

# Diseño Interfaces Web

TEMA 1 COMPONENTES WEB

2ºDAW

ÁLVARO RODRÍGUEZ MARTÍN

## ÍNDICE

1. Introducción -----página 3
2. Documentación-----página 4
3. Bibliografía -----página 5

## INTRODUCCIÓN

Los componentes materiales son bloques de construcción interactivos para crear una interfaz de usuario. Los componentes que hay son:

- App Bars: Top
- Banners
- Buttons
- Buttons: Floating Action Button
- Cards
- Checkboxes
- Chips
- Data Tables
- Dialogs
- Image Lists
- Lists
- Menus
- Navigation Drawer
- Progress Indicators
- Radio Buttons
- Sliders
- Snackbars
- Switches
- Tabs
- Text Fields
- Tooltips

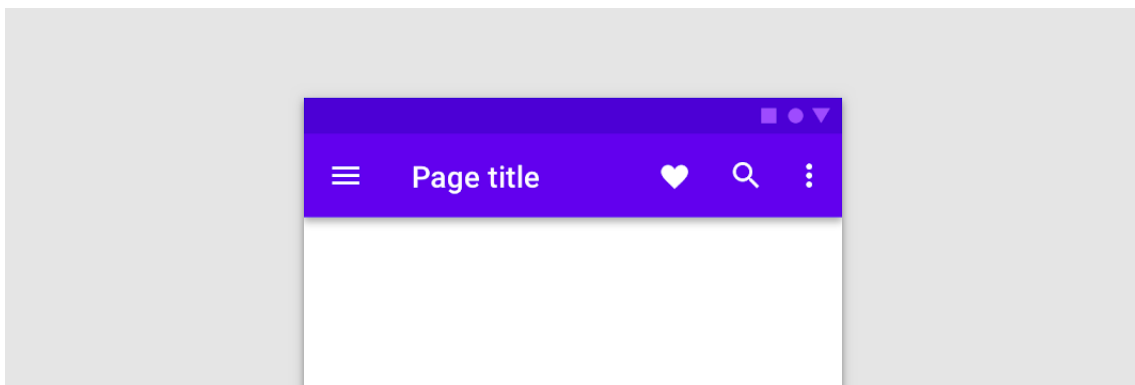
## App Bars: Top

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.

Hay 2 tipos: regular y barra de acción.

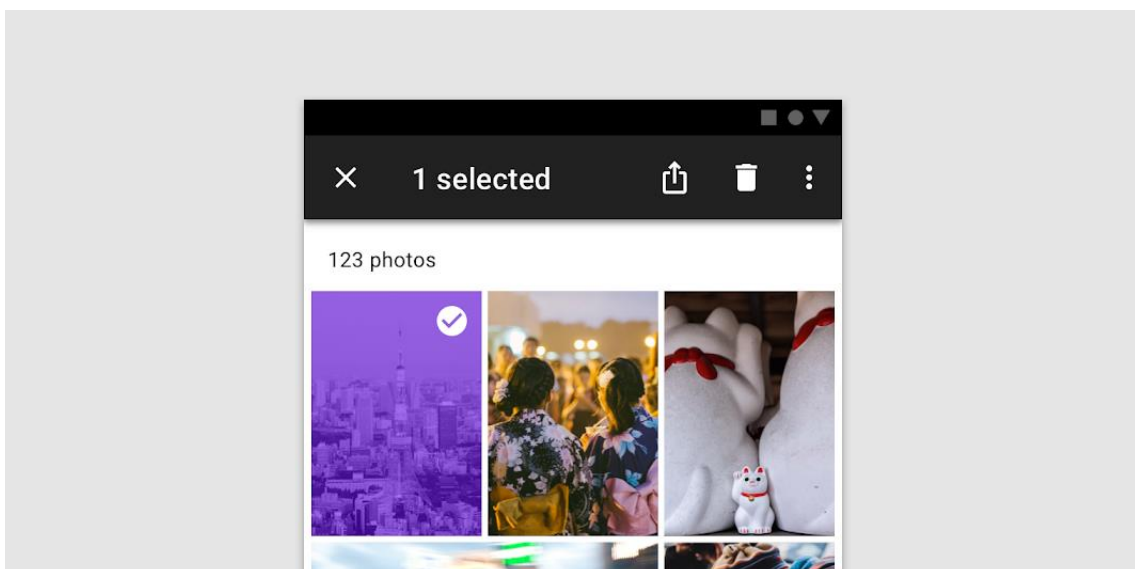
Regular

Una barra de aplicaciones superior regular



Barra de acción

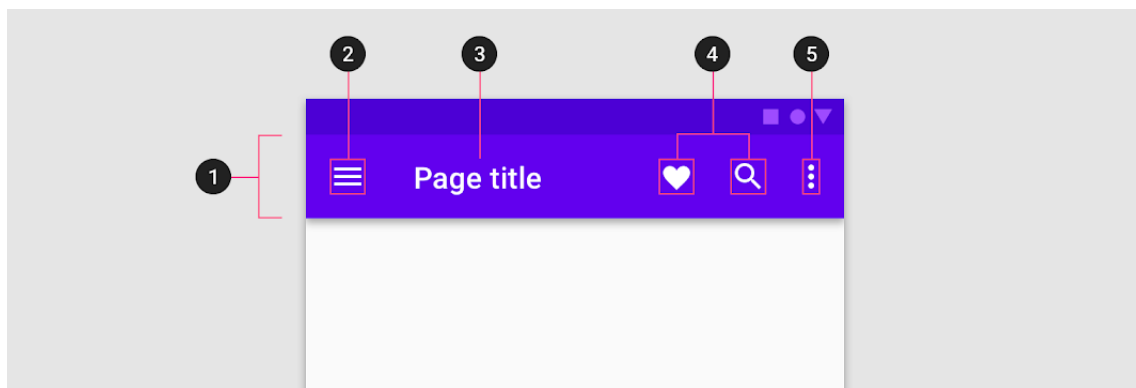
Las barras de acción contextual proporcionan acciones para los elementos seleccionados. Una barra de aplicaciones superior puede transformarse en una barra de acción contextual, permaneciendo activa hasta que se realiza una acción o se descarta.



## 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



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

## Banners

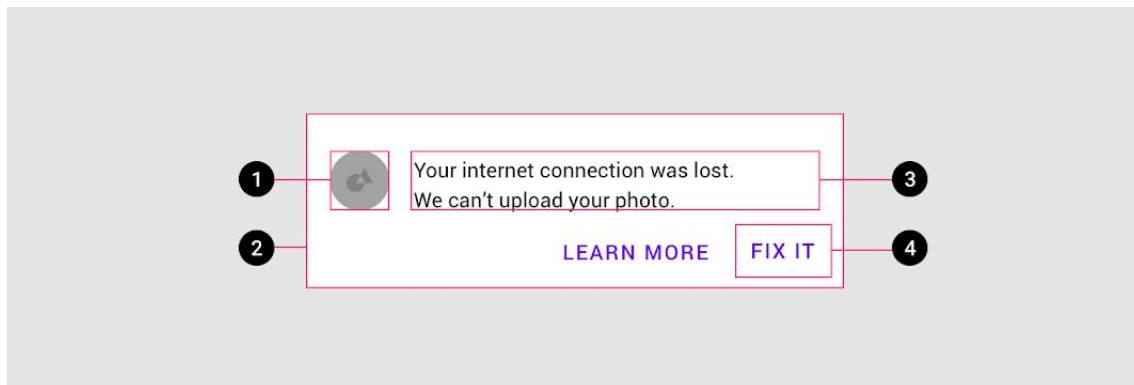
Un banner muestra un mensaje importante y breve y proporciona acciones para que los usuarios aborden (o descarten el banner). Requiere una acción del usuario para ser descartada.

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.

Tipos de banners:

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

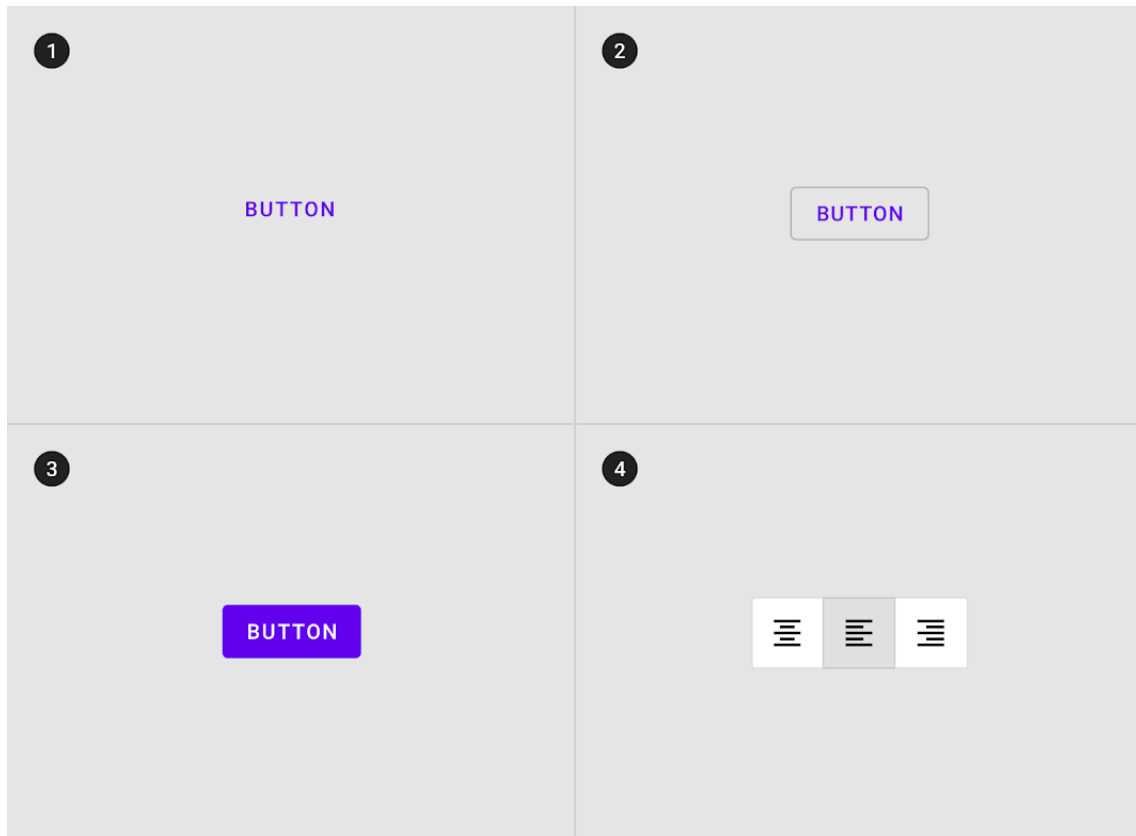
## BUTTONS

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

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.

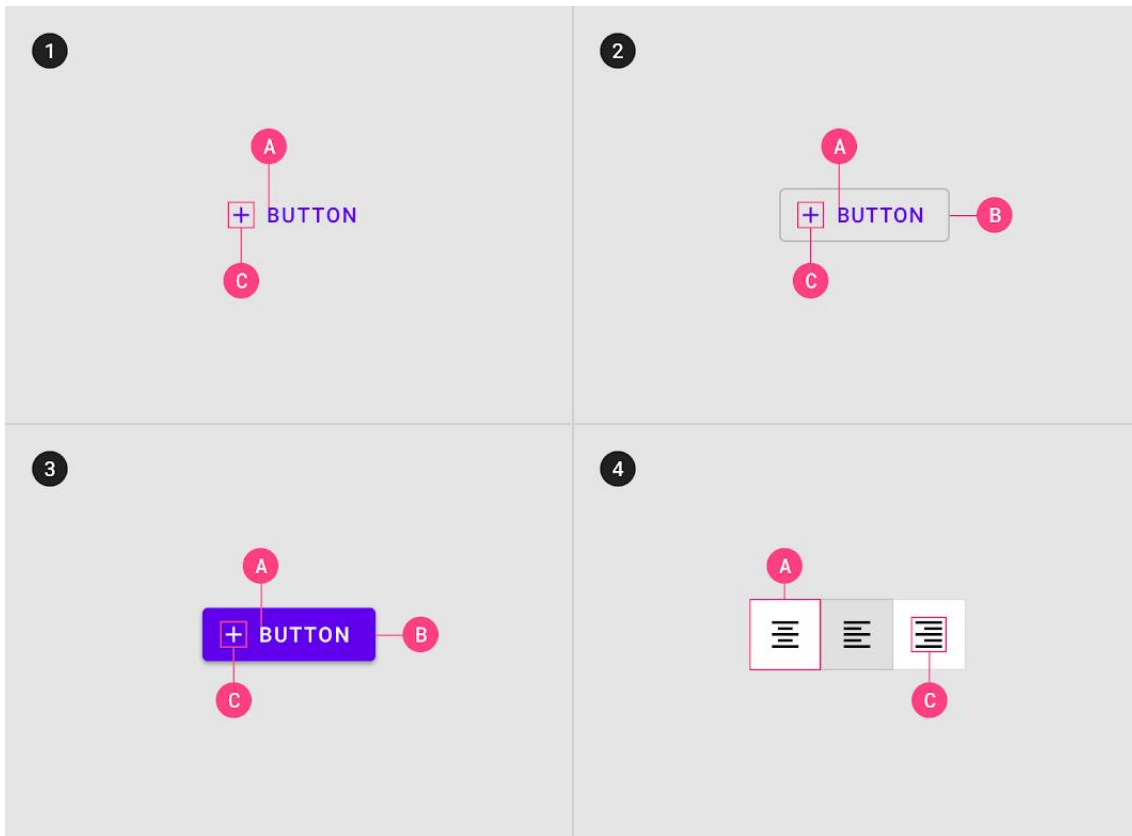
#### 3. Botón contenido (énfasis alto)

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

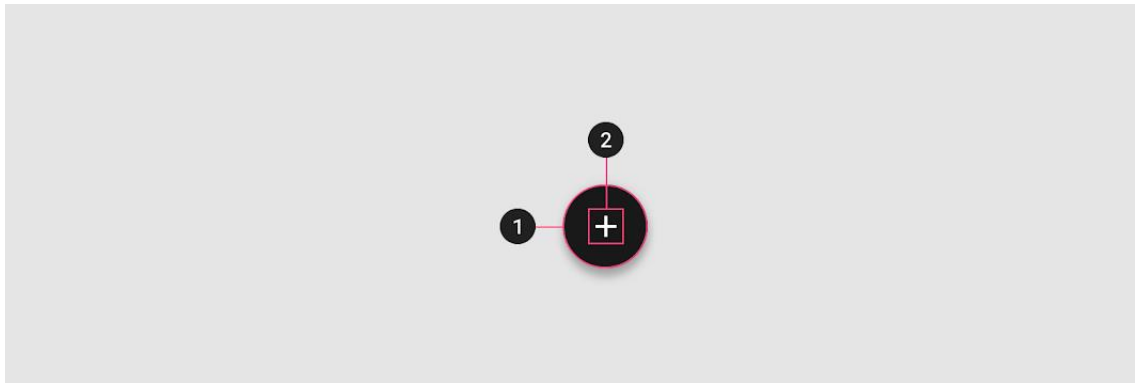
- A. Etiqueta de texto
- C. Icono (opcional)



## Buttons: Floating Action Button

Un botón de acción flotante (FAB) 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.

### Anatomía



1. Contenedor
2. Icono

## Cards

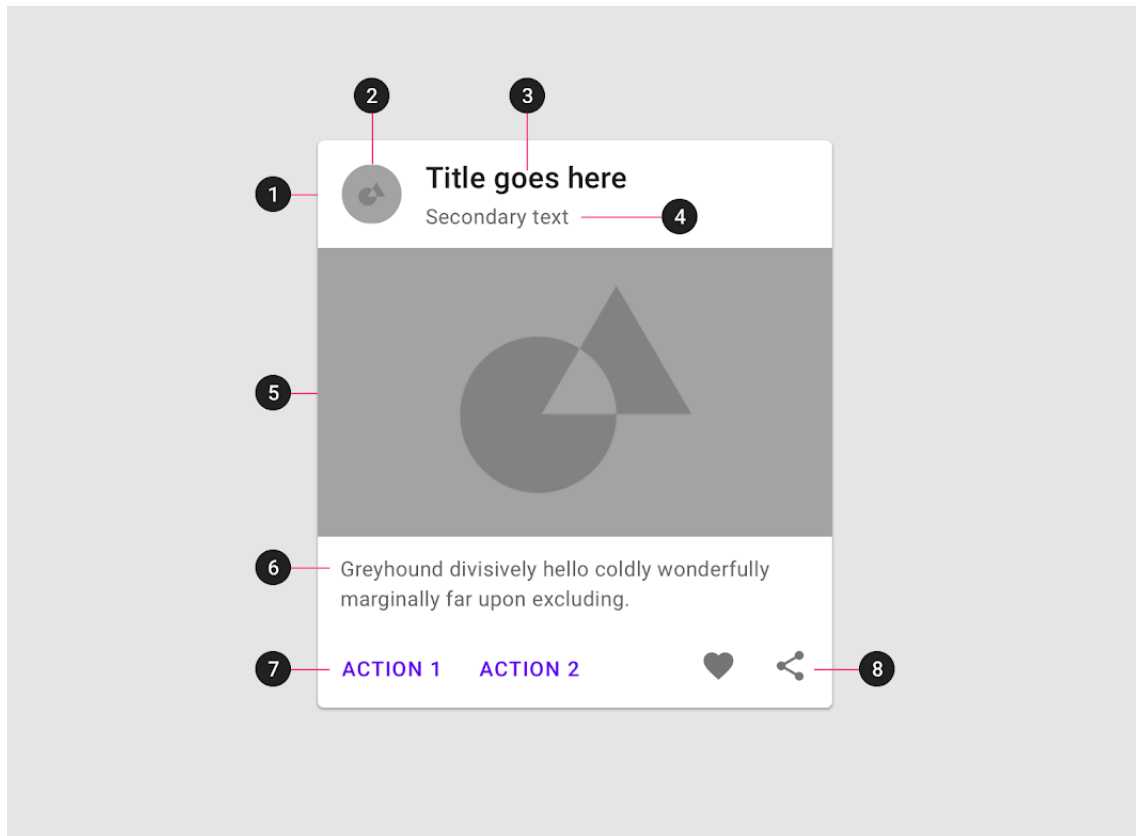
Las tarjetas son superficies que muestran contenido y acciones sobre un solo tema.

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.

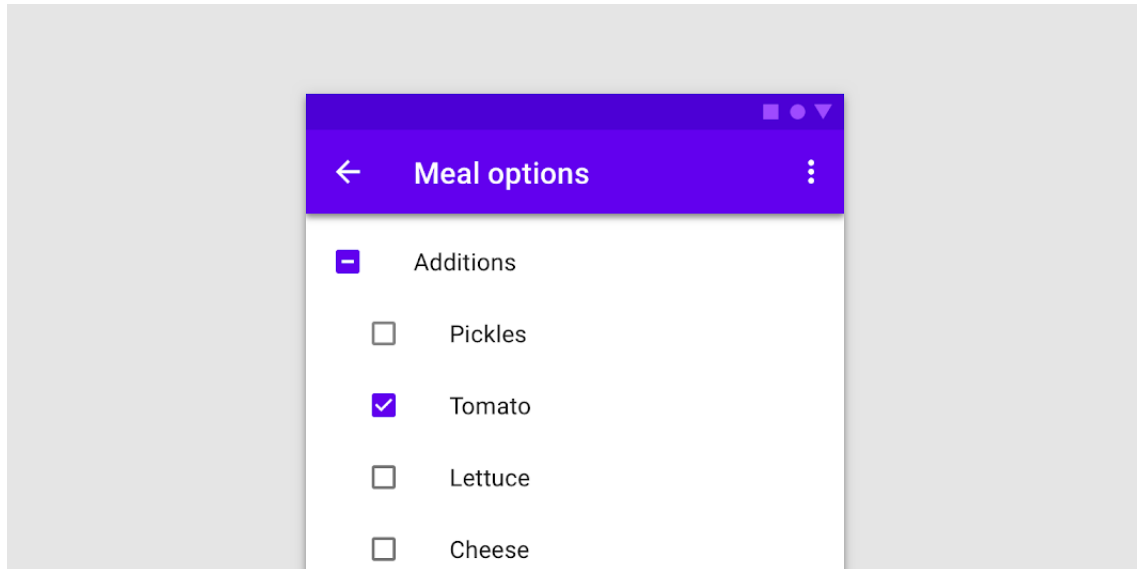
## 8. Iconos [opcional]

Las tarjetas pueden incluir iconos para acciones.

## Checkboxes

Use casillas de verificación para:

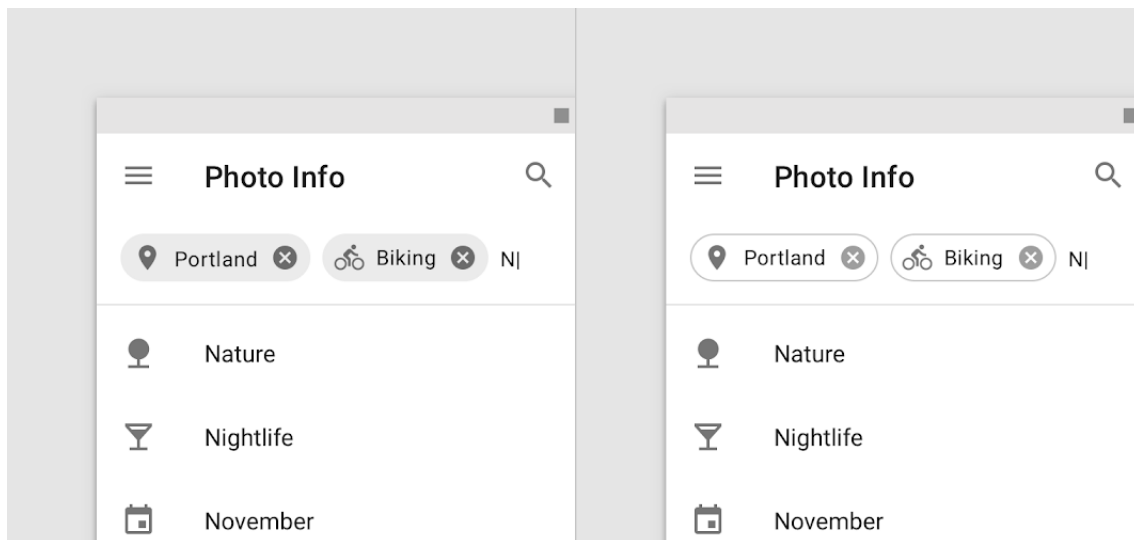
- Seleccione una o más opciones de una lista
- Presentar una lista que contenga subselecciones
- Activar o desactivar un elemento en un entorno de escritorio



## Chips

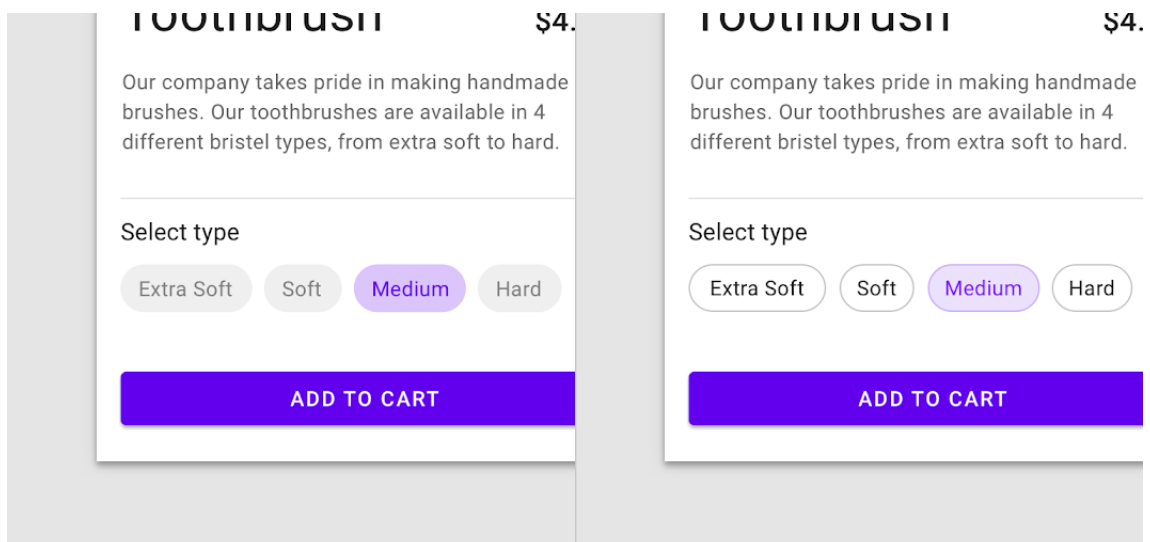
Los chips permiten a los usuarios ingresar información, hacer selecciones, filtrar contenido o activar acciones. Si bien se espera que los botones aparezcan de manera consistente y con llamadas a la acción familiares, las fichas deben aparecer dinámicamente como un grupo de múltiples elementos interactivos.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

Tipos:



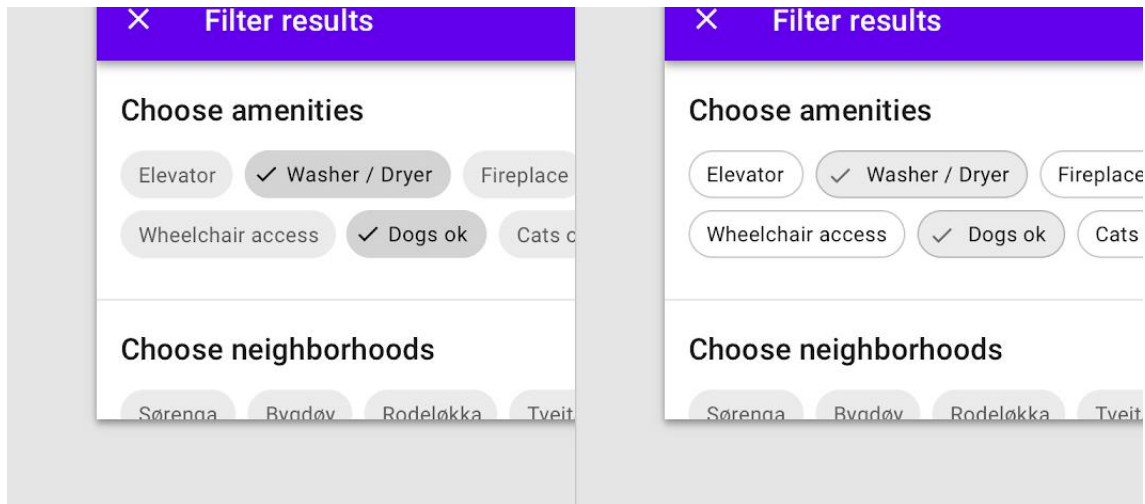
### Fichas de entrada

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



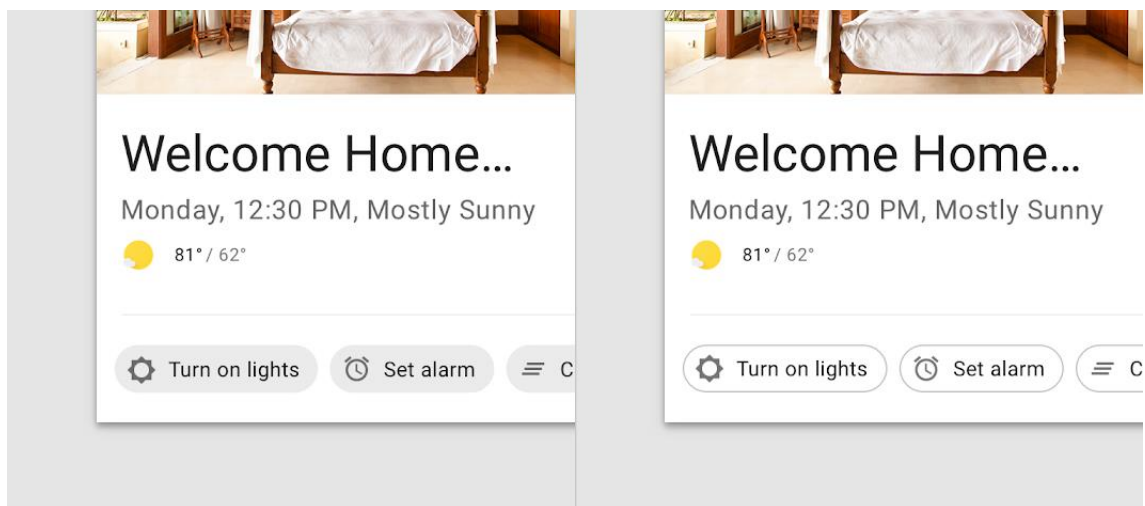
### Fichas de elección

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



### Chips de filtro

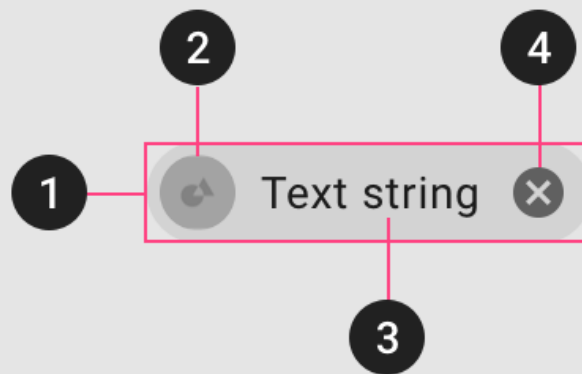
Los chips de filtro representan filtros para una colección.



### 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.

## Data Tables

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

## Dialogs

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.

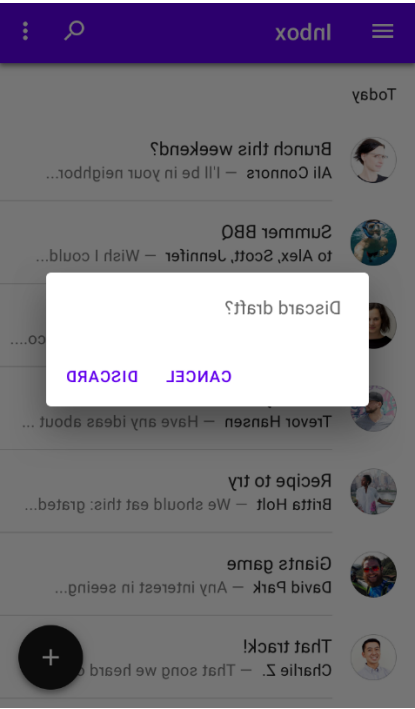
Los diálogos se deben utilizar para:

- 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)

Los tipos de diálogos son: Diálogo de alerta, diálogo sencillo, diálogo de confirmación y diálogo de pantalla completa.

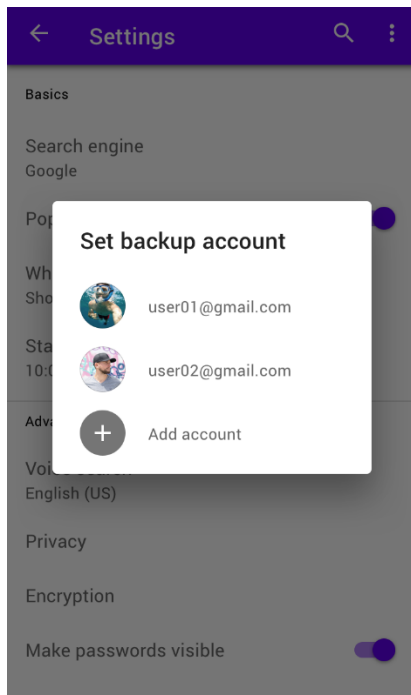
Tipos



DIÁLOGO DE ALERTA



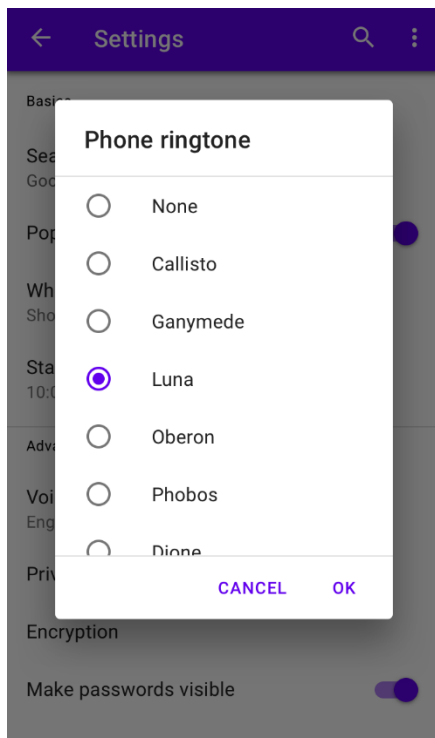
Los diálogos de alerta interrumpen a los usuarios con información, detalles o acciones urgentes.



---

## DIÁLOGO SENCILLO

Los diálogos simples muestran una lista de elementos que tienen efecto inmediato cuando se seleccionan.



---

## DIÁLOGO DE CONFIRMACIÓN

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

× **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

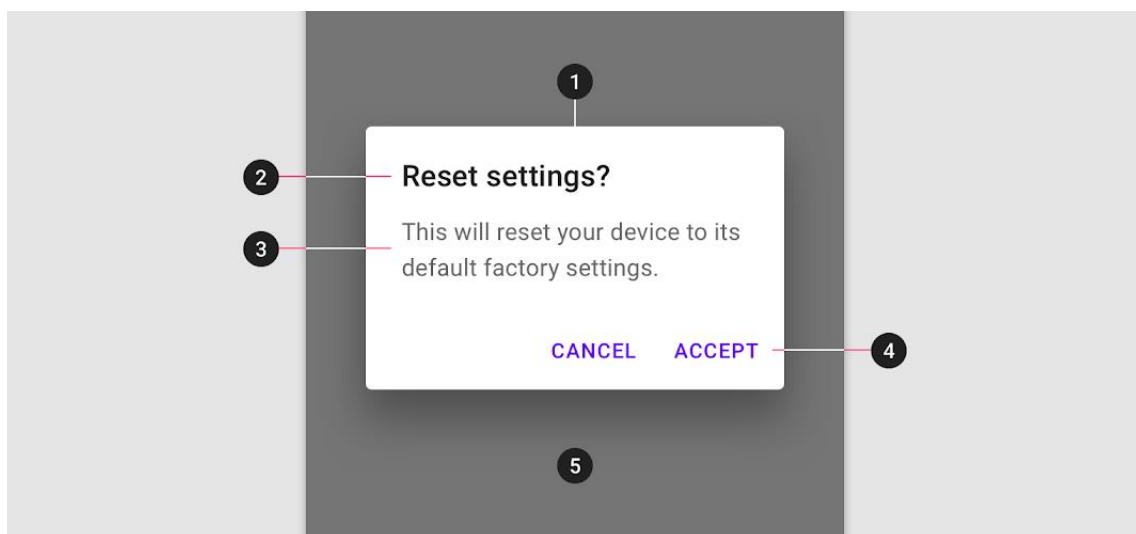
Timezone  
Pacific Standard Time ▼

---

## DIÁLOGO 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.

### Anatomía



1. Envase
2. Título (opcional)

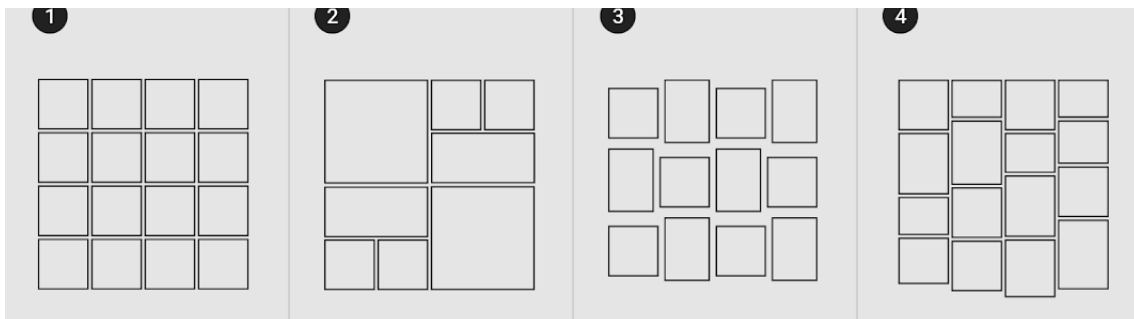
3. Texto de apoyo
4. Botones
5. telaraña

## Image Lists

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

Los tipos de lista de imágenes son: estándar, acolchadas, tejidas y mampostería.

### Tipos



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

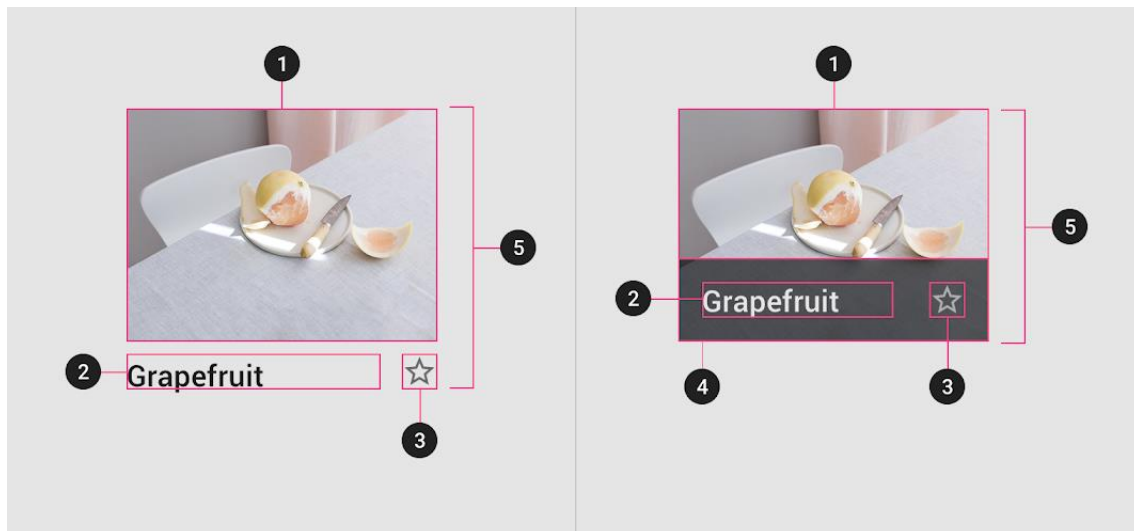
**2. Las listas de imágenes acolchadas** enfatizan ciertos elementos sobre otros en una colección. Crean una jerarquía utilizando tamaños y proporciones de contenedores variados.

**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

Las listas de imágenes se componen de contenedores que se establecen en una determinada relación de aspecto. Cada elemento de una lista de imágenes puede mostrar texto e iconografía opcionales debajo o encima del contenedor de la imagen.



### 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 semi-opaca que se coloca delante de las imágenes para mantener legible el texto que se encuentra encima.

### 5.

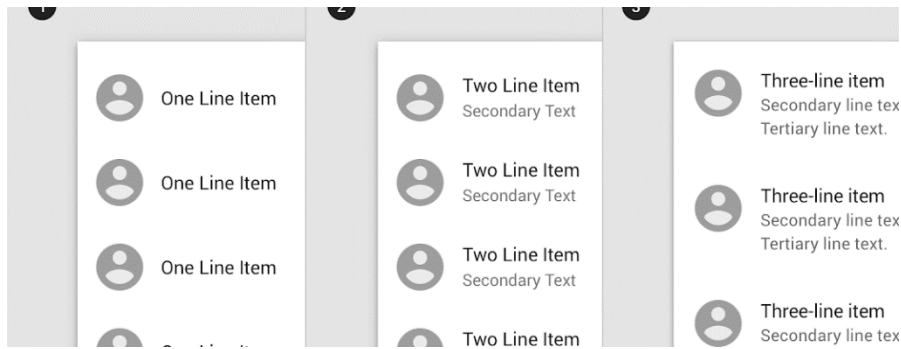
Elemento de la lista de imágenes Los elementos de la lista de imágenes representan elementos individuales en una lista de imágenes.

## Lists

Las listas son un grupo continuo de texto o imágenes. Se componen de elementos que contienen acciones primarias y complementarias, que se representan mediante iconos y texto.

Los tipos de lista son: de una línea, de dos líneas y de tres líneas.

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

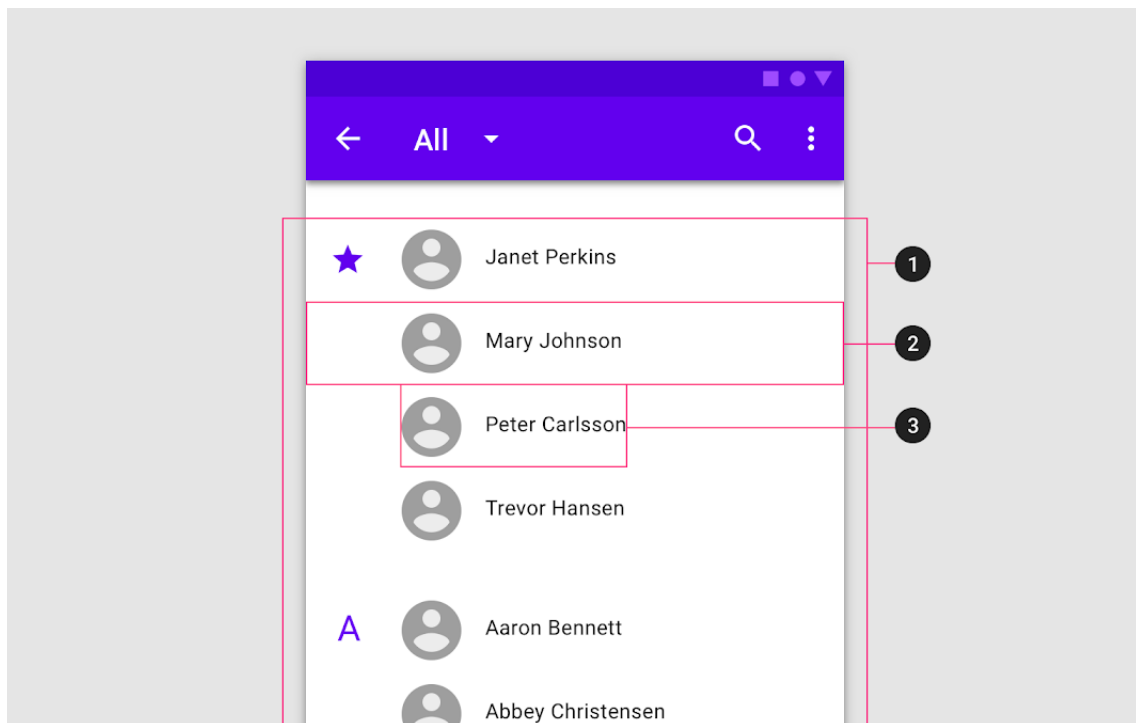
de dos líneas Los elementos de la lista de dos líneas contienen un máximo de dos líneas de texto.

### 3. Lista

de tres líneas Los elementos de la lista de tres líneas contienen un máximo de tres líneas de texto.

## Anatomía

Las listas están optimizadas para la comprensión de lectura. Una lista consta de una sola columna continua de subdivisiones denominadas filas que contienen elementos de contenido.



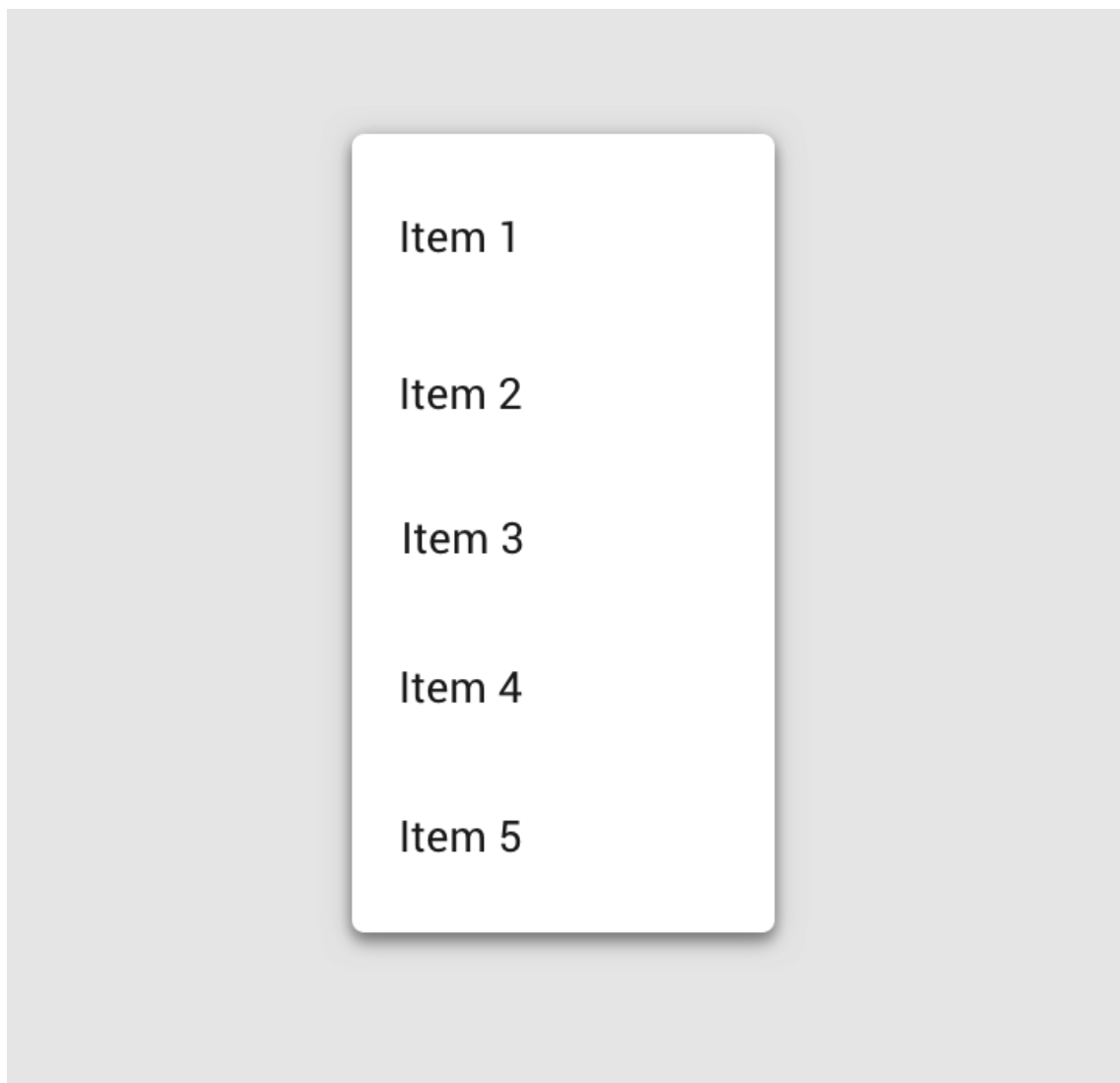
1. Lista
2. Fila
3. Contenido del elemento de la lista

## **Menus**

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

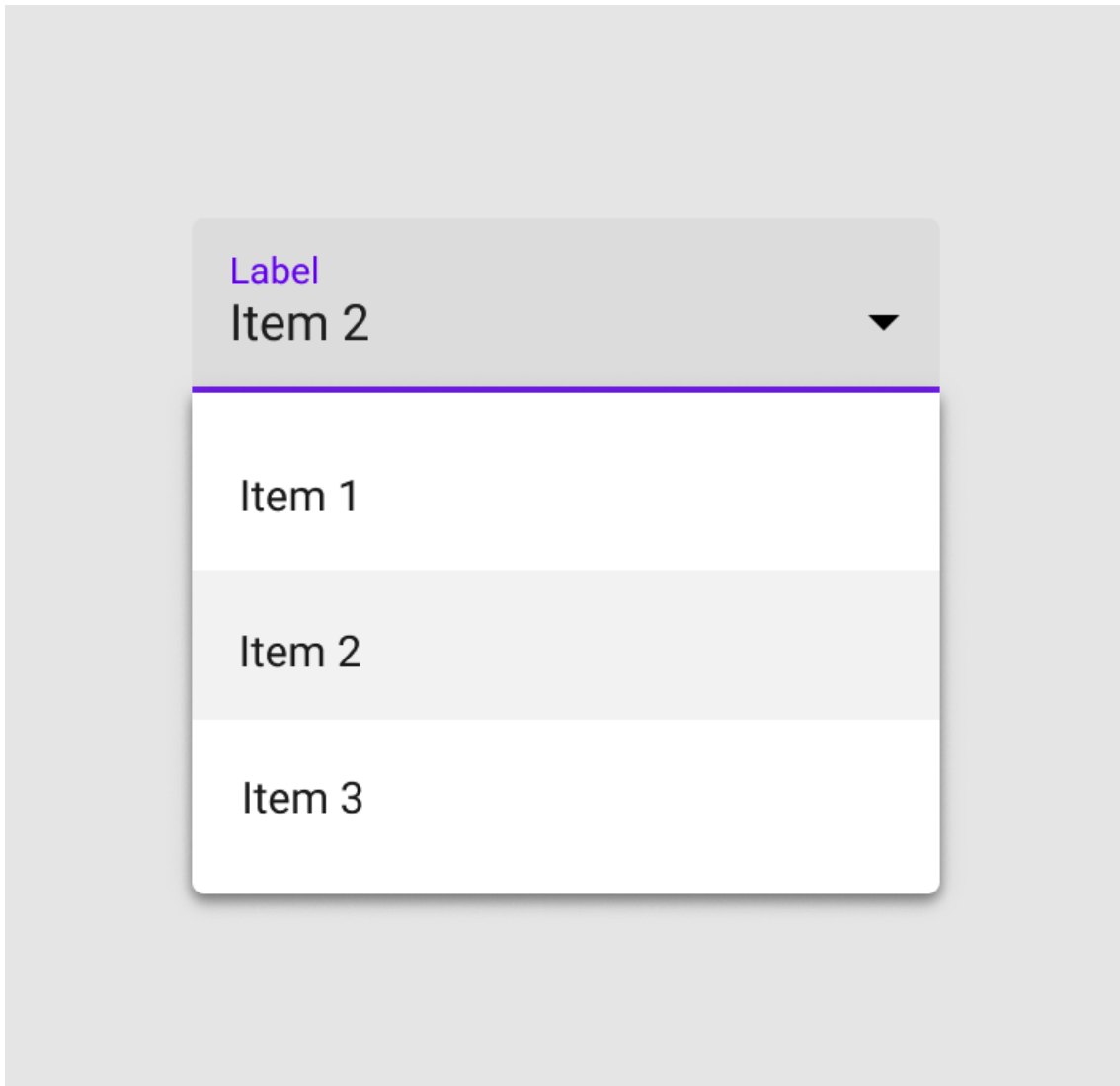
Tipos

Los menús permiten a los usuarios hacer una selección entre múltiples opciones. Son menos prominentes y ocupan menos espacio que los controles de selección, como un conjunto.



### **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.

### Navigation Drawer

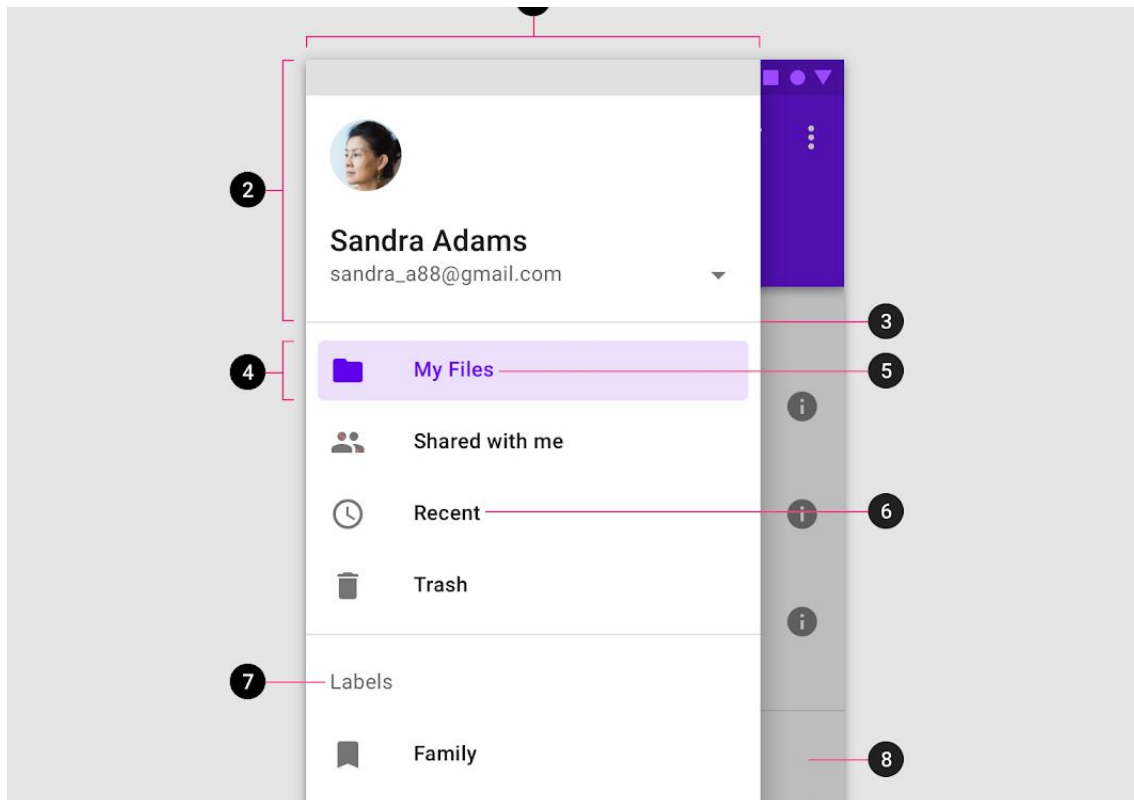
Los cajones de navegación brindan acceso a los destinos y la funcionalidad de la aplicación, como cambiar de cuenta. Pueden estar permanentemente en pantalla o controlados por un icono de menú de navegación.

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

Los cajones de navegación contienen una lista incrustada en una hoja. Se pueden mejorar con encabezados y divisores para organizar listas más largas.



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 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.

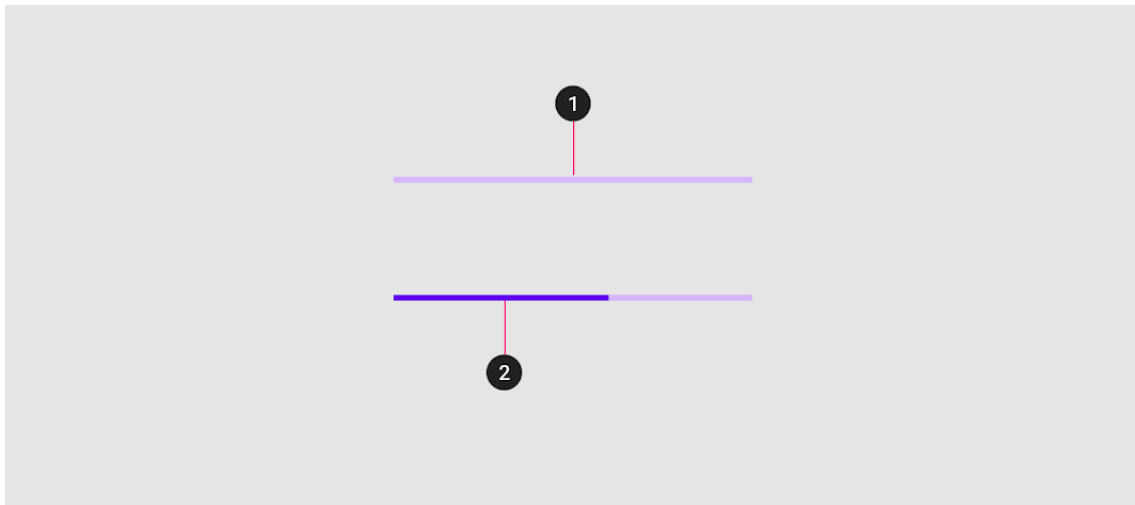
### Tipos

#### Lineal y circular

Material Design ofrece dos tipos visualmente distintos de indicadores de progreso: indicadores de progreso lineales y circulares. Solo un tipo debe representar cada tipo de actividad en una aplicación. Por ejemplo, si una acción de actualización muestra un indicador circular en una pantalla, esa misma acción no debería usar un indicador lineal en otra parte de la aplicación.



## 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

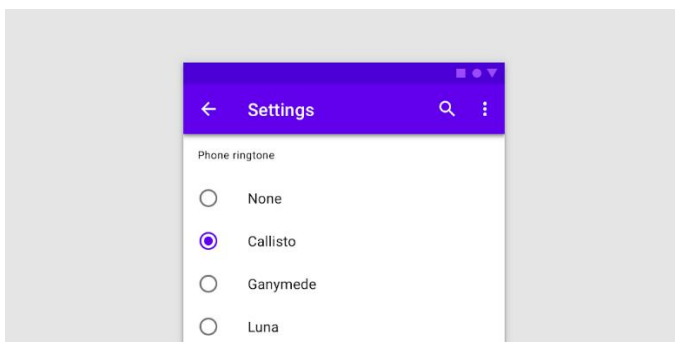
El indicador se anima a lo largo de la pista.

## Radio Buttons

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.

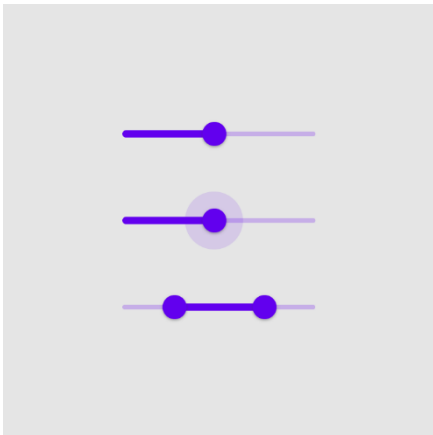


## Sliders

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.

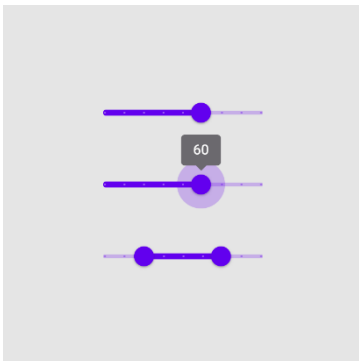
Los controles deslizantes pueden usar iconos en ambos extremos de la barra para representar una escala numérica o relativa. El rango de valores o la naturaleza de los valores, como el cambio de volumen, se puede comunicar con iconos.

## Tipos



### Deslizadores continuos

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

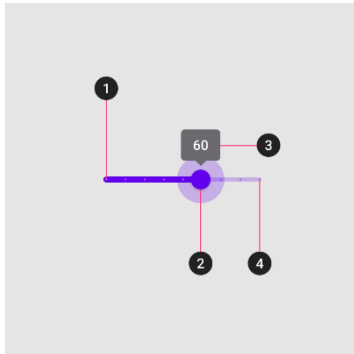


### Deslizadores discretos

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.

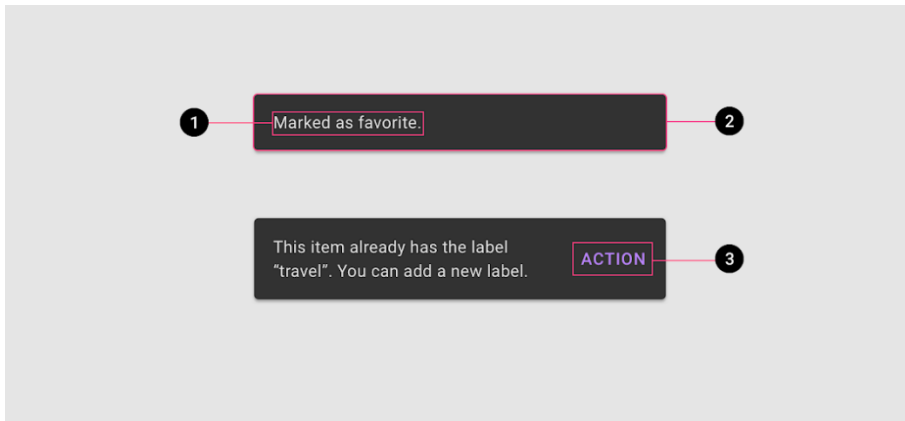
### 4. Marca de verificación (opcional)

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



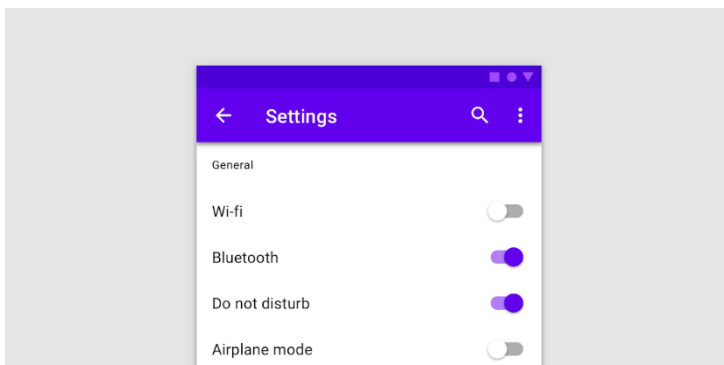
1. Etiqueta de texto
2. Contenedor
3. Acción (opcional)

## Switches

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



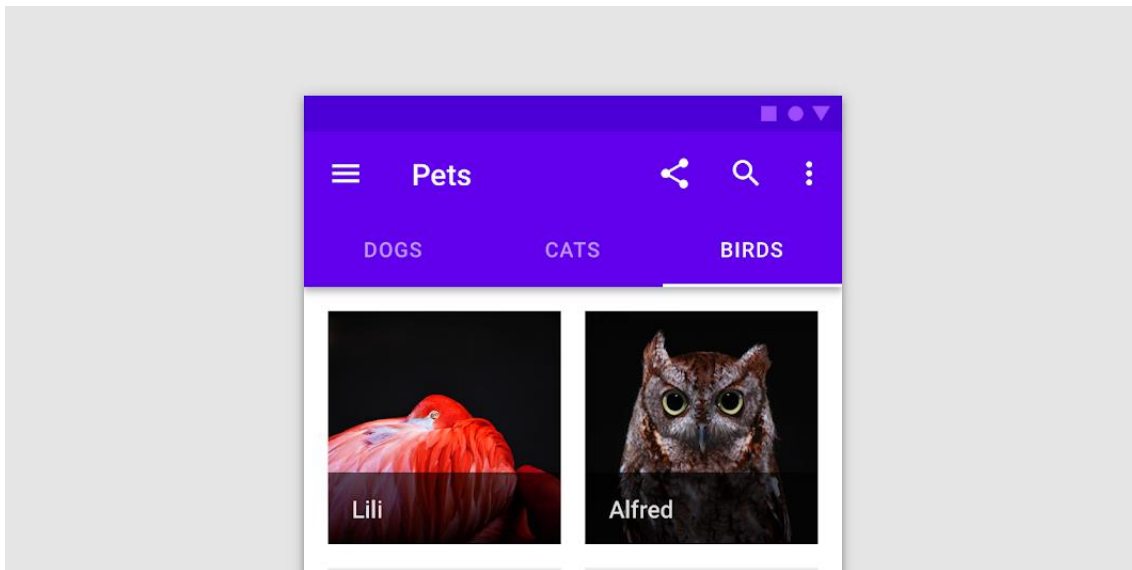
## Tabs

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

Tipos

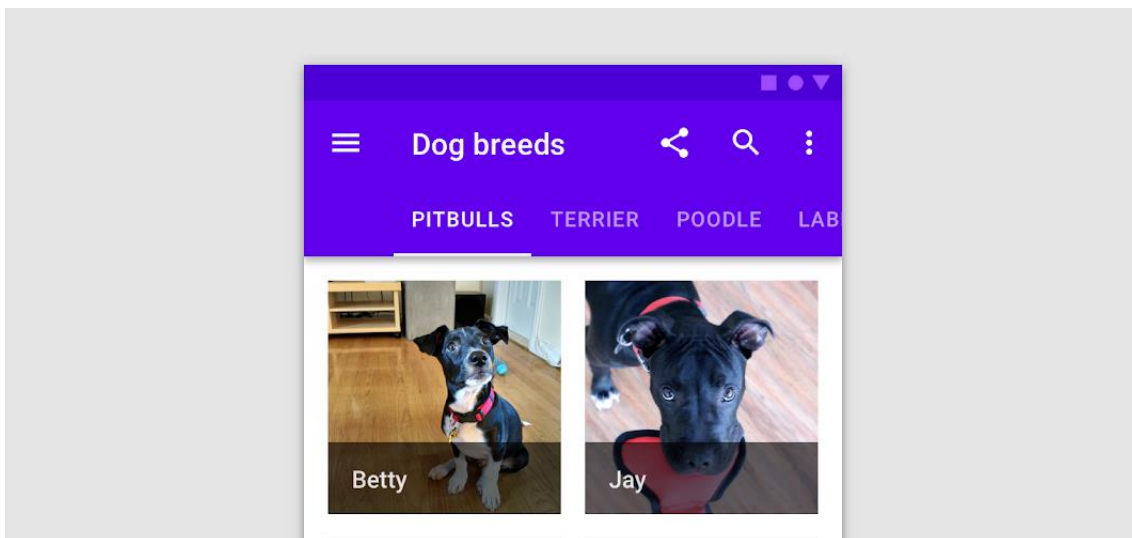
### Pestañas fijas

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.

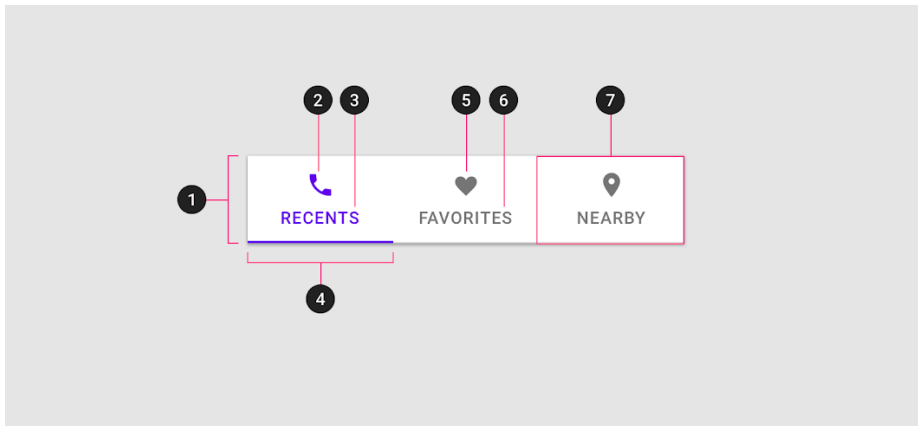


### Pestañas desplazables

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

## Text Fields

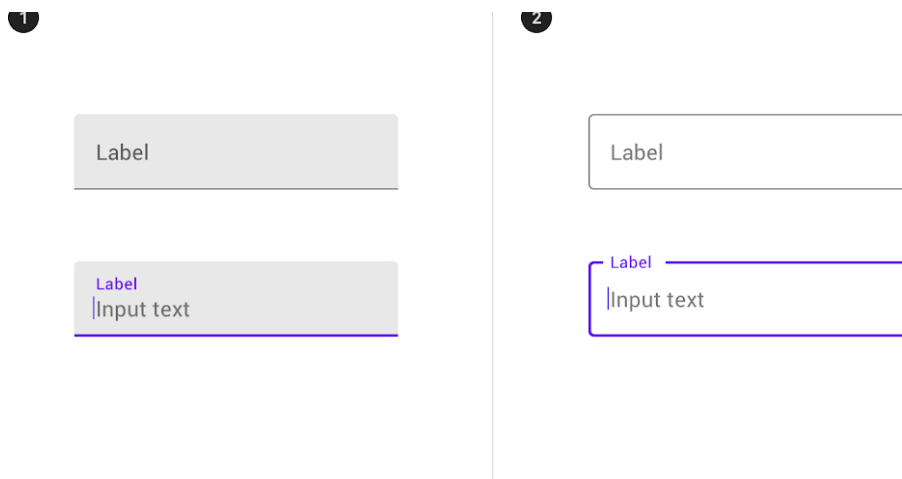
Los campos de texto permiten a los usuarios ingresar texto en una interfaz de usuario. Suelen aparecer en formularios y cuadros de diálogo.

### Tipos

Los campos de texto vienen en dos tipos:

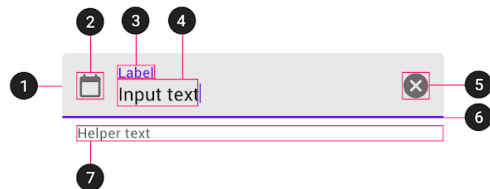
- Campos de texto rellenos
- Campos de texto delineados

Ambos tipos de campos de texto utilizan un contenedor para proporcionar una posibilidad clara de interacción, lo que hace que los campos sean reconocibles en los diseños.



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

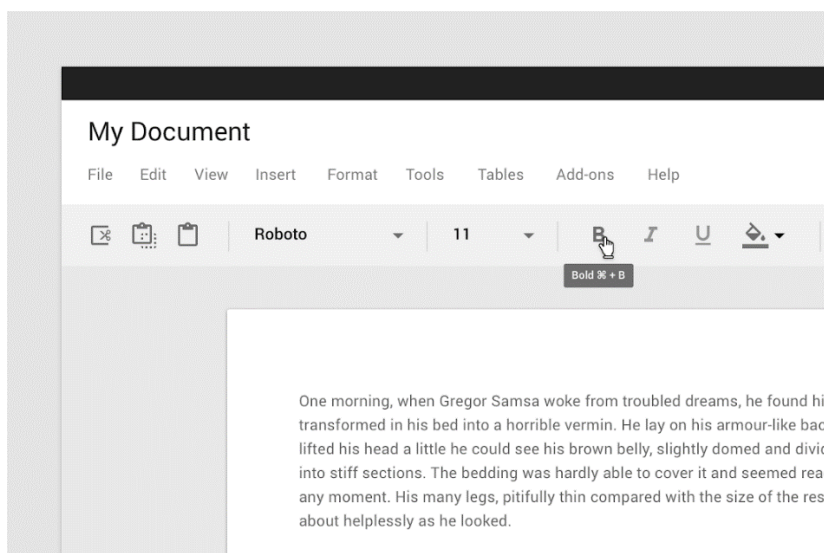
## Anatomía



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

## Tooltips

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



## BIBLIOGRAFÍA

<https://material.io/components>