



# COMPONENTES

**Índice**

Barra de aplicaciones (arriba) .....	4
Tipos:.....	4
Anatomía: .....	4
Banner.....	5
Anatomía: .....	5
Botones .....	5
Tipos:.....	6
Anatomía: .....	6
Boton flotante.....	7
Anatomía: .....	7
Comportamiento: .....	7
Tarjetas .....	8
Anatomía: .....	8
Casillas de verificación .....	9
Tipos:.....	9
Chips.....	9
Anatomía: .....	10
Tablas de datos .....	10
Anatomía: .....	11
Diálogos .....	11
Anatomía: .....	11
Listas de imágenes .....	12
Tipos:.....	12
Anatomía: .....	13
Menús .....	13
Anatomía: .....	14
Cajón de navegación.....	14
Anatomía: .....	15
Indicadores de progreso .....	15
Tipos:.....	16
Anatomía.....	16
Botones de radio.....	16
Controles deslizantes .....	17
Anatomía: .....	18
Snackbars .....	19

Anatomía: .....	19
Interruptores.....	20
Pestañas .....	21
Anatomía: .....	21
Campos de texto .....	22
Anatomía: .....	22
Información sobre herramientas .....	23

## Barra de aplicaciones (arriba)

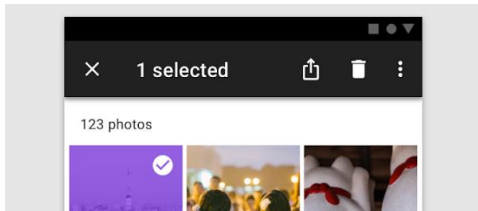
**Uso:** La barra superior de la aplicación proporciona contenido y acciones relacionadas con la pantalla actual. Se utiliza para la marca, los títulos de pantalla, la navegación y las acciones. Puede transformarse en una barra de acción contextual.

### Tipos:

**Regular:** Una barra de aplicaciones superior regular.



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



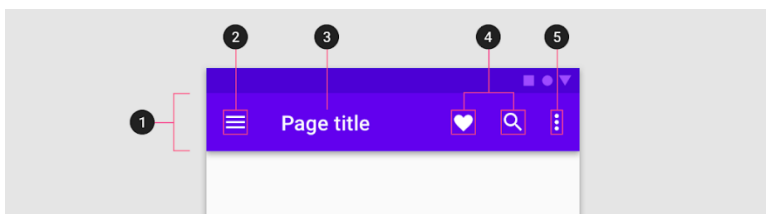
### Anatomía:

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 (opcional)



## Banner

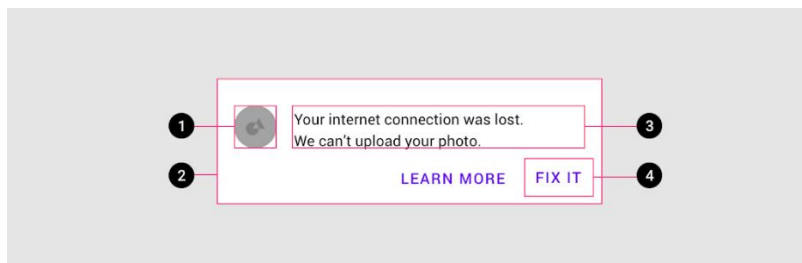
**Uso:** Un banner muestra un mensaje importante y breve y proporciona acciones para que los usuarios aborden (o descarten el banner). Requiere una acción del usuario para ser descartada.

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.

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

**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)**

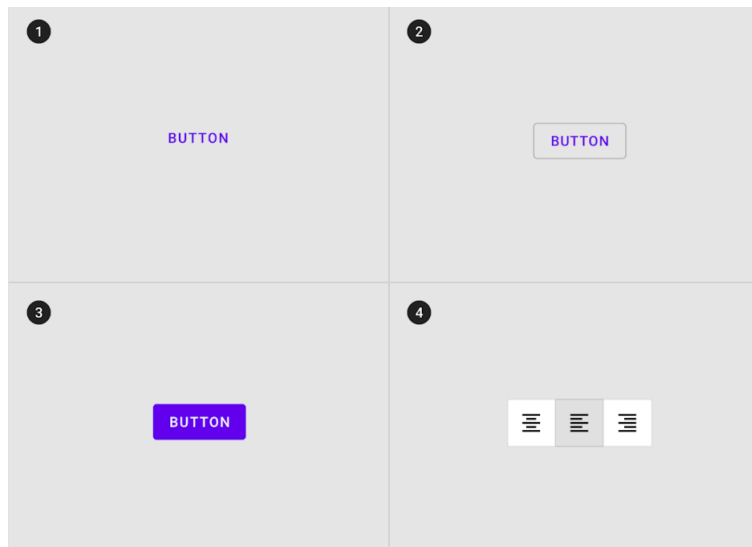
Los botones con contorno se utilizan para dar más énfasis que los botones de texto debido al trazo.

3. **Botón contenido (énfasis alto)**

Los botones contenidos tienen más énfasis, ya que utilizan un relleno de color y una sombra.

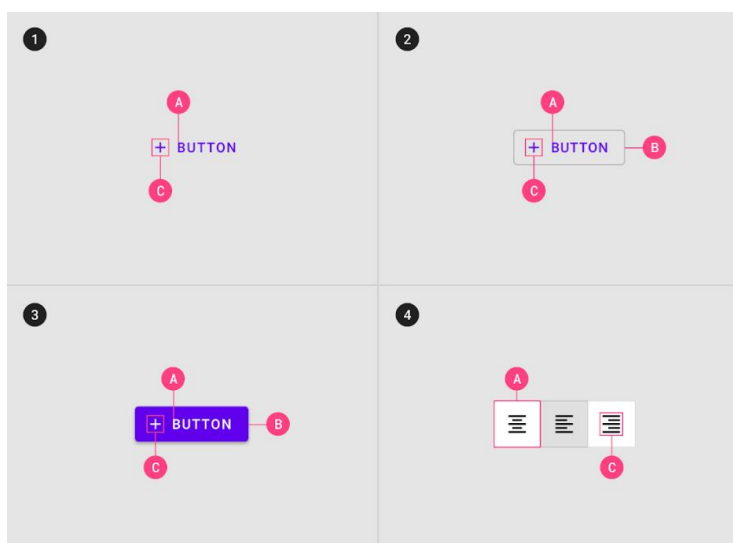
4. **Botón**

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:

Los botones contienen un elemento obligatorio y cuatro elementos opcionales.

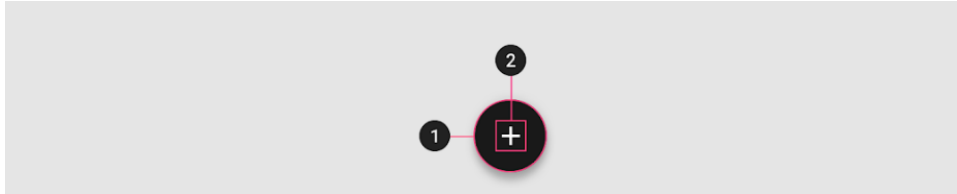
1. **Botón de texto** A. Etiqueta de texto C. Icono (opcional)2. **Botón con contorno** A. Etiqueta de texto B. Contenedor C. Icono (opcional)3. **Botón contenido** A. Etiqueta de texto B. Contenedor C. Icono (opcional)4. **Botón de alternancia** A. Etiqueta de texto C. Icono (opcional)

## Boton flotante

**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

**Comportamiento:** Un botón de acción flotante (FAB) puede desencadenar una acción en la pantalla actual o puede realizar una acción que crea una nueva pantalla.

Un FAB promueve una acción importante y constructiva como:

- Crear
- Favorito
- Cuota
- iniciar un proceso

Evite usar un FAB para acciones menores o destructivas, como:

- archivo o papelera
- Alertas o errores
- Tareas limitadas como cortar texto
- Controles más adecuados para una barra de herramientas (como controles para ajustar el volumen o el color de la fuente)

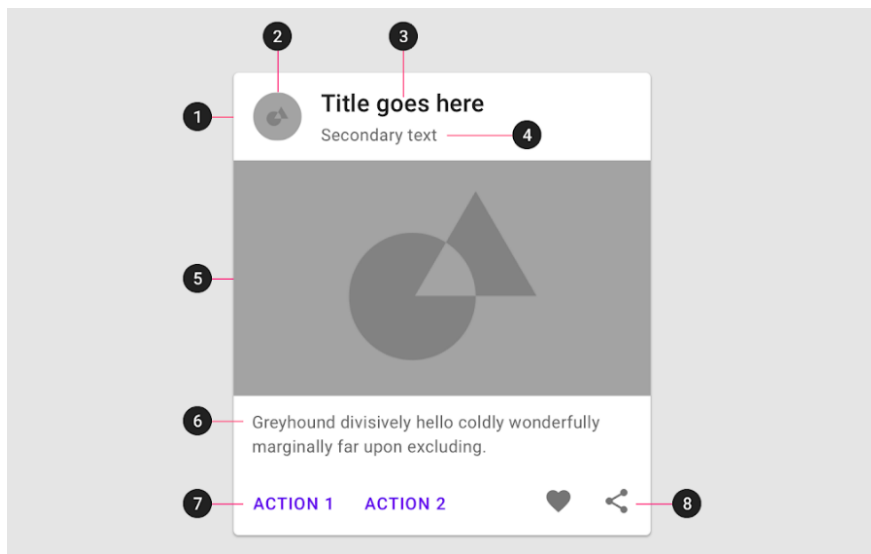
## Tarjetas

**Uso:** 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.

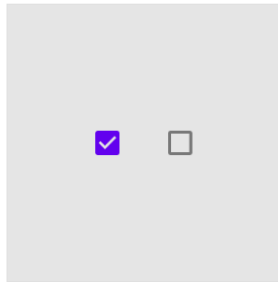


## Casillas de verificación

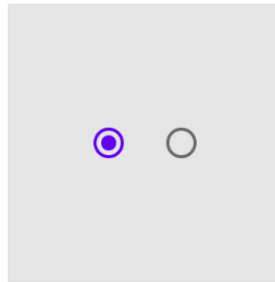
**Uso:** Use casillas de verificación para:

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

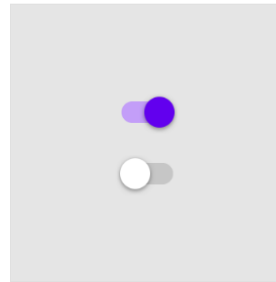
**Tipos:** Los controles de selección permiten a los usuarios completar tareas que implican tomar decisiones, como seleccionar opciones, activar o desactivar configuraciones, o agregar o eliminar elementos.



Casillas de verificación



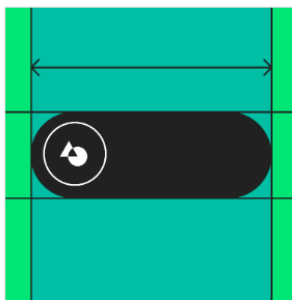
Botones de radio



Interruptores

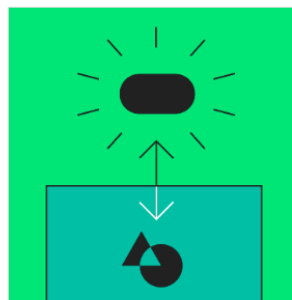
## Chips

**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.



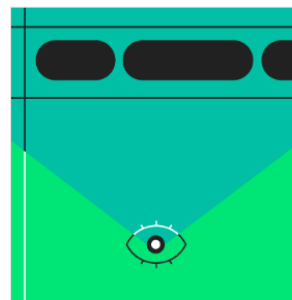
Compacto

Los chips son componentes compactos que representan información discreta.



Importante

Las fichas deben tener una relación clara y útil con el contenido o la tarea que representan.



Enfocado

Los chips deberían hacer que las tareas sean más fáciles de completar o que el contenido sea más fácil de clasificar.

## 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]

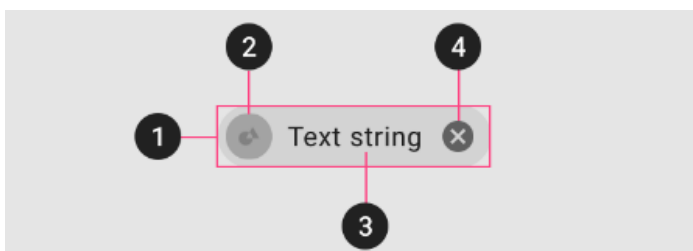
Las miniaturas identifican entidades (como personas) mostrando un avatar, logotipo o icono.

### 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.

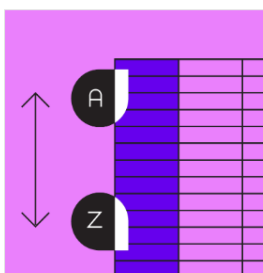


## Tablas de datos

**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.

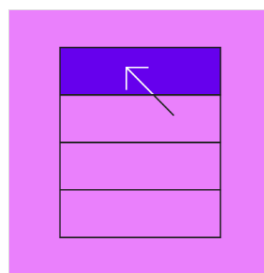
Las tablas de datos pueden contener:

- Componentes interactivos (como fichas, botones o menús)
- Elementos no interactivos (como insignias)
- Herramientas para consultar y manipular datos



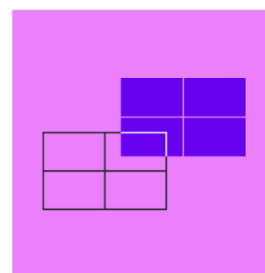
### Organizado

La información debe organizarse de manera significativa, como la jerarquía o la alfabetización.



### Interactivo

Las tablas de datos deben permitir la interacción del usuario para que la visualización de datos sea personalizable e interactiva.



### Intuitivo

Las tablas de datos deben ser fáciles de usar, con una estructura lógica que facilite la comprensión del contenido.

### Anatomía:

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

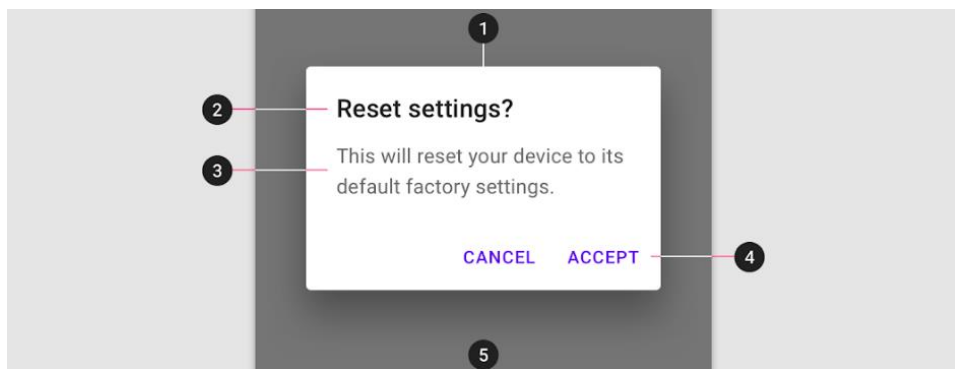
### Diálogos

**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.

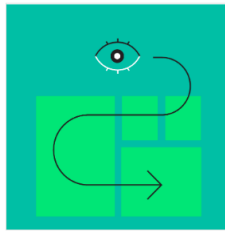
### Anatomía:

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



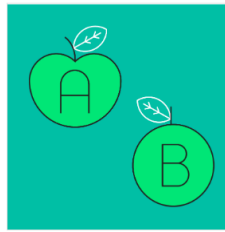
## Listas de imágenes

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



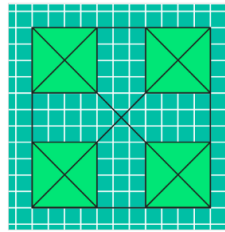
### Visual

Las listas de imágenes permiten a los usuarios escanear contenido en función de las imágenes.



### Comparable

Las listas de imágenes permiten a los usuarios comparar fácilmente elementos dentro de una colección.

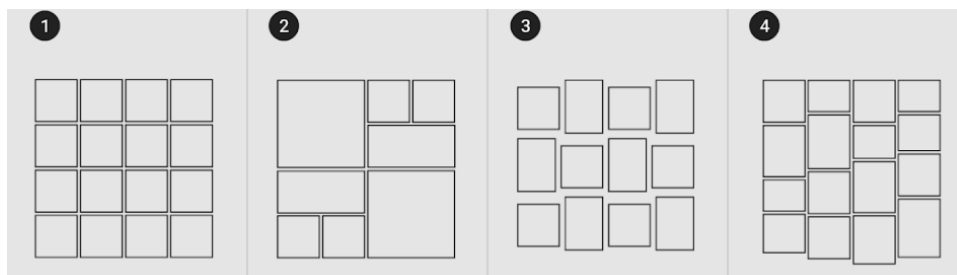


### Integrado

Las listas de imágenes se integran de manera receptiva con el contenido y el diseño circundantes.

### 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)

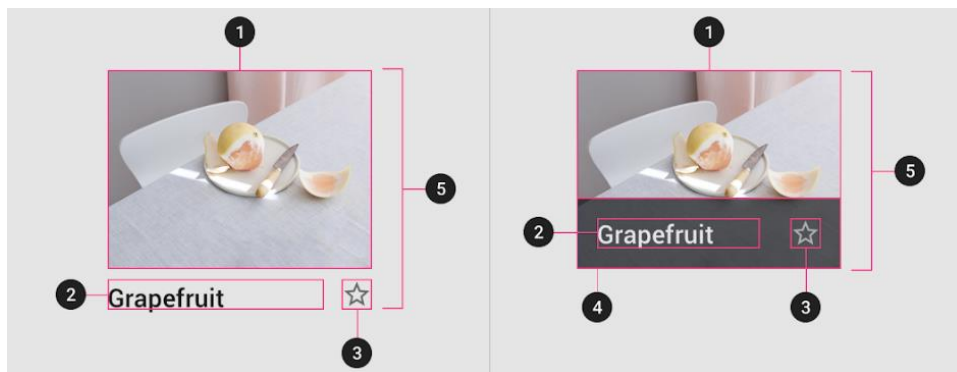
Las etiquetas de texto muestran una línea de texto relacionada con un elemento de la lista de imágenes.

### 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.



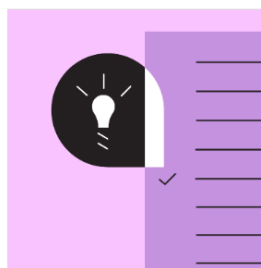
## Menús

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



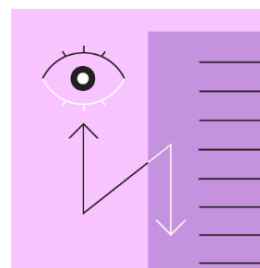
### Ágil

Los menús deben ser fáciles de abrir, cerrar e interactuar.



### Contextual

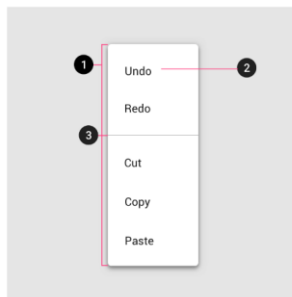
El contenido del menú debe adaptarse a las necesidades del usuario.



### escaneable

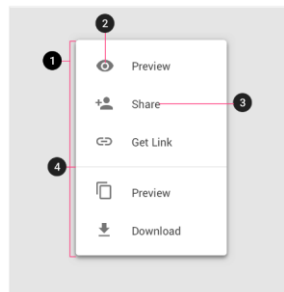
Los elementos del menú deben ser fáciles de escanear.

**Anatomía:** Los menús muestran listas de opciones relacionadas (que se pueden agrupar), así como opciones no relacionadas. Los menús aparecen cuando un usuario toca un elemento interactivo de la interfaz de usuario, como un icono, un botón, una acción o contenido, como elementos o texto seleccionados.



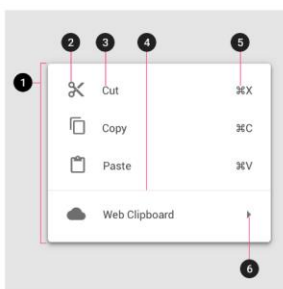
lista de texto

1. Envase
2. Texto
3. Divisor



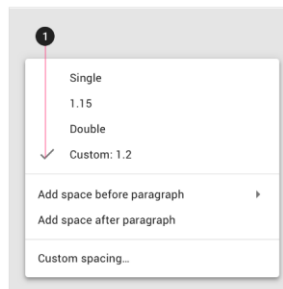
Lista de texto e iconos

1. Envase
2. Icono principal
3. Texto
4. Divisor



Lista de comandos de texto, iconos y teclado

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



Texto con lista de estado de selección

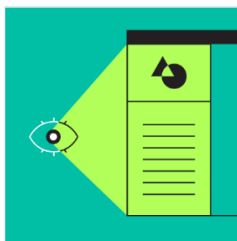
1. Estado de selección

## Cajón de navegación

**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.

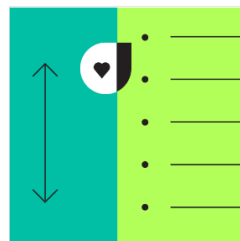
Los cajones de navegación se recomiendan para:

- 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



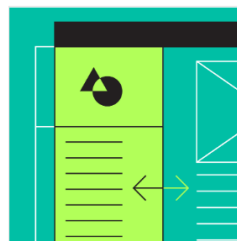
identificable

La ubicación y el contenido de estilo de lista de los cajones de navegación los identifican claramente como navegación.



Organizado

Los cajones de navegación ordenan los destinos según la importancia del usuario, con los destinos frecuentes primero y los relacionados agrupados.

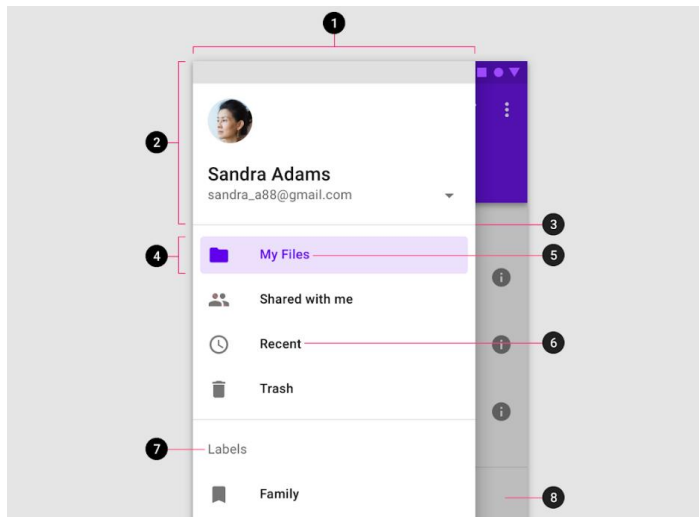


Contextual

Los cajones de navegación se pueden mostrar u ocultar para adaptarse a diferentes diseños de aplicaciones.

### 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)



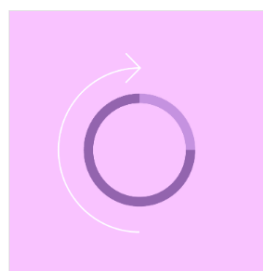
### Indicadores de progreso

**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.



#### Informativo

Los indicadores de progreso se ven y se animan de manera que reflejan el estado de un proceso. Nunca son simplemente decorativos.



#### Animado

Los indicadores de progreso utilizan animaciones para captar la atención e informar a los usuarios sobre el progreso de una actividad.

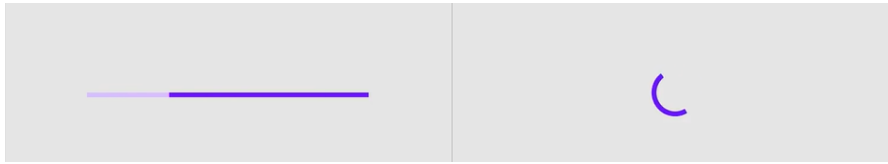


#### Coherente

Los indicadores de progreso deben aplicarse a todas las instancias de un proceso (como la carga) en un formato coherente (lineal o circular).

### Tipos:

1. Indicador lineal
2. Indicador circular



- Los indicadores de progreso determinados se llenan de 0 a 100%.
- Los indicadores de progreso indeterminados se mueven a lo largo de una pista fija, creciendo y reduciéndose en tamaño.

**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

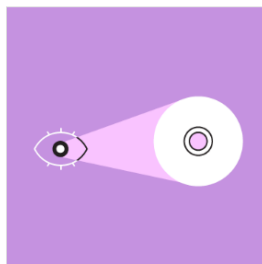
El indicador se anima a lo largo de la pista.

## Botones de radio

**Uso:** Utilice los botones de opción para:

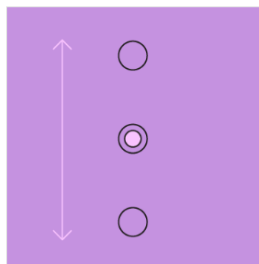
- Seleccionar una sola opción de una lista
- Exponer todas las opciones disponibles

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



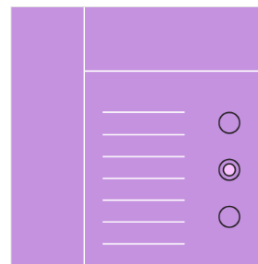
#### Familiar

Los botones de radio han estado en las interfaces de usuario durante mucho tiempo y deben usarse como se espera.



#### escaneable

Debe ser visible de un vistazo si se ha seleccionado un botón de radio, y los elementos seleccionados deben ser visualmente más destacados que los elementos no seleccionados.



#### Eficiente

Los botones de opción facilitan la comparación de las opciones disponibles.



## Controles deslizantes

**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.

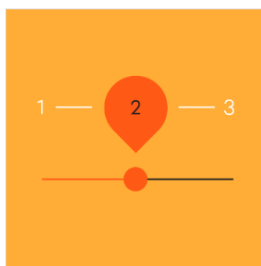
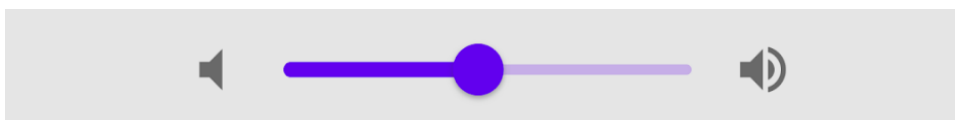
Los controles deslizantes pueden usar iconos en ambos extremos de la barra para representar una escala numérica o relativa. El rango de valores o la naturaleza de los valores, como el cambio de volumen, se puede comunicar con iconos.

### Efectos inmediatos

Los cambios realizados con los controles deslizantes son inmediatos, lo que permite al usuario realizar ajustes en los controles deslizantes mientras determina una selección. Los controles deslizantes no deben usarse para ajustar la configuración con ningún retraso en proporcionar comentarios de los usuarios.

### Estado actual

Los controles deslizantes reflejan el estado actual de la configuración que controlan.



#### Ajustable

Los controles deslizantes se deben utilizar para realizar selecciones a partir de un rango de valores.



#### Inmediato

Al interactuar con un control deslizante, los cambios deben reflejarse de inmediato al usuario.



#### Accesible

Los controles deslizantes deben presentar la gama completa de opciones que están disponibles para un usuario.

### 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

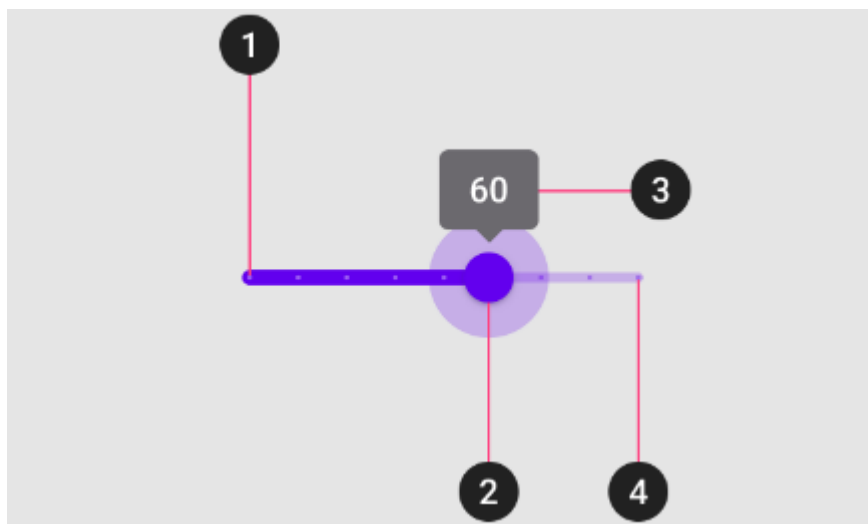
El pulgar es un indicador de posición que se puede mover a lo largo de la pista, mostrando el valor seleccionado de su posición.

#### 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

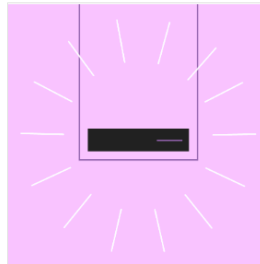
Las snackbars brindan mensajes breves sobre los procesos de la aplicación en la parte inferior de la pantalla.

**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.



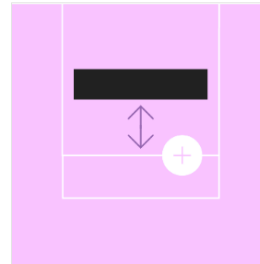
### Informativo

Snackbars proporciona actualizaciones sobre los procesos de una aplicación.



### Temporal

Los snackbars aparecen temporalmente y desaparecen por sí solos sin que sea necesario que el usuario los descarte.



### Contextual

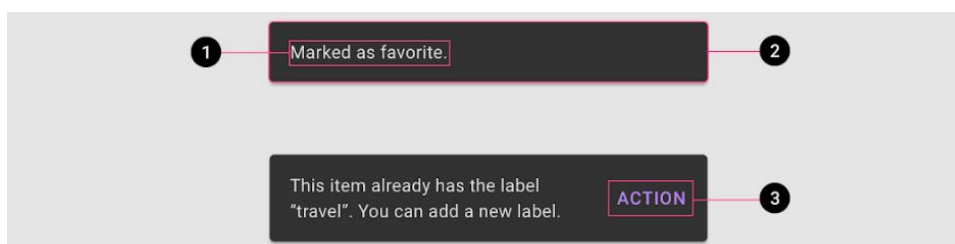
Los snackbars se colocan en el área más adecuada de la interfaz de usuario.

Los snackbars comunican mensajes que interrumpen mínimamente y no requieren la acción del usuario.

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

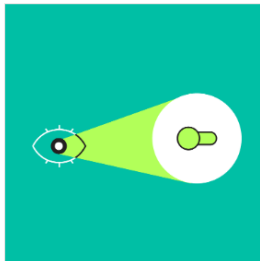


## Interruptores

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

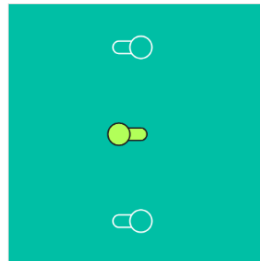
Use interruptores para:

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



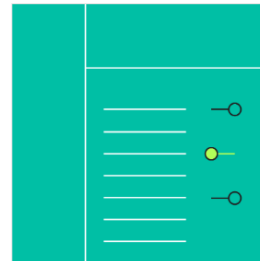
### Familiar

Los conmutadores han estado en las interfaces de usuario durante mucho tiempo y deben usarse como se espera.



### escaneable

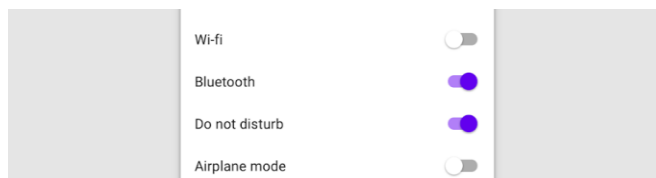
Debe ser visible de un vistazo si se ha seleccionado un interruptor, y los elementos seleccionados deben ser visualmente más destacados que los elementos no seleccionados.



### Eficiente

Los interruptores facilitan la comparación de las opciones disponibles.

Use interruptores para activar o desactivar un elemento, especialmente en dispositivos móviles en lugar de una casilla de verificación.

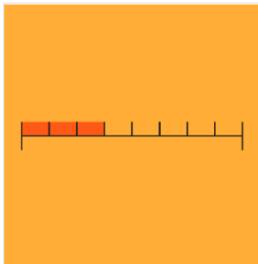


## Pestañas

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

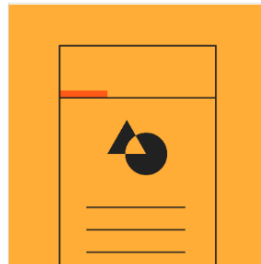
### Pestañas en un conjunto

Cada pestaña debe contener contenido que sea distinto de otras pestañas en un conjunto. Por ejemplo, las pestañas pueden presentar diferentes secciones de noticias, diferentes géneros de música o diferentes temas de documentos.



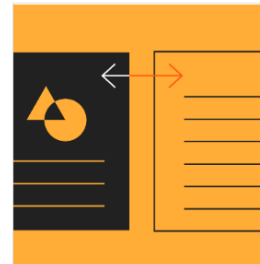
#### Escalable

Como las pestañas se pueden desplazar horizontalmente, una interfaz de usuario puede tener tantas pestañas como sea necesario.



#### Informativo

Las pestañas organizan el contenido en categorías para ayudar a los usuarios a encontrar fácilmente diferentes tipos de información.

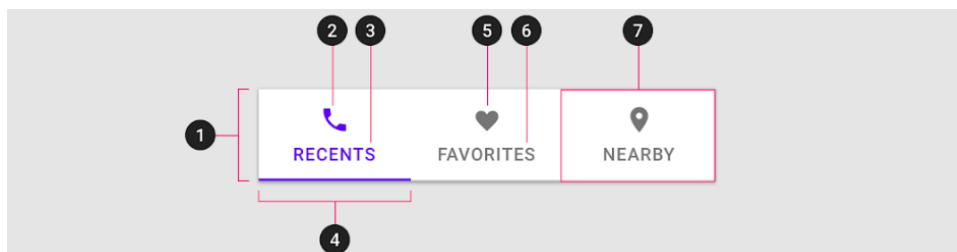


#### Colegas

Las pestañas se muestran una al lado de la otra como pares, en categorías de igual importancia.

### 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



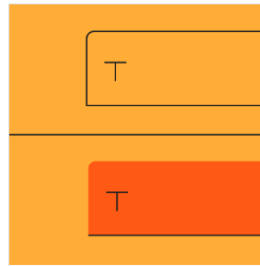
## Campos de texto

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



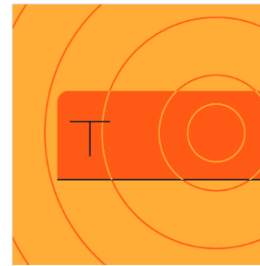
### Visible

Los campos de texto deben destacarse e indicar que los usuarios pueden ingresar información.



### Claro

Los estados de los campos de texto deben diferenciarse claramente entre sí.

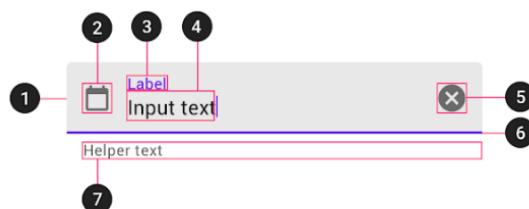


### Eficiente

Los campos de texto deben facilitar la comprensión de la información solicitada y corregir cualquier error.

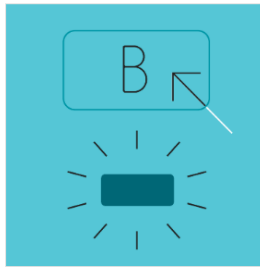
## Anatomía:

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)



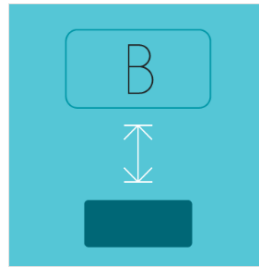
## Información sobre herramientas

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



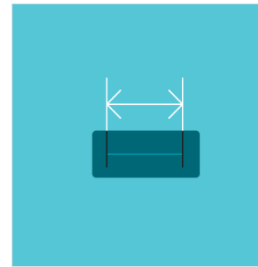
### Transitorio

La información sobre herramientas aparece al pasar el mouse, enfocar o tocar, y desaparece después de un breve período de tiempo.



### Emparejado

La información sobre herramientas siempre se empareja cerca del elemento con el que están asociados.



### Sucinto

La información sobre herramientas solo incluye texto breve y descriptivo.

