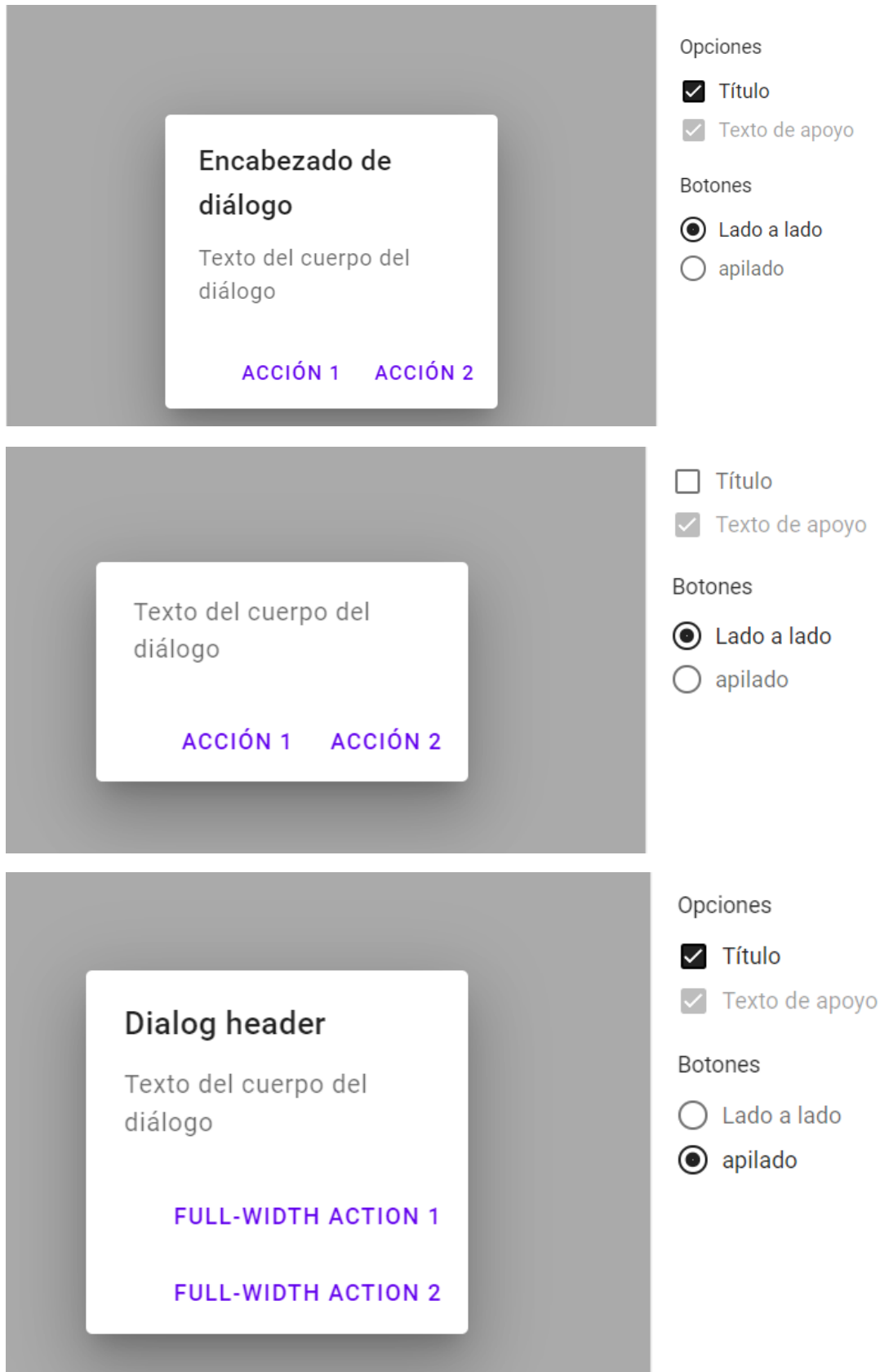
Rows per page751-10 of 100<<>>

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

Dialogs:

Los diálogos informan a los usuarios sobre una tarea y pueden contener información crítica, requerir decisiones o involucrar múltiples tareas.

Formatos:



Uso:

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.

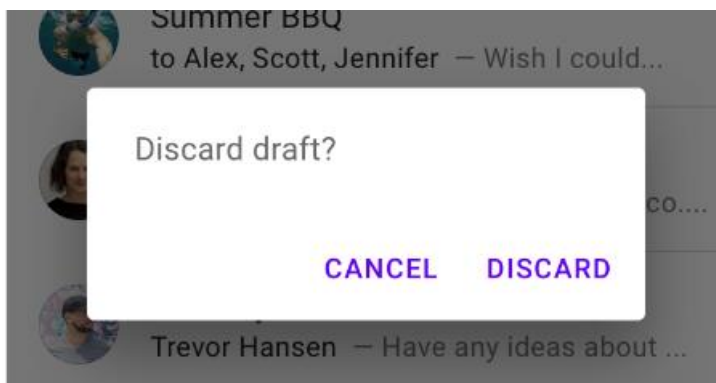
Cuándo usar:

Los diálogos se deben utilizar para:

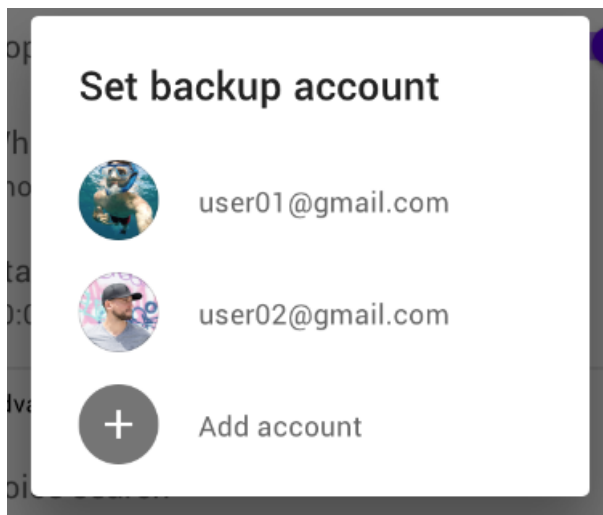
- Errores que bloquean el funcionamiento normal de una aplicación.
- Información crítica que requiere una tarea, decisión o reconocimiento de usuario específico.

Tipos:

Diálogo de alerta:



Diálogo sencillo:



Diálogo de confirmación:

Phone ringtone

☐ None

☐ Callisto

☐ Ganymede

☒ Luna

☐ Oberon

☐ Phobos

☐ Dione

CANCEL OK

Diálogo de pantalla completa:

✕ New event SAVE

heyfromelizabeth@gmail.com ▼

Event name
Liam's B-day Party

Location
123 Main Street, San Francisco, CA 94107

From
Mon, March 26 2018 ▼ Time ▼

To
End date ▼ Time ▼

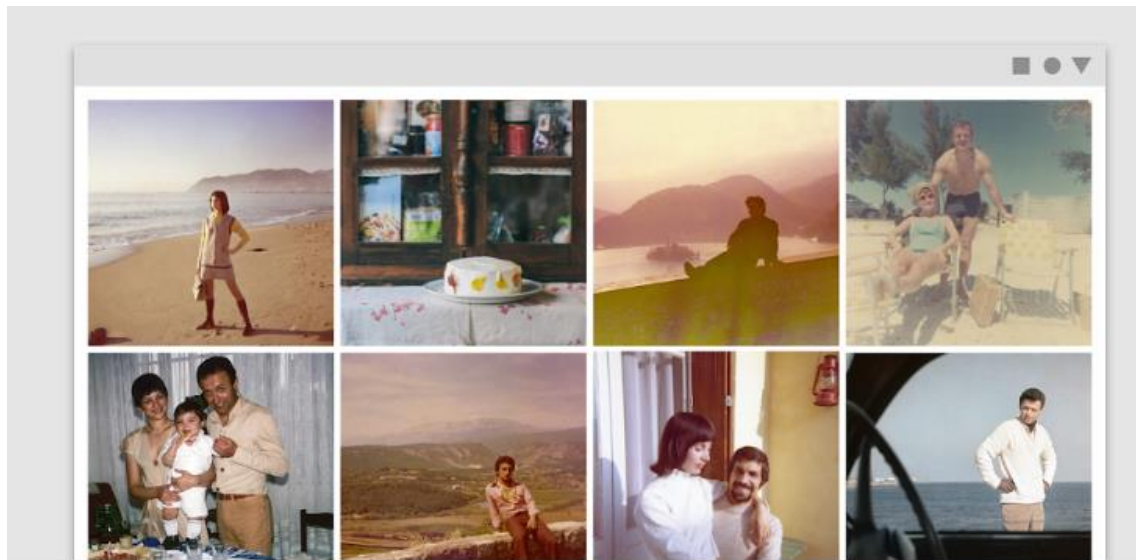
☐ All-day

Timezone
Pacific Standard Time ▼

Image lists:

Las listas de imágenes muestran una colección de imágenes en una cuadrícula organizada.

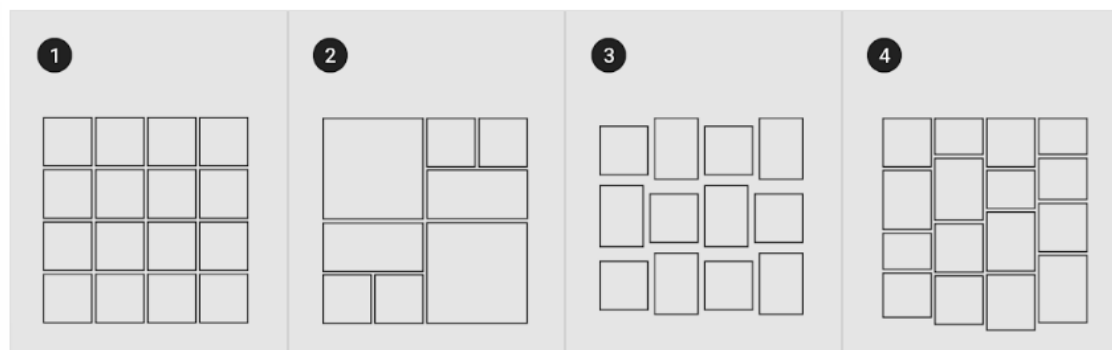
Formato:



Uso:

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

Tipos:

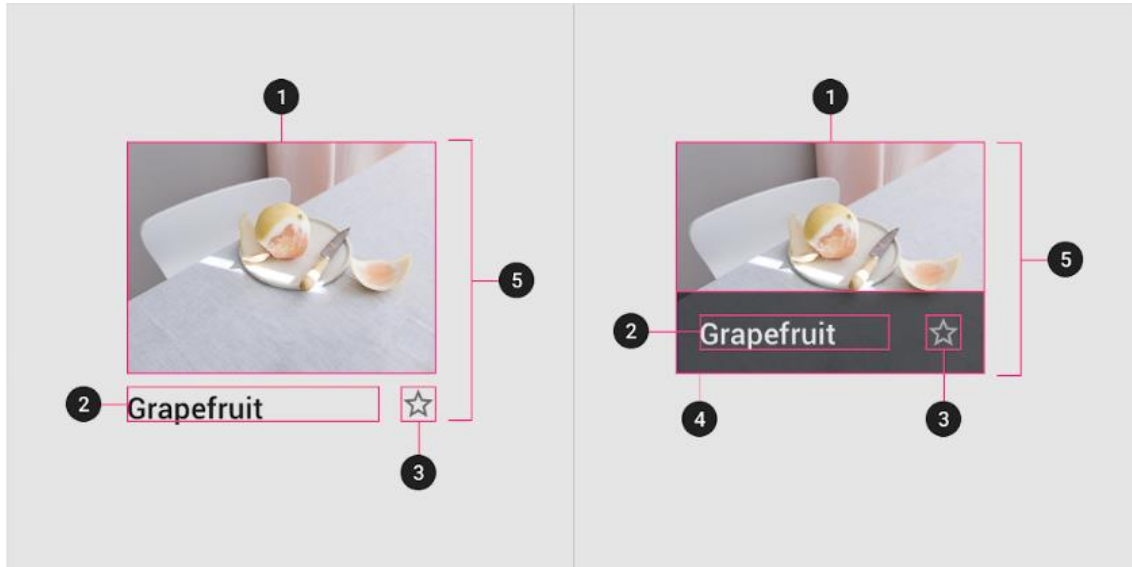


1. Las listas de imágenes estándar son mejores para elementos de igual importancia. Tienen un tamaño de contenedor, proporción y relleno uniformes.

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.

Lists:

Las listas son índices verticales continuos de texto o imágenes.

Formatos:

List item

List item

List item

Before list text

☒ None

☐ Icon


☐ Avatar


After list text


☒ None

☐ Icon

☐ Text

 List item

 List item

 List item

Before list text

☐ None

☒ Icon


☐ Avatar


After list text


☒ None

☐ Icon

☐ Text

 List item

 List item

 List item

Before list text

☐ None

☐ Icon

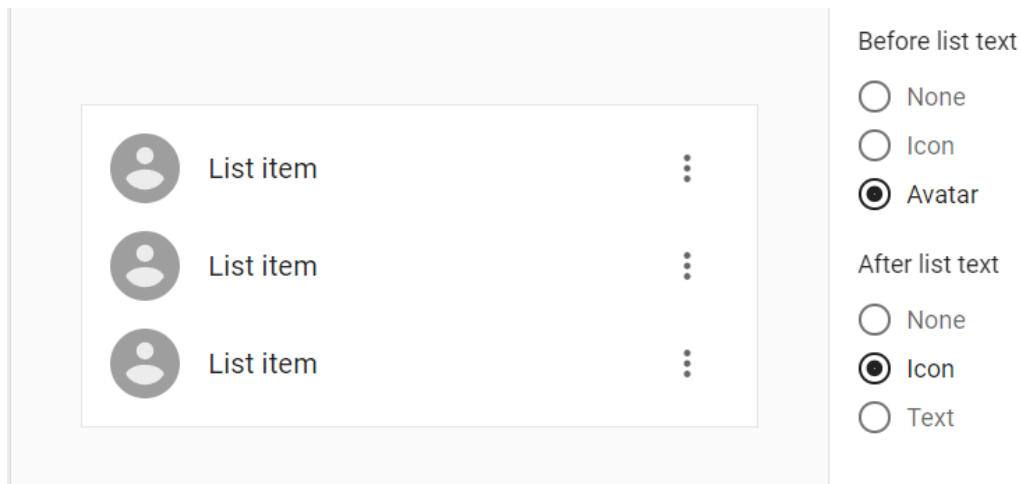
☒ Avatar

After list text

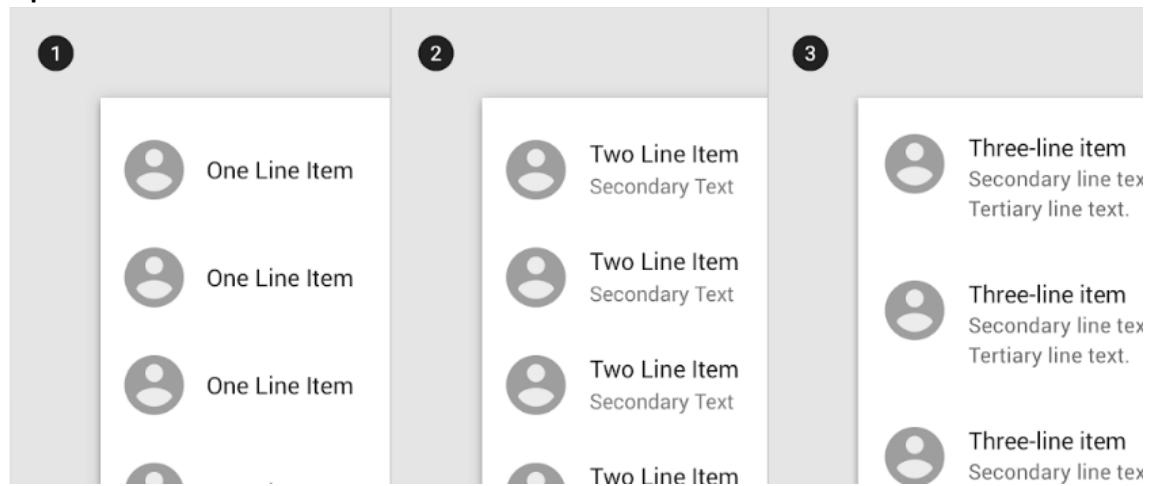
☒ None

☐ Icon

☐ Text

**Uso:**

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**

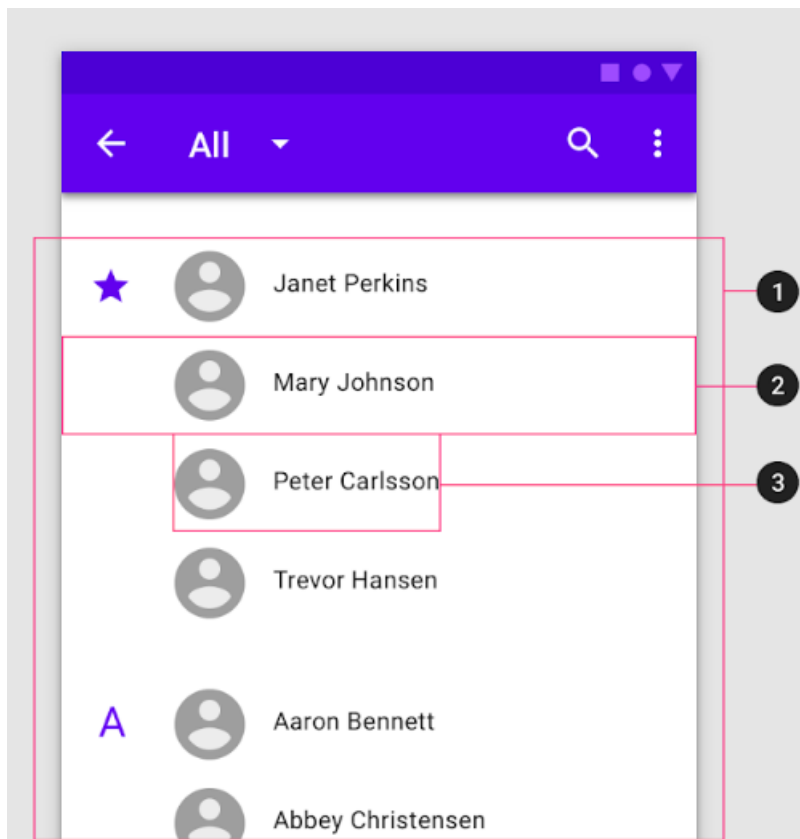
de una sola línea Los elementos de la lista de una sola línea contienen un máximo de una línea de texto.

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.

Anatomía:

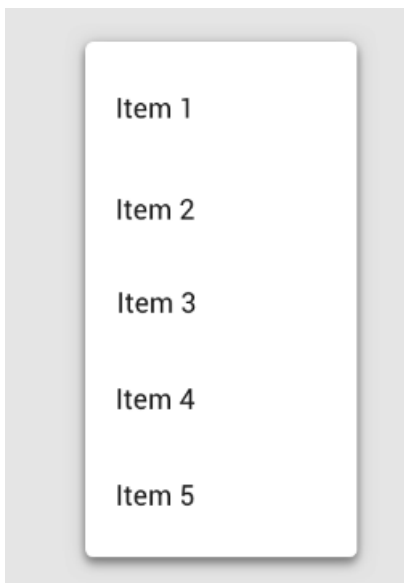
1. Lista.
2. Fila.
3. Contenido del elemento de la lista.

Menús:

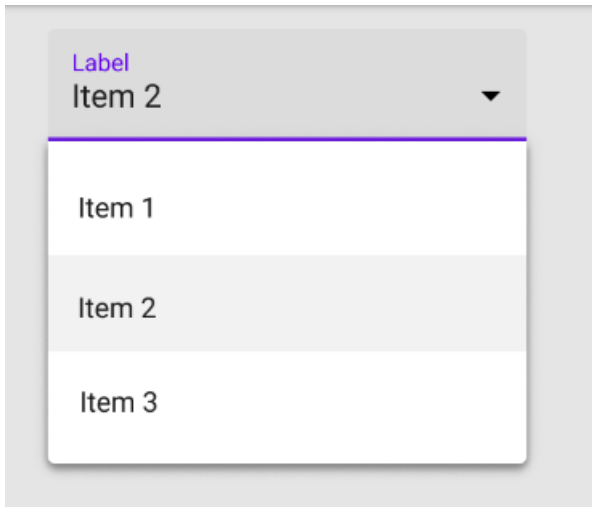
Los menús muestran una lista de opciones en superficies temporales.

Formato:**Uso:**

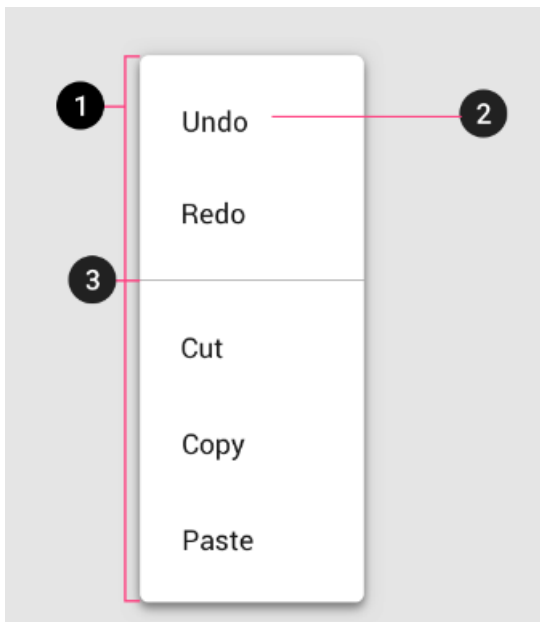
Un menú muestra una lista de opciones en una superficie temporal. Aparecen cuando los usuarios interactúan con un botón, acción u otro control.

Tipos:**Menús desplegables:**

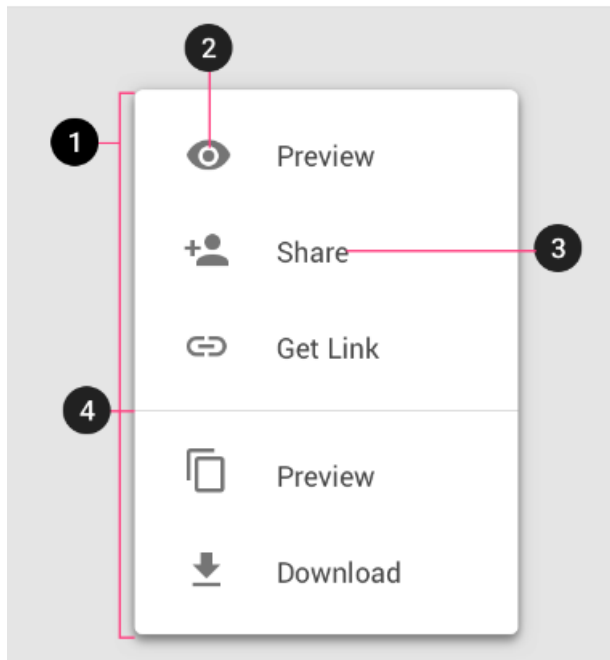
Menús desplegables expuestos:



Anatomía:



1. Envase.
2. Texto.
3. Divisor.



1.Envase

2.icono principal

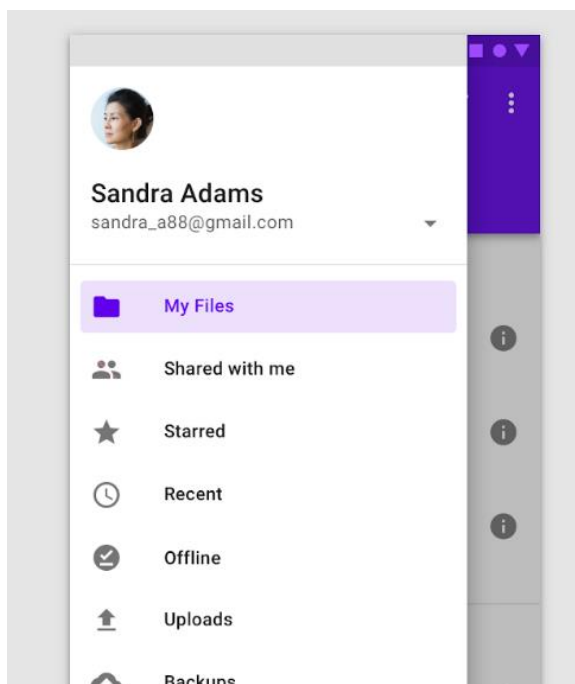
3.Texto

4.Divisor

Navigation drawer:

Los cajones de navegación brindan acceso a destinos en su aplicación.

Formato:

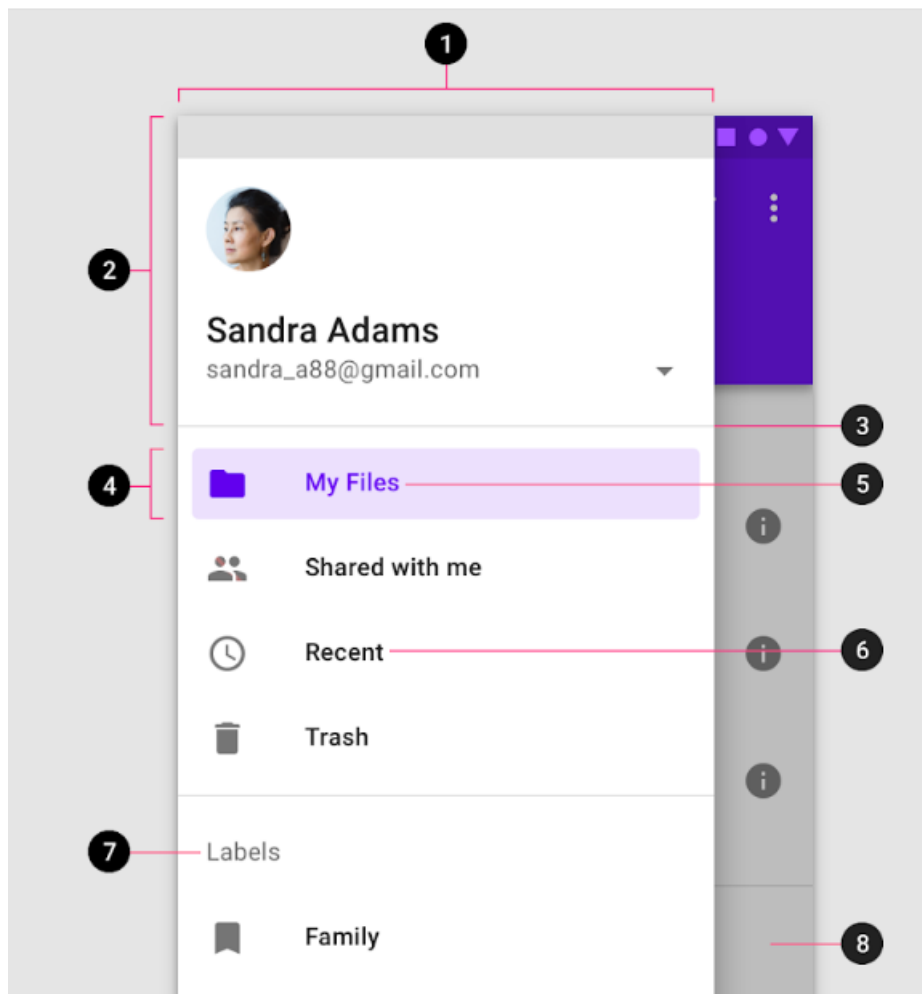


Uso:

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.

Anatomía:

1. Contenedor.

2. Encabezado (opcional).

3. Divisor (opcional).

4. Superposición de texto.

activo 5. Texto activo.

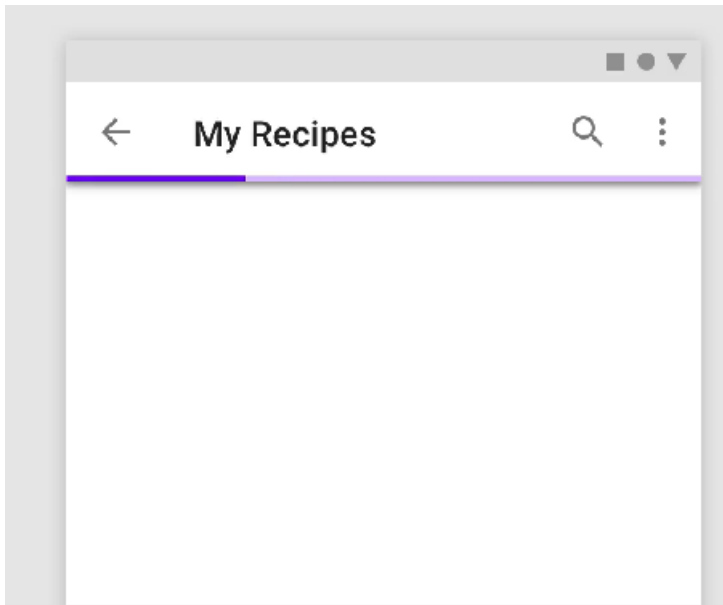
6. Texto inactivo.

7. Subtítulo.

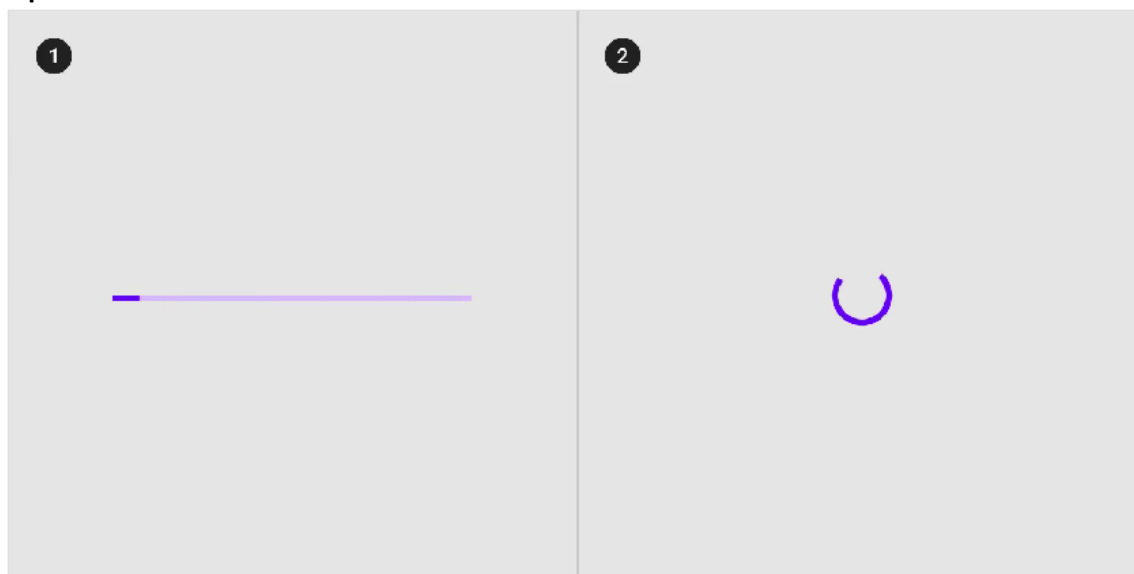
8. Scrim (solo modal).

Progress indicators:

Los indicadores de progreso expresan un tiempo de espera no especificado o muestran la duración de un proceso.

Formato:**Uso:**

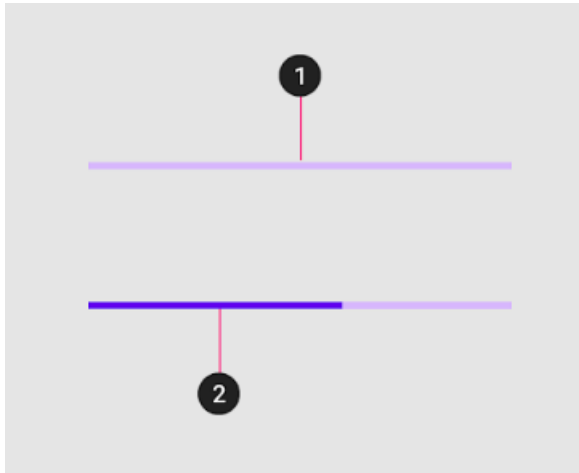
Los indicadores de progreso informan a los usuarios sobre el estado de los procesos en curso, como cargar una aplicación, enviar un formulario o guardar actualizaciones. Comunican el estado de una aplicación e indican las acciones disponibles, como si los usuarios pueden salir de la pantalla actual.

Tipos:

1. Indicador lineal.

2. Indicador circular.

Anatomía:



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.

Tipos:

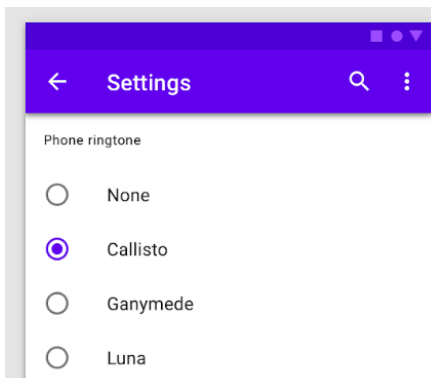
Los indicadores de progreso lineal admiten operaciones tanto determinadas como indeterminadas.

- Determinadas operaciones muestran el indicador aumentando en ancho de 0 a 100% de la pista, en sincronía con el progreso del proceso.
- Las operaciones indeterminadas muestran el indicador creciendo y reduciéndose continuamente a lo largo de la pista hasta que se completa el proceso.

Botones de radio:

Los botones de radio permiten a los usuarios seleccionar una opción de un conjunto.

Formato:

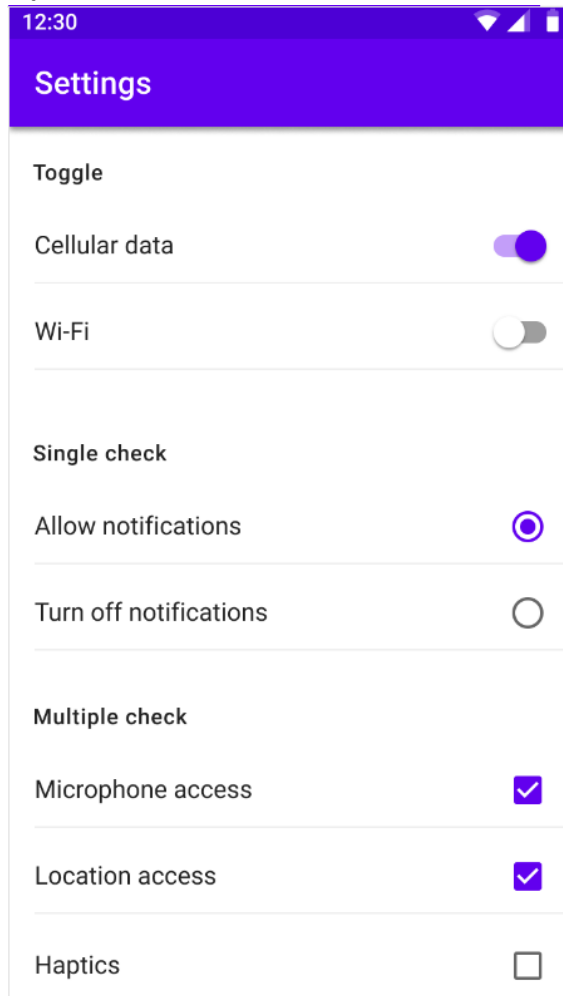


Uso:

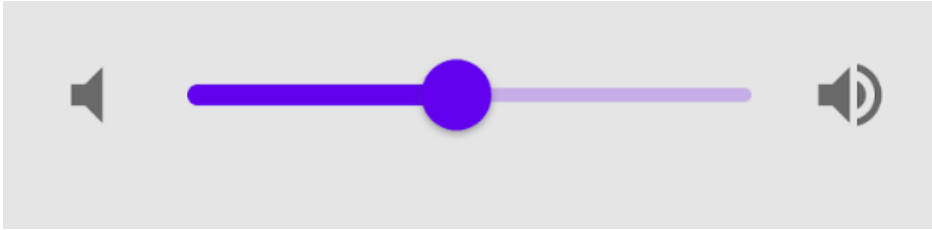
Utilice los botones de opción para:

- 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.

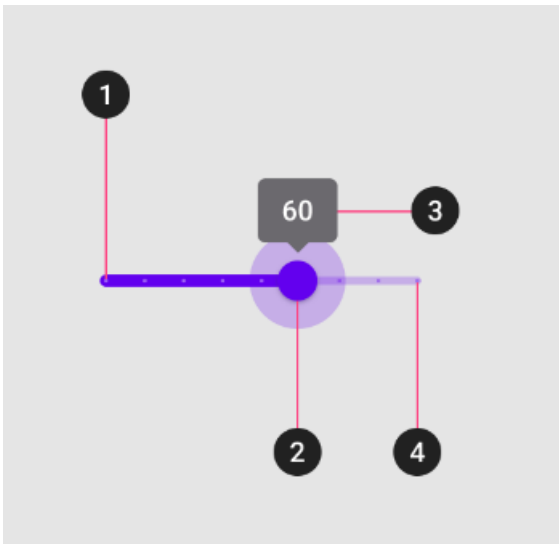
Tipos:**Sliders:**

Los controles deslizantes permiten a los usuarios realizar selecciones a partir de un rango de valores.

Formato:**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 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.

Anatomía:

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.

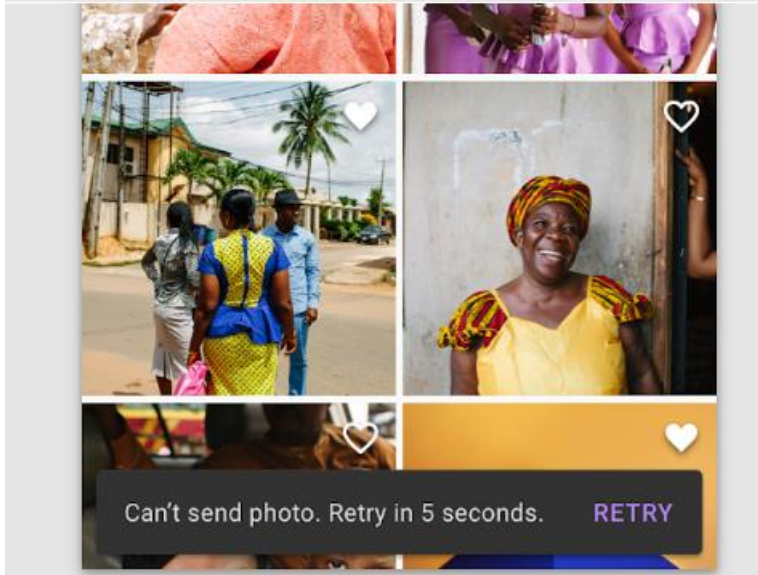
3. Etiqueta de valor (opcional): Una etiqueta de valor muestra el valor numérico específico que se corresponde con la ubicación del pulgar.

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:

Las barras de bocadillos brindan mensajes breves sobre los procesos de la aplicación en la parte inferior de la pantalla.

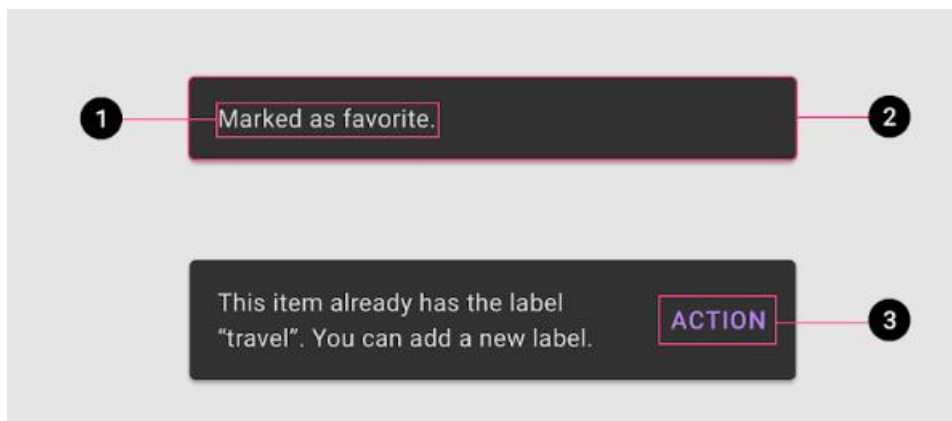
Formato:



Uso:

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.

Anatomía:

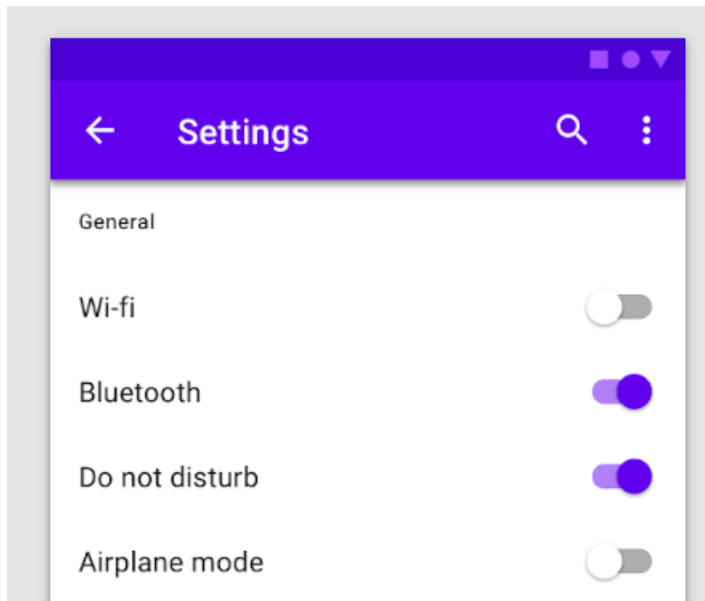


1. Etiqueta de texto.
2. Contenedor.
3. Acción (opcional).

Switches:

Los interruptores activan o desactivan el estado de un solo elemento.

Formato:



Uso:

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

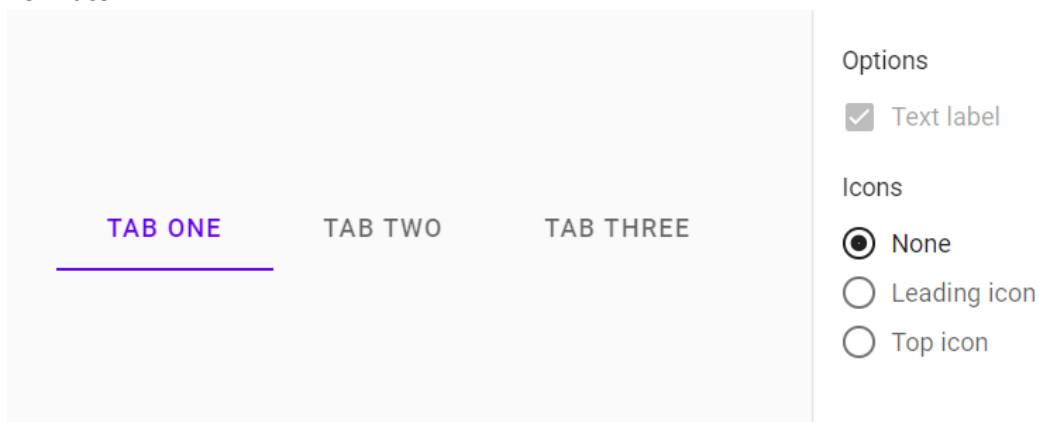
Use interruptores para:

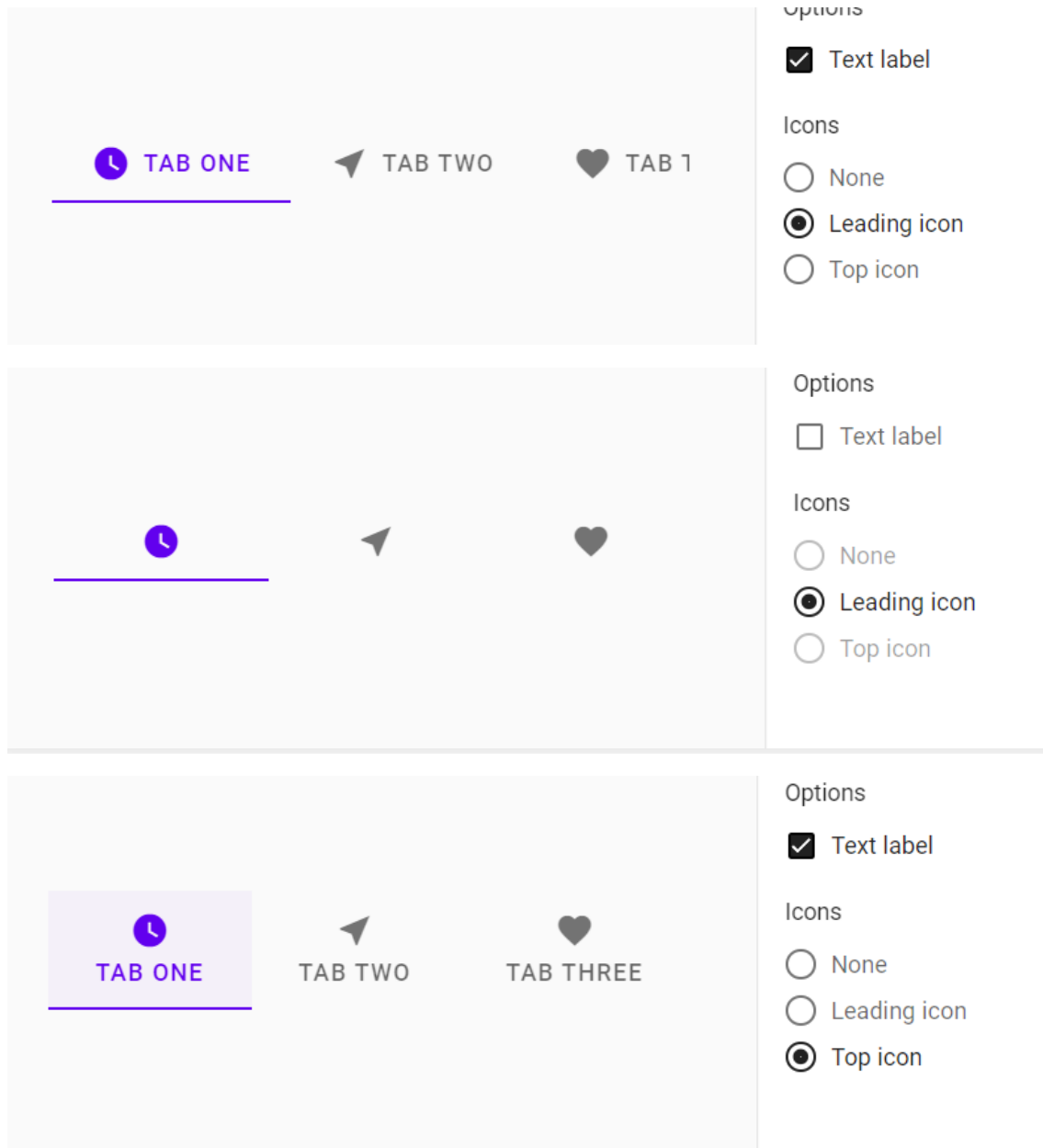
- Activar o desactivar un solo elemento, en dispositivos móviles y tabletas.
- Inmediatamente activar o desactivar algo.

Tabs:

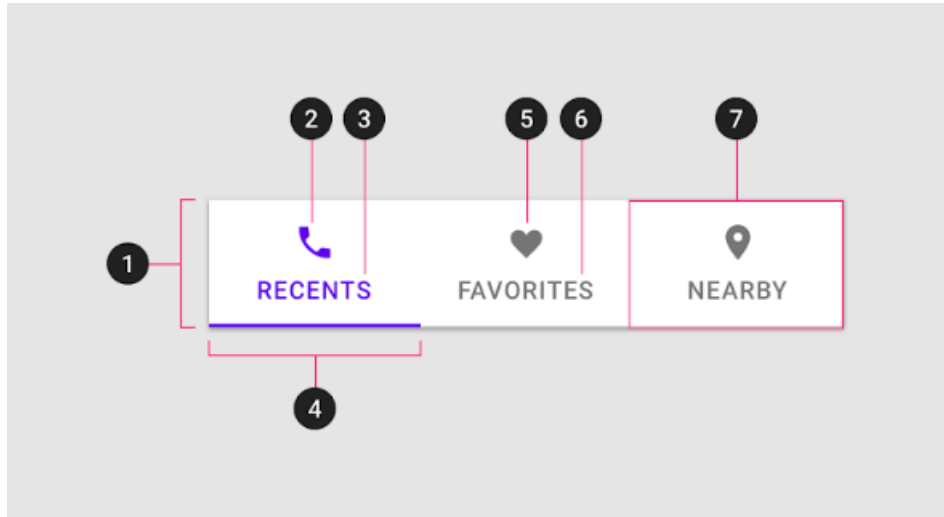
Las pestañas organizan el contenido en diferentes pantallas, conjuntos de datos y otras interacciones.

Formato:



**Uso:**

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

Anatomía:

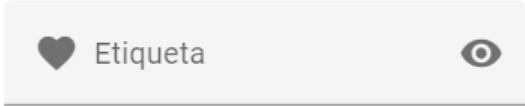
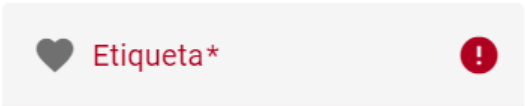
- 1.Contenedor.
- 2.Icono activo (Opcional si hay una etiqueta).
- 3.Etiqueta de texto activo (Opcional si hay un icono).
- 4.Indicador de pestaña activa.
- 5.Icono inactivo (Opcional si hay una etiqueta).
- 6.Etiqueta de texto inactivo (Opcional si hay un icono).
7. Elemento de pestaña.

Text fields:

Los campos de texto permiten a los usuarios ingresar y editar texto.

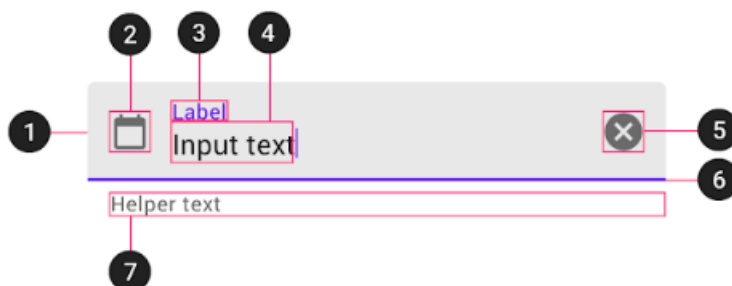
Formatos:

<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #f9f9f9;">Etiqueta</div>	<div>Opciones</div> <div> <input type="checkbox"/> Contador de caracteres </div> <div> <input type="checkbox"/> icono principal </div> <div> <input type="checkbox"/> Ícono final </div> <div>Texto de asistencia</div> <div> <input checked="" type="radio"/> Ninguna </div> <div> <input type="radio"/> Texto de ayuda </div> <div> <input type="radio"/> Texto de error </div>
--	---

 <p>Helper message 0 / 20</p>	<p>Opciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Contador de caracteres <input checked="" type="checkbox"/> ícono principal <input checked="" type="checkbox"/> Ícono final <p>Texto de asistencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Ninguna <input checked="" type="radio"/> Texto de ayuda <input type="radio"/> Texto de error
 <p>Error message 0 / 20</p>	<p>Opciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Contador de caracteres <input checked="" type="checkbox"/> ícono principal <input checked="" type="checkbox"/> Ícono final <p>Texto de asistencia</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Ninguna <input type="radio"/> Texto de ayuda <input checked="" type="radio"/> Texto de error

Uso:

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

Anatomía:

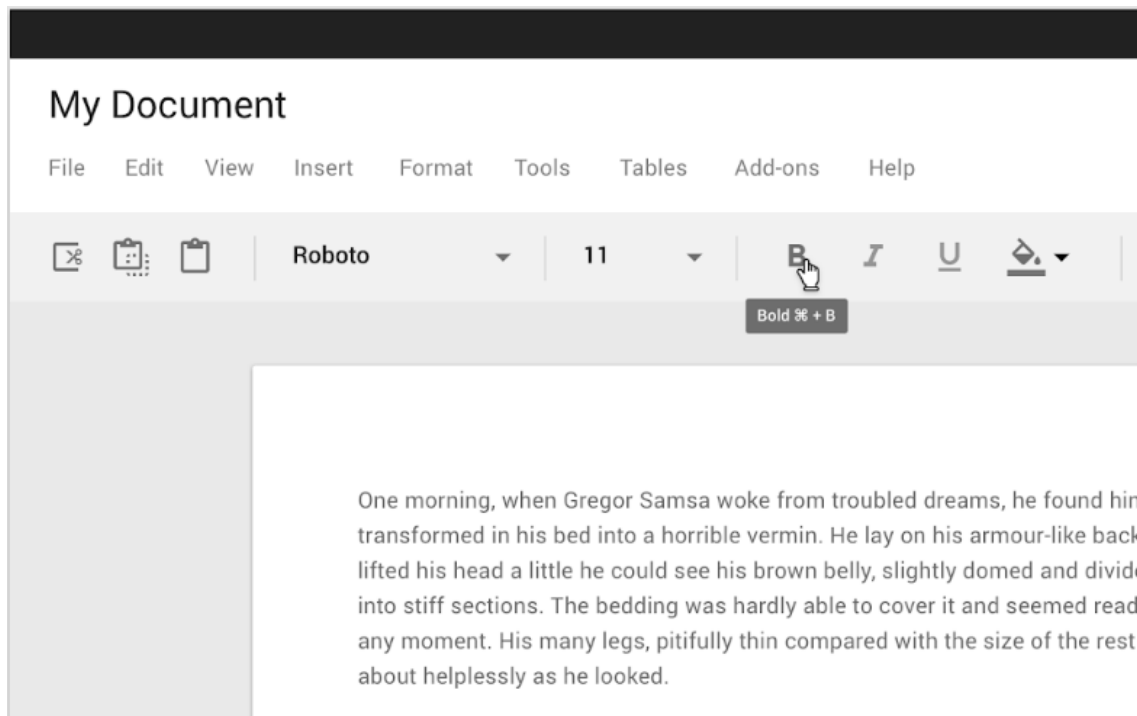
1. Contenedor.
2. Ícono principal (opcional).
3. Texto de la etiqueta.
4. Texto de entrada.

5. Ícono final (opcional).
6. Indicador de activación.
7. Texto auxiliar (opcional).

Tooltips:

La información sobre herramientas muestra texto informativo cuando los usuarios se desplazan, se enfocan o tocan un elemento.

Formato:



Uso:

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

Tipos:

