



Componentes web

Diseño de interfaces web



Rubén García Domínguez
2ºDAW



Índice

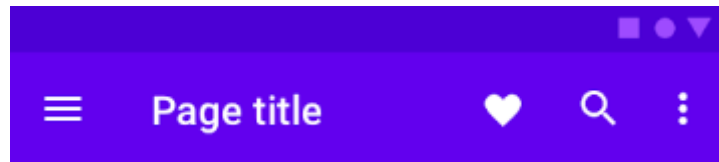
Barra de aplicación	4
Tipos	4
Anatomía	4
Banners	5
Anatomía	5
Botones	6
Tipos	6
Anatomía	7
Botones de acción flotantes	8
Anatomía	8
Tarjetas	9
Anatomía	9
Casillas de verificación	10
Tipos	11
Chips	11
Tipos	11
Anatomía	12
Tabla de datos	13
Anatomía	13
Diálogos	14
Tipos	14
Anatomía	16
Listas de imágenes	16
Tipos	16
Anatomía	17
Listas	18
Tipos	18
Menús	19
Tipos	19
Cajón de navegación	20
Tipos	20
Indicadores de progreso	22
Tipos	22
Botones de radio	23
Controles deslizantes	23

Tipos	24
Snacknars	25
Interruptores	26
Pestañas	26
Tipos	26
Pestañas fijas:	26
Campos de texto	27
Tipos	28
Información sobre herramientas	28
Tipos	29

Barra de aplicación

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

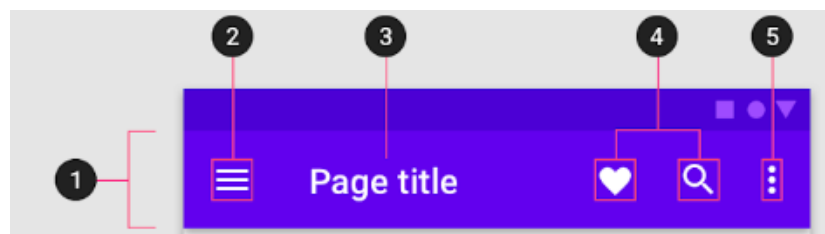
- **Regular:** Una barra de aplicaciones superior regular.
- **Barra de acción:** Las barras de acción contextual proporcionan acciones para los elementos seleccionados. Una barra de aplicaciones superior puede transformarse en una barra de acción contextual, permaneciendo activa hasta que se realiza 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.



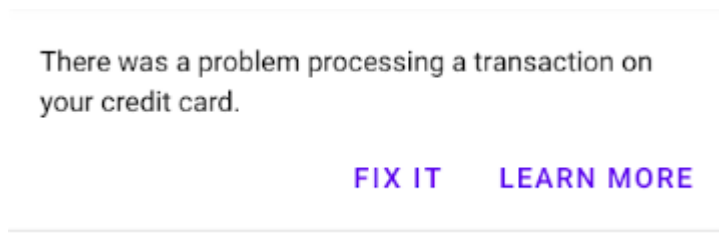
1. Contenedor.
2. Icono de navegación (opcional).
3. Título (opcional).
4. Elementos de acción (opcional).
5. Menú adicional (opciones).

Banners

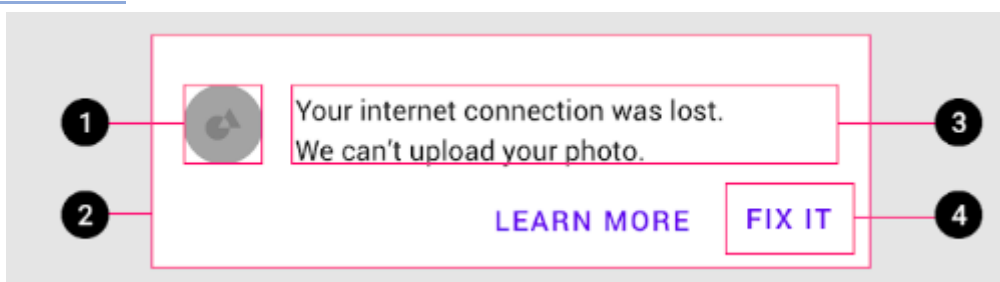
Un banner muestra un mensaje importante y breve y proporciona acciones para que los usuarios aborden (o descarten el banner). Requiere una acción del usuario para ser descartada.

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.

Componente	Prioridad	Acción del usuario
snack bar	Baja prioridad	Opcional: las barras de snack desaparecen automáticamente
Bandera	Destacado, prioridad media	Opcional: los anuncios permanecen hasta que el usuario los descarte o si se resuelve el estado que provocó el anuncio.
Diálogo	Más alta prioridad	Obligatorio: los diálogos bloquean el uso de la aplicación hasta que el usuario realiza una acción de diálogo o sale del diálogo (si está disponible)



Anatomía



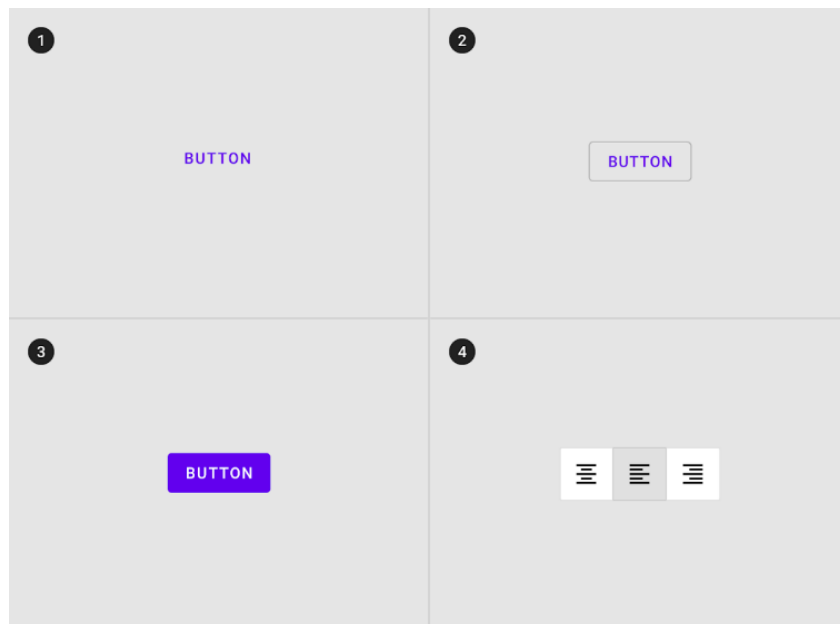
1. Ilustración de apoyo (opcional).
2. Contenedor.
3. Texto.
4. Botones.

Botones

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

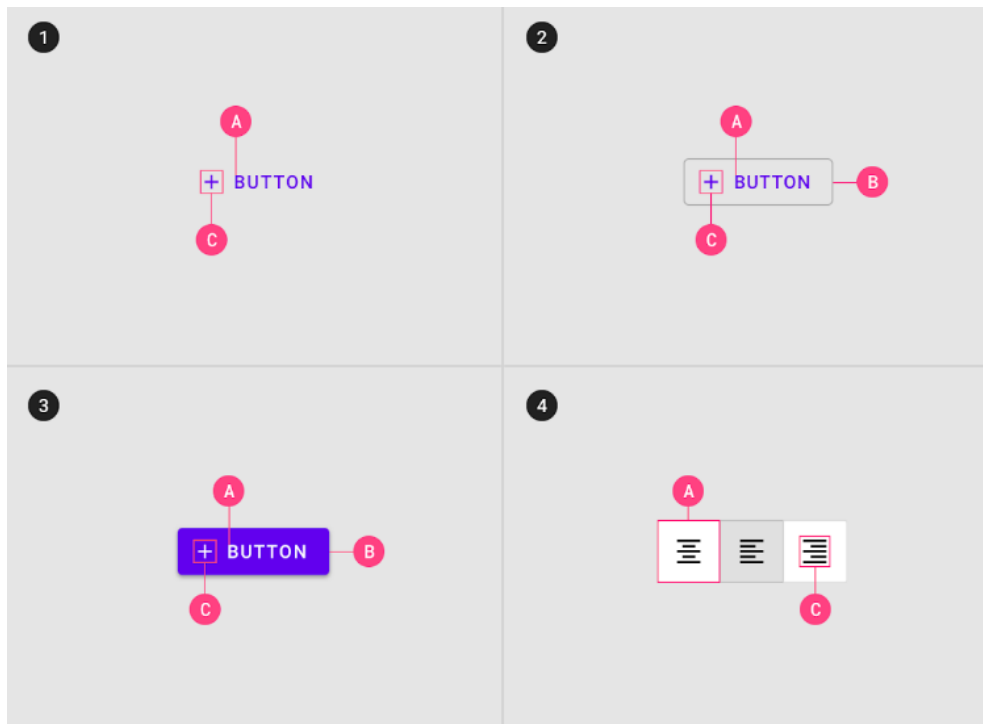
- Diálogos.
- Ventanas modales.
- Formularios.
- Tarjetas.
- Barras de herramientas.

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

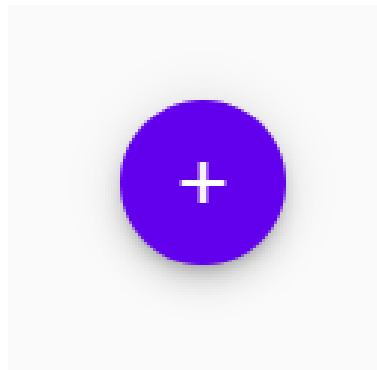


1. **Botón de texto:**
 - A. Etiqueta de texto.
 - C. Icono (opcional).
2. **Botón con contorno:**
 - A. Etiqueta de texto.
 - B. Contenedor.
 - C. Icono (opcional).
3. **Botón contenido:**
 - A. Etiqueta de texto.
 - B. Contenedor.
 - C. Icono (opcional).
4. **Botón de alternancia:**
 - A. Etiqueta de texto.
 - C. Icono (opcional).

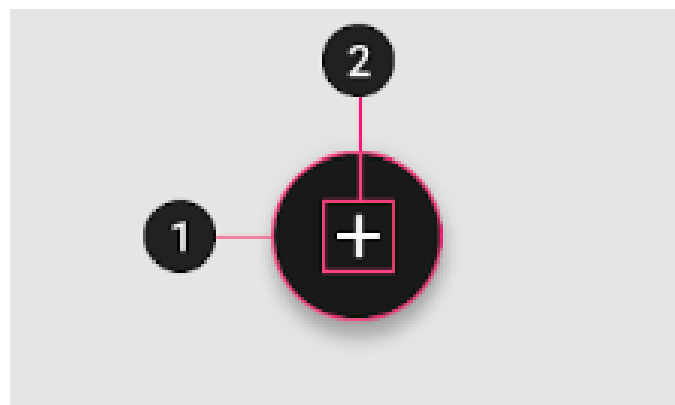
Botones de acción flotantes

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



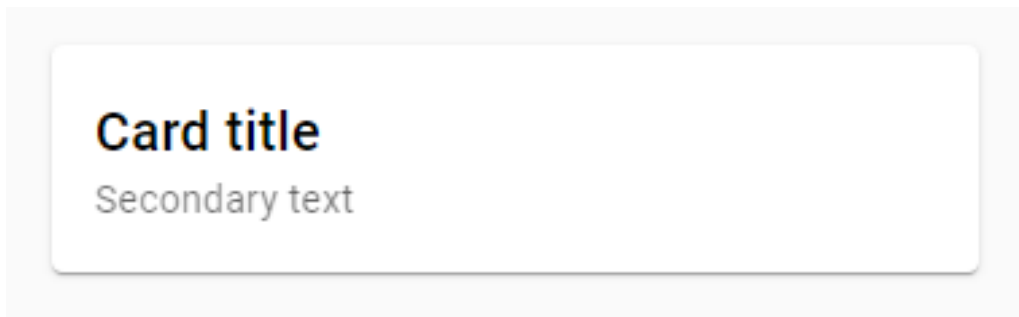
1. Contenedor.
2. Icono.

El FAB normalmente se muestra en un contenedor circular. El esquema de color de una aplicación determina su relleno de color, que debe contrastar con el área detrás del FAB.

Tarjetas

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

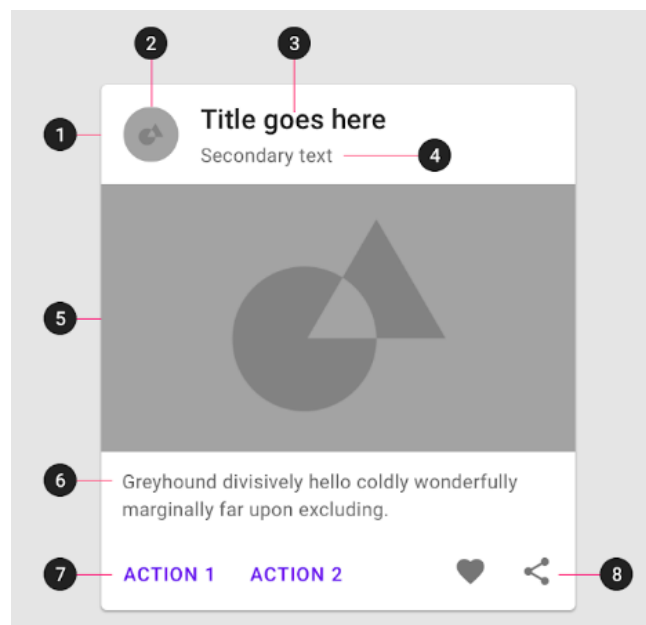
Deben ser fáciles de escanear en busca de información relevante y procesable. Los elementos, como el texto y las imágenes, deben colocarse en ellos de manera que indique claramente la jerarquía.



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.

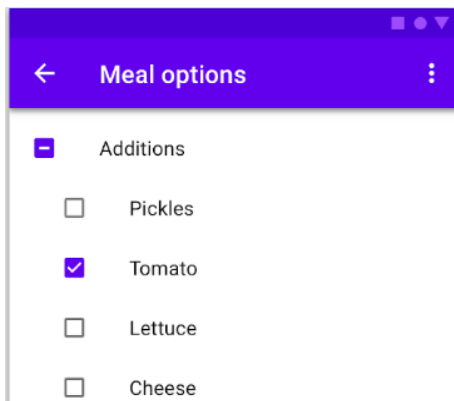
8. Iconos [opcional]:

Las tarjetas pueden incluir iconos para acciones.

Casillas de verificación

Use casillas de verificación para:

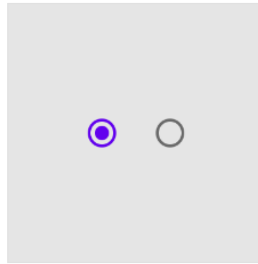
- Seleccione una o más opciones de una lista.
- Presentar una lista que contenga subselecciones.
- Activar o desactivar un elemento en un entorno de escritorio.



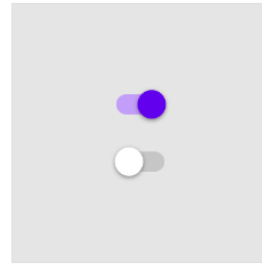
Tipos



Casillas de verificación



Botones de radio



Interruptores

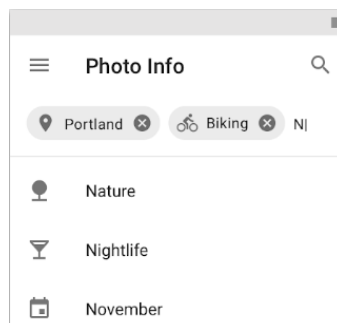
Chips

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

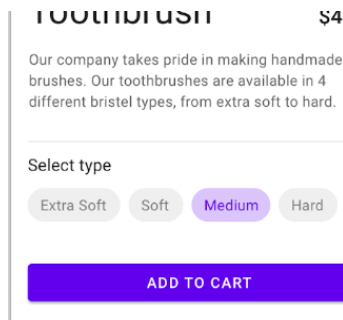
Fichas de entrada:

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



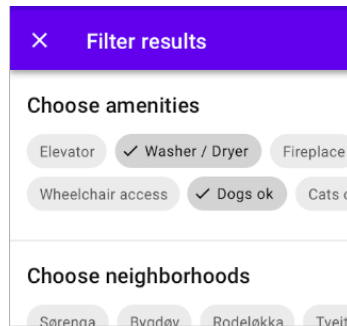
Fichas de elección:

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



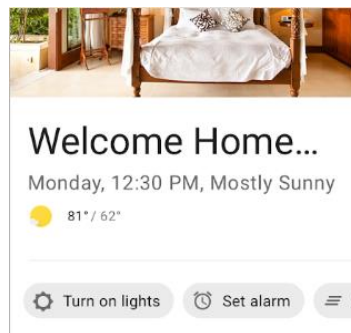
Chips de filtro:

Los chips de filtro representan filtros para una colección.

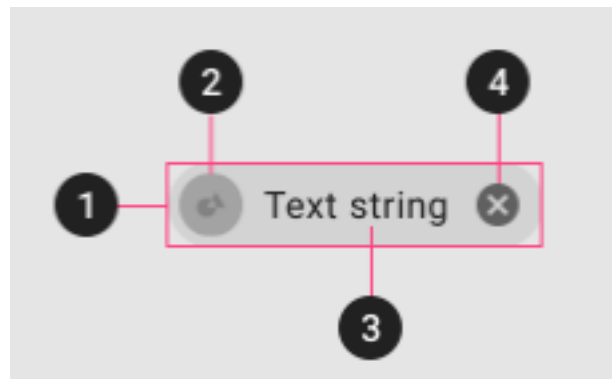


Fichas de acción:

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



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.

Tabla de datos

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 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.

Diálogos

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.

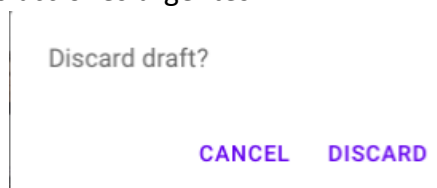
Los diálogos se deben utilizar para:

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

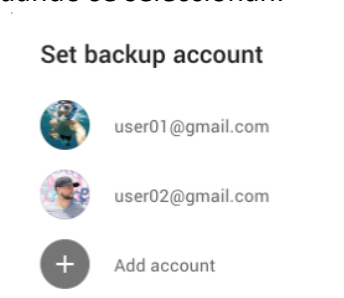
Componente	Prioridad	Acción del usuario
snack bar	Baja prioridad	Opcional: las barras de snack desaparecen automáticamente
Bandera	Destacado, prioridad media	Opcional: los anuncios permanecen hasta que el usuario los descarte o si se resuelve el estado que provocó el anuncio.
Diálogo	Más alta prioridad	Obligatorio: los diálogos bloquean el uso de la aplicación hasta que el usuario realiza una acción de diálogo o sale del diálogo (si está disponible)

Tipos

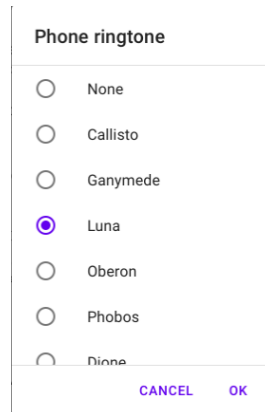
- **Diálogos de alerta:** Los diálogos de alerta interrumpen a los usuarios con información, detalles o acciones urgentes.



- **Diálogos sencillos:** Los diálogos simples muestran una lista de elementos que tienen efecto inmediato cuando se seleccionan.



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



Phone ringtone

☐ None

☐ Callisto

☐ Ganymede

☒ Luna

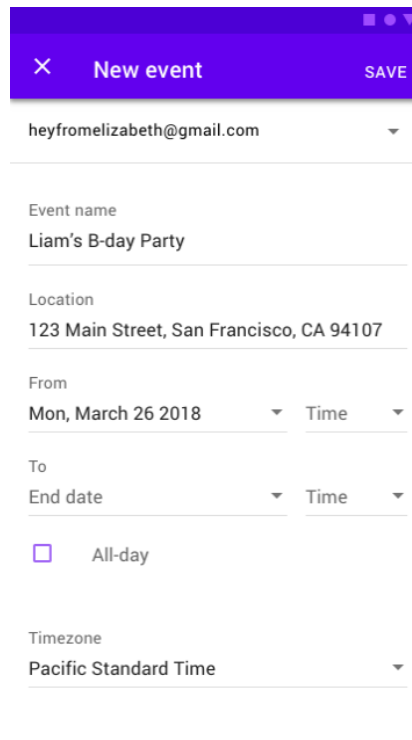
☐ Oberon

☐ Phobos

☐ Dione

CANCEL OK

- **Diálogos 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.



✕ New event SAVE

heyfromelizabeth@gmail.com ▼

Event name
Liam's B-day Party

Location
123 Main Street, San Francisco, CA 94107

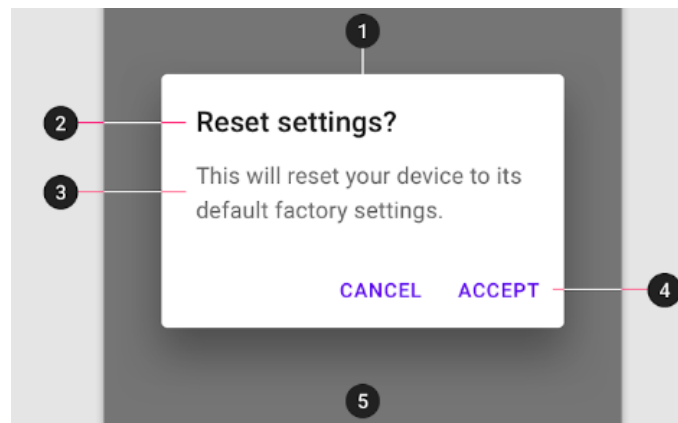
From
Mon, March 26 2018 ▼ Time ▼

To
End date ▼ Time ▼

☐ All-day

Timezone
Pacific Standard Time ▼

Anatomía

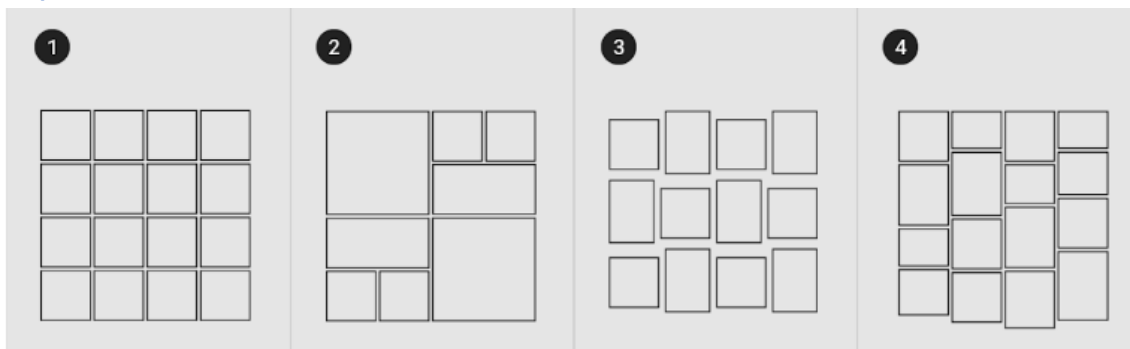


1. Envase.
2. Título (opcional).
3. Texto de apoyo.
4. Botones.
5. Telaraña.

Listas de imágenes

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

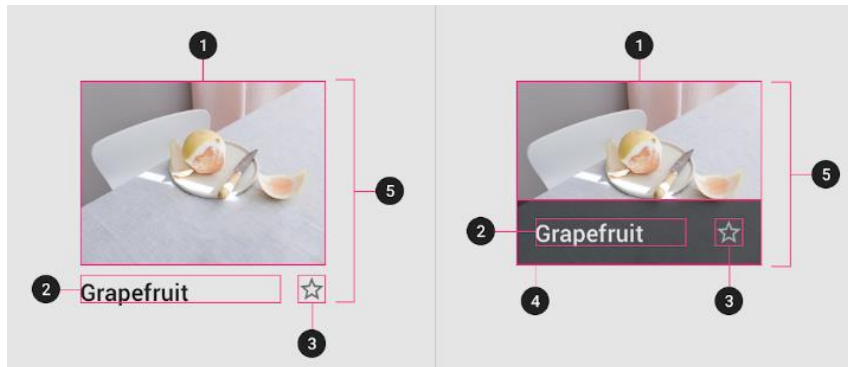
Tipos



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):

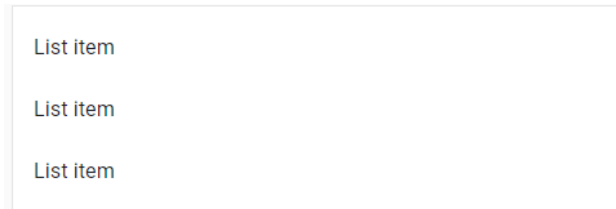
La protección de texto es una malla que se coloca delante de las imágenes para mantener legible el texto que se encuentra encima.

5. Lista de elementos de las imágenes:

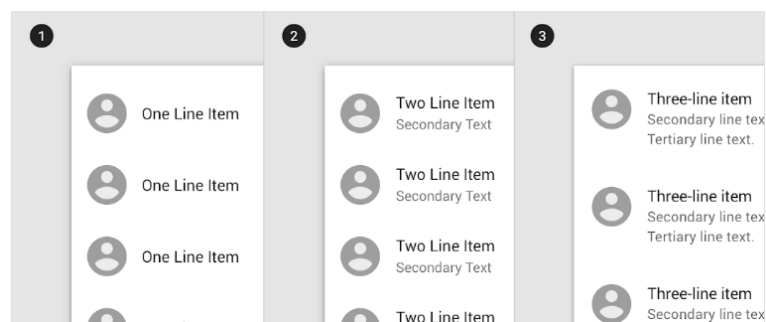
Elemento de la lista de imágenes Los elementos de la lista de imágenes representan elementos individuales en una lista de imágenes.

Listas

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.

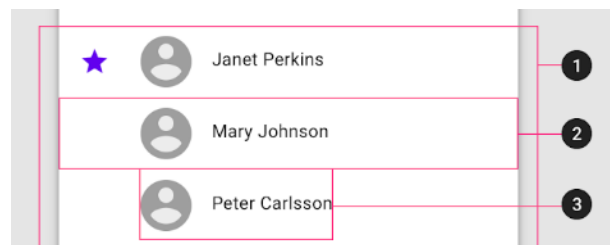
2. Lista de dos líneas:

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.

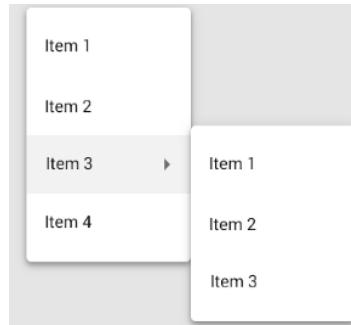
Anatomía



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

Menús

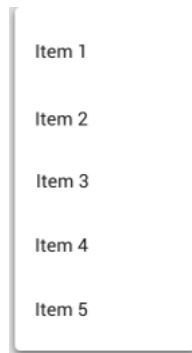
Un menú muestra una lista de opciones en una superficie temporal. Aparecen cuando los usuarios interactúan con un botón, acción u otro control.



Tipos

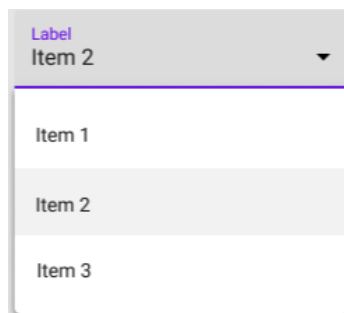
Menús desplegables:

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

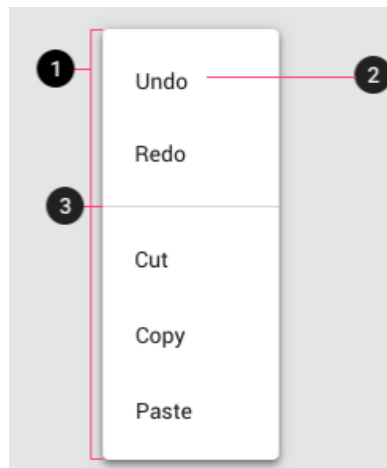


Menús desplegables expuestos:

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



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

Cajón de navegación

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.

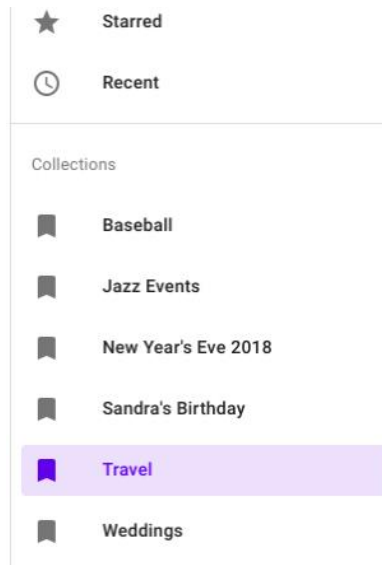
Los cajones de navegación estándar permiten a los usuarios acceder simultáneamente a los destinos del cajón y al contenido de la aplicación. A menudo, son coplanares con el contenido de la aplicación y afectan la cuadrícula de diseño de la pantalla.

Cajón modal:

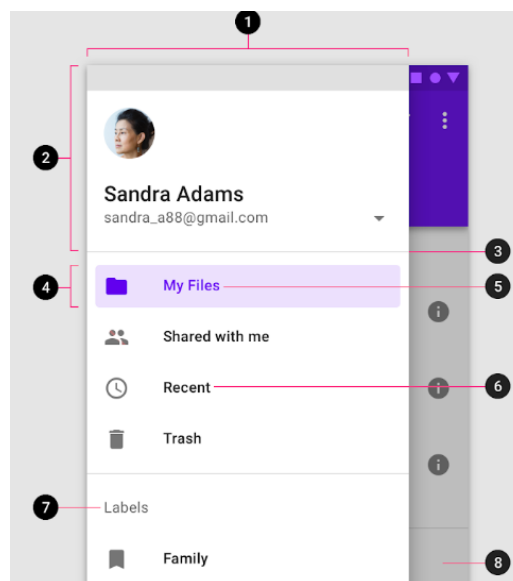
Los cajones de navegación modal usan una malla para bloquear la interacción con el resto del contenido de una aplicación. Están elevados por encima de la mayoría de los elementos de la aplicación y no afectan la cuadrícula de diseño de la pantalla.

Cajón inferior:

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



Anatomía



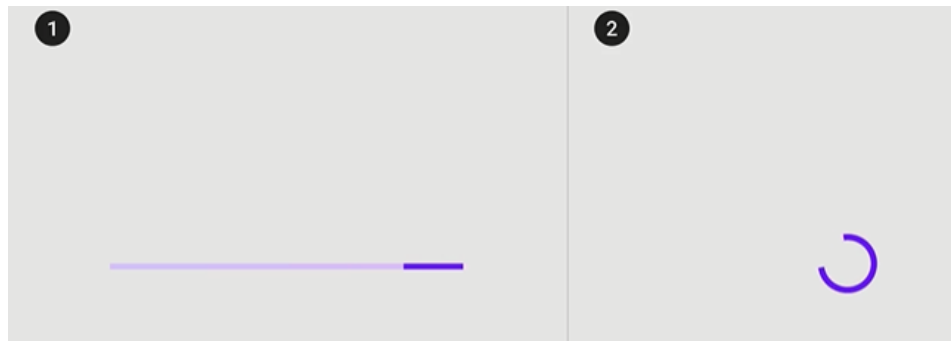
1. Contenedor.
2. Encabezado (opcional).
3. Divisor (opcional).
4. Superposición de texto activo.
5. Texto activo.
6. Texto inactivo.
7. Subtítulo.
8. Scrim (solo modal).

Indicadores de progreso

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.

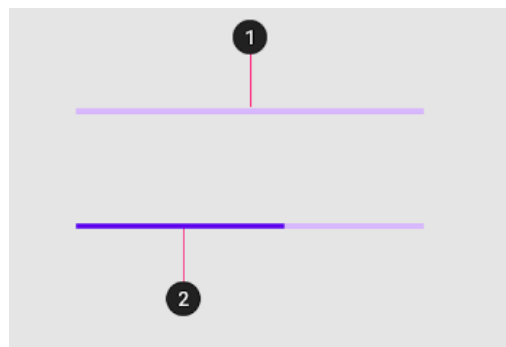


Tipos



1. Indicador lineal.
2. Indicador circular.

Anatomía



1. Pista:

La pista es una regla de ancho fijo, con límites establecidos para que el indicador se desplace.

2. Indicador:

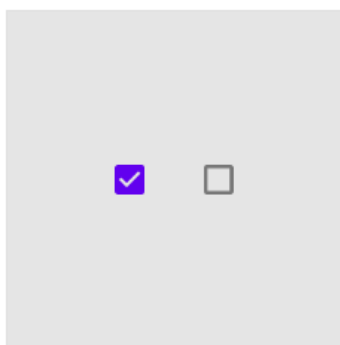
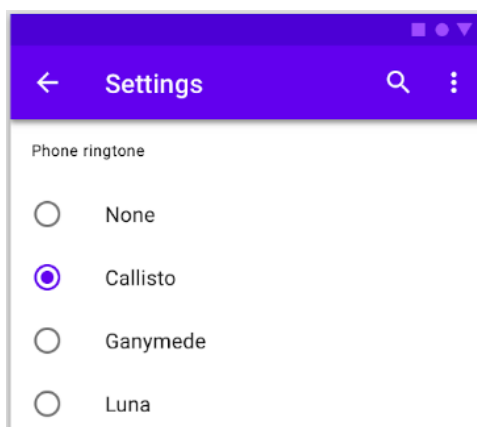
El indicador se anima a lo largo de la pista.

Botones de radio

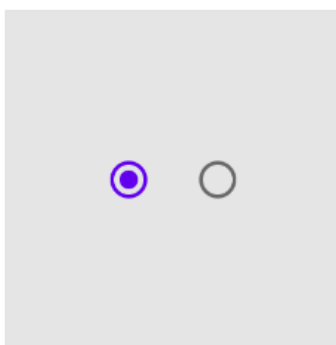
Utilice los botones de opción para:

- Seleccionar una sola opción de una lista
- Exponer todas las opciones disponibles

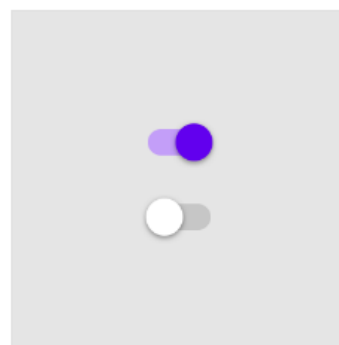
Si las opciones disponibles se pueden colapsar, considere usar un menú desplegable en su lugar, ya que ocupa menos espacio.



Casillas de verificación



Botones de radio

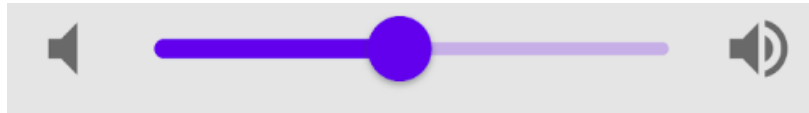


Interruptores

Controles deslizantes

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.

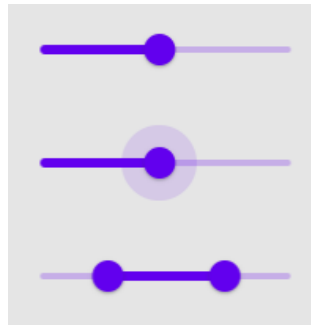
Los controles deslizantes pueden usar iconos en ambos extremos de la barra para representar una escala numérica o relativa. El rango de valores o la naturaleza de los valores, como el cambio de volumen, se puede comunicar con iconos.



Tipos

Deslizadores continuos:

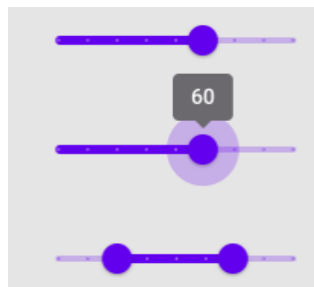
Los controles deslizantes continuos permiten a los usuarios establecer y seleccionar un valor a lo largo de un rango subjetivo.



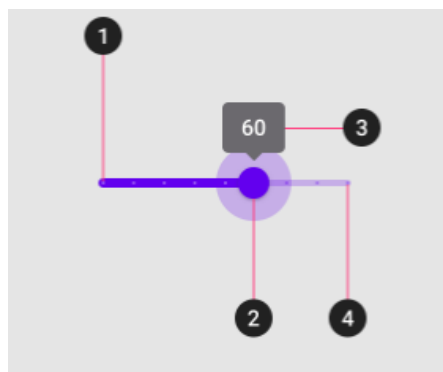
Deslizadores discretos:

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.



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).

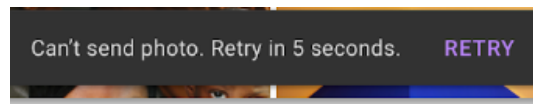
Una etiqueta de valor muestra el valor numérico específico que se corresponde con la ubicación del pulgar.

4. Marca de verificación (opcional).

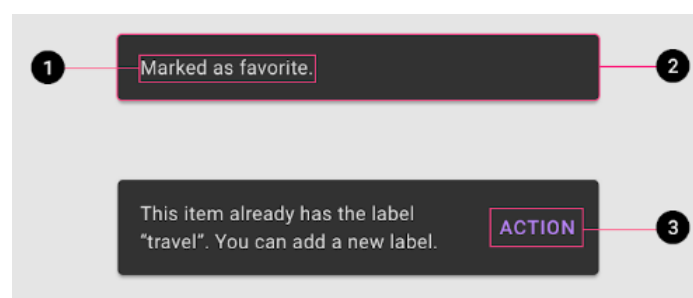
Las marcas de verificación a lo largo de una pista representan valores predeterminados a los que el usuario puede mover el control deslizante.

Snackbars

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).

Interruptores

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.



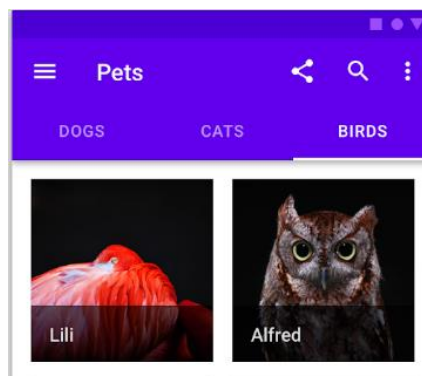
Pestañas

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

Tipos

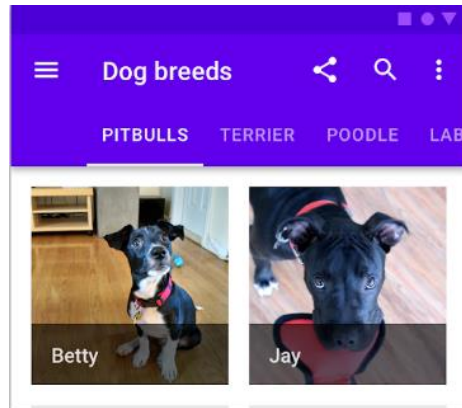
Pestañas fijas:

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.

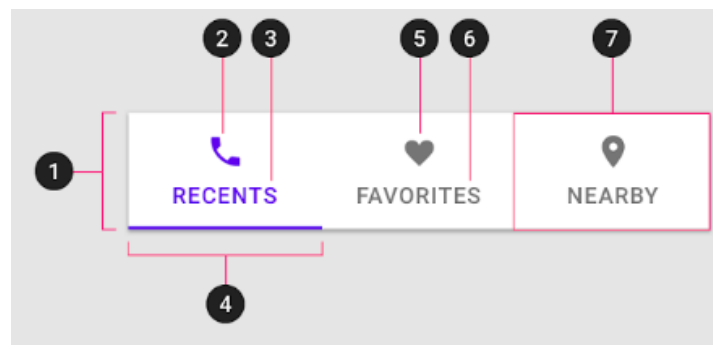


Pestañas desplazables

Las pestañas desplazables se muestran sin anchos fijos. Son desplazables, de modo que algunas pestañas permanecerán fuera de la pantalla hasta que se desplacen.



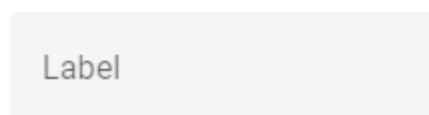
Anatomía



- 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 un icono).
7. Elemento de pestaña.

Campos de texto

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

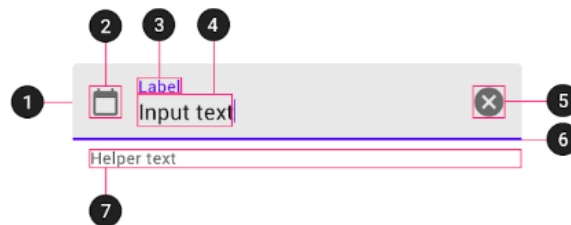


Tipos



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

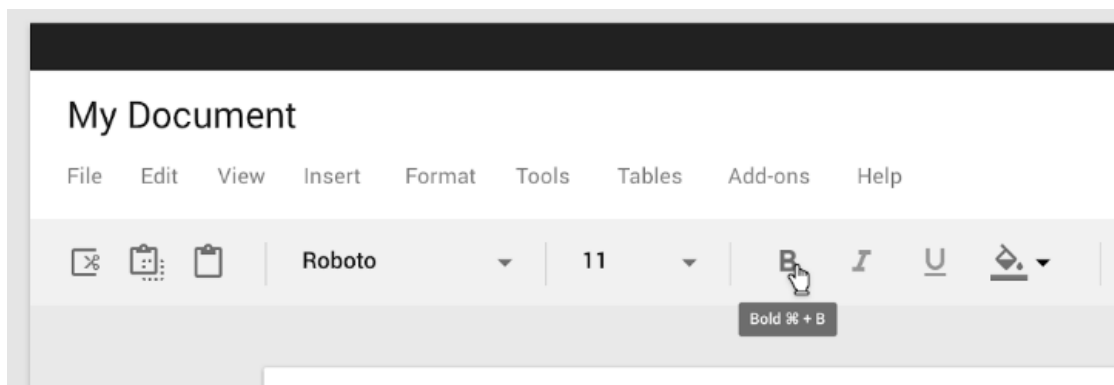
Anatomía



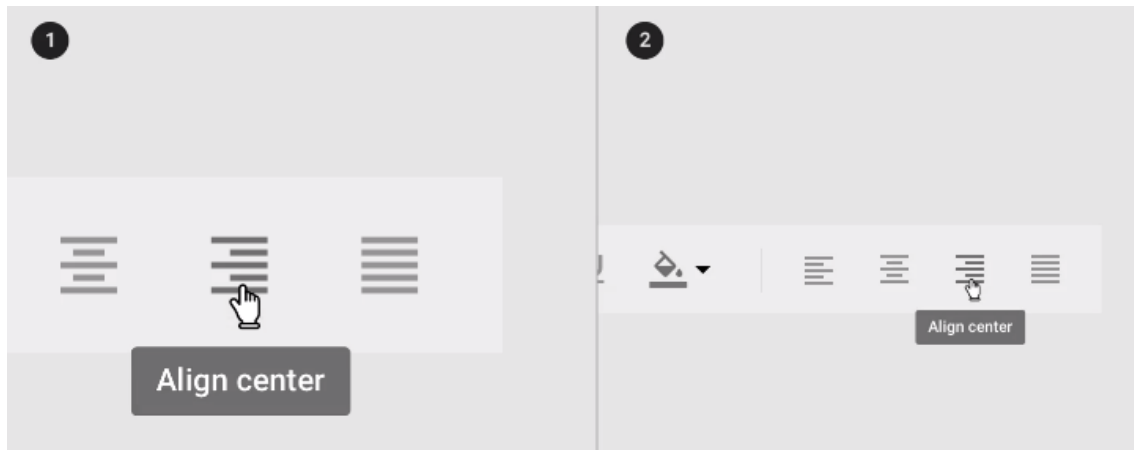
1. Contenedor.
2. Ícono principal (opcional).
3. Texto de la etiqueta.
4. Texto de entrada.
5. Ícono posterior (opcional).
6. Indicador de activación.
7. Texto auxiliar (opcional).

Información sobre herramientas

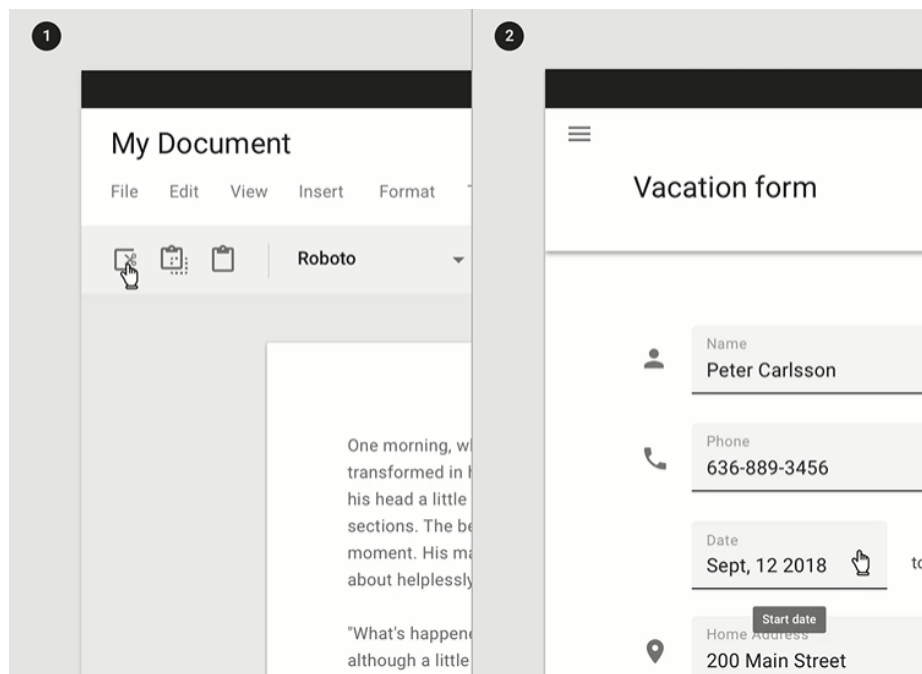
Cuando está activada, la información sobre herramientas muestra una etiqueta de texto que identifica un elemento, como una descripción de su función.



Tipos



1. 200%.
2. 100%.



1. La información sobre herramientas desaparece cuando el cursor se mueve fuera del objetivo. táctil
2. La información sobre herramientas permanece mientras el cursor se mueve dentro del objetivo táctil.