Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

**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**

Índice

**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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**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.

Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

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:**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**Formatos:**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

**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:**

Imagen que contiene Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente

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:  
Gráfico, Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente**

**Una captura de pantalla de un celular con texto

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Buttons: floating action button**

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

**Formatos:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Imagen que contiene Teams

Descripción generada automáticamente**

1. Contenedor.
2. Icono.

**Cards:**Las tarjetas contienen contenido y acciones sobre un solo tema.

**Formatos:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**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.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

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.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**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.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

**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.

Icono

Descripción generada automáticamente

Casillas de verificación:  
Icono

Descripción generada automáticamente

Botones de radio:  
Icono

Descripción generada automáticamente

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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**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:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**Fichas de elección:**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**Chips de filtro:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Anatomía:  
Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente**

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:  
Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Tabla

Descripción generada automáticamente**

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:  
**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**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.

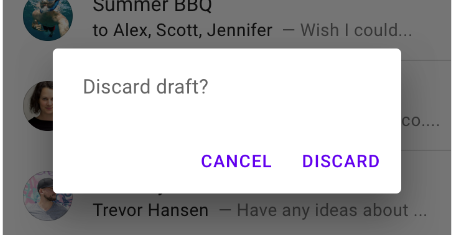
Los diálogos son deliberadamente interrumpidos, por lo que deben usarse con moderación.

**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:**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

**Diálogo de confirmación:**

**Tabla

Descripción generada automáticamente**

**Diálogo de pantalla completa:**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente**

**Image lists:**

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

**Formato:  
Un grupo de personas posando para una foto en una red social

Descripción generada automáticamente con confianza media  
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:  
Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente**

**Anatomía:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente**

**Lists:**  
Las listas son índices verticales continuos de texto o imágenes.

**Formatos:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Texto

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente**

**Anatomía:**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

1. Lista.

2. Fila.

3. Contenido del elemento de la lista.

**Menús:**

Los menús muestran una lista de opciones en superficies temporales.

**Formato:  
Diagrama

Descripción generada automáticamente**

**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:**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**Menús desplegables expuestos:**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente**

**Anatomía:  
Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente**

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

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente  
1.Envase

2.icono principal

3.Texto

4.Divisor

**Navigation drawer:**

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

**Formato:  
  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente**

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:  
  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

1. Indicador lineal.

2. Indicador circular.

**Anatomía:  
Gráfico, Gráfico de cajas y bigotes

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente**

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

**Formato:  
Icono

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza baja**

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:  
Una captura de pantalla de un celular con texto e imágenes

Descripción generada automáticamente con confianza media**

**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:  
Imagen que contiene reloj, firmar, medidor, calle

Descripción generada automáticamente**

1. Etiqueta de texto.

2. Contenedor.

3. Acción (opcional).

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

**Formato:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente**

**Gráfico, Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente**

**Gráfico, Gráfico de dispersión

Descripción generada automáticamente**

**Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente**

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

**Anatomía:  
Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente**

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:  
Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente**

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

**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:  
Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente con confianza media**

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:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente**

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

**Tipos:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente**