

DISEÑO DE INTERFACES WEB

**COMPONENTES
WEB**

JORGE ALONSO PRIETO

ÍNDICE

APP BARS: TOP	2
BANNERS	4
BUTTONS.....	5
BUTTONS: FLOATIN ACTION BUTTONS	6
CARDS	7
CHECKBOXES.....	8
CHIPS	10
DATA TABLES	11
DIALOGS.....	12
IMAGE LISTS	13
PROGRESS INDICATORS.....	14
SLIDERS.....	15
SNACKBARS	16
SWITCHES	17
TABS	17
TEXT FIELDS	19
.....	19

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.

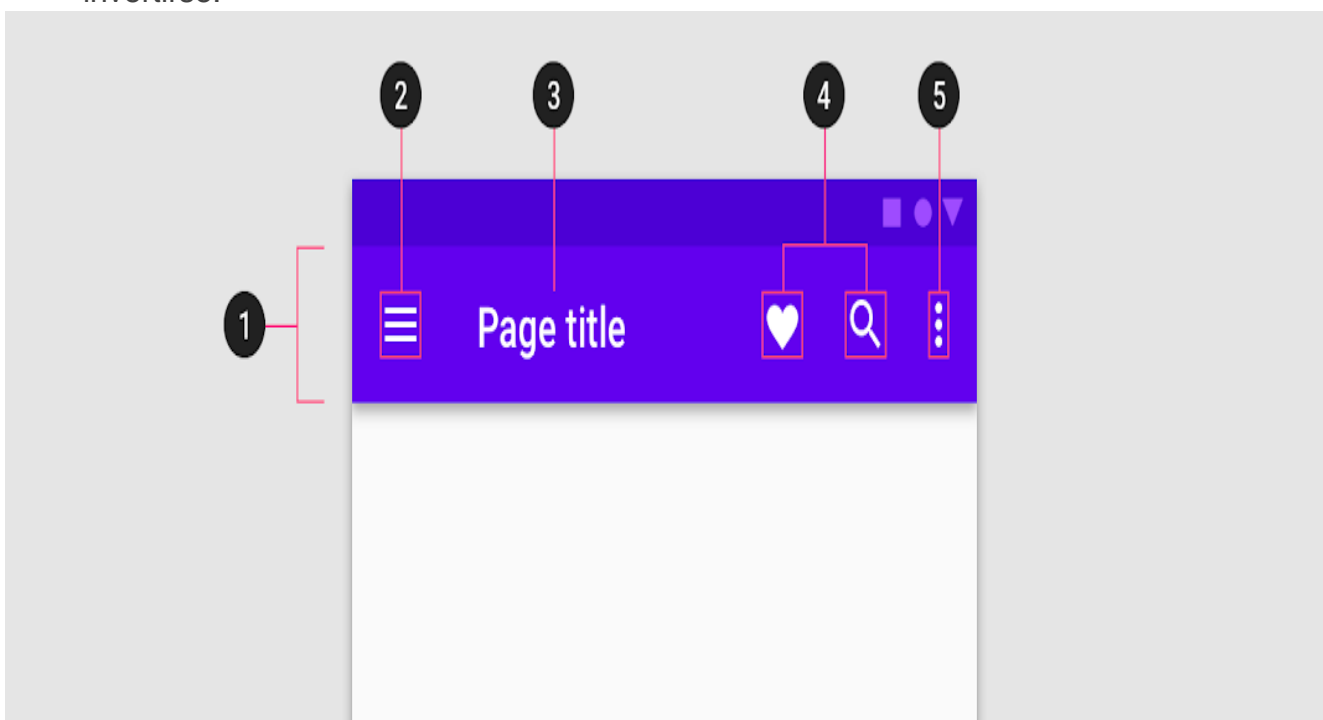
Puede transformarse en una barra de acción contextual.

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)

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.

Botones

Los botones de los banners deben relacionarse directamente con el mensaje del banner y representar claramente la acción del banner. Los botones deben estar etiquetados con texto, no con iconos, para mayor claridad. Los banners pueden contener hasta dos botones de texto, con la acción de desestimación colocada a la izquierda y la acción de confirmación a la derecha.

Banners y barras superiores

Los banners se colocan en la parte superior de la pantalla, debajo de la barra superior de la aplicación. Pueden ser fijos, o desplazarse con el contenido, dependiendo del...

Los banners se colocan en la parte superior de la pantalla, debajo de la barra superior de la aplicación. Pueden ser fijos o desplazarse con el contenido, según el entorno:

- En dispositivos móviles, se desplazan fuera de la pantalla con el contenido, a la misma altura que el contenido de la aplicación.
- En el escritorio, permanecen fijos en la parte superior de la pantalla, a la misma altura que la barra superior de la aplicación.

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

Hay botones de texto, contenido y alternar.

1. Botón de

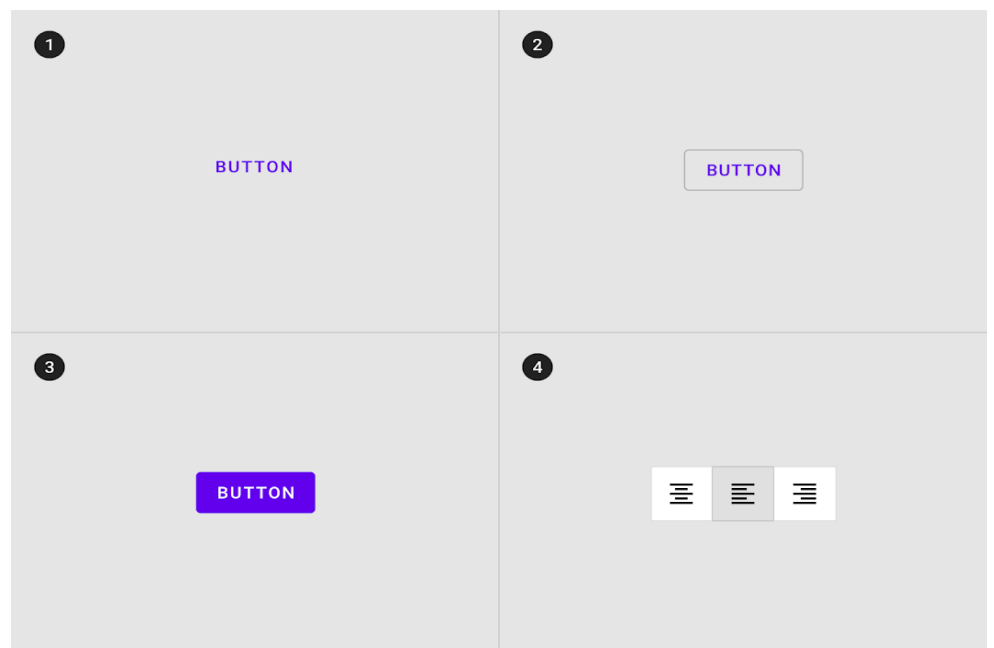
texto (énfasis bajo)
Los botones de texto se utilizan normalmente para acciones menos importantes.

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 botone

BUTTONS: FLOATIN ACTION BUTTONS

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.

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 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)

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

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]

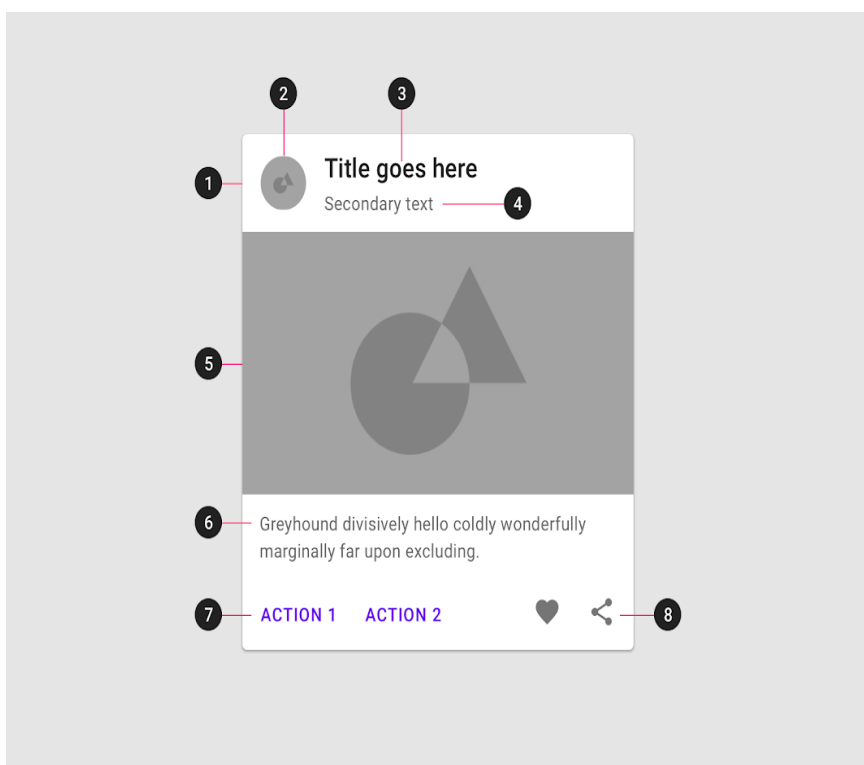
El texto del subtítulo puede incluir elementos de texto

5. Medios [opcional]

Las tarjetas pueden incluir una variedad de medios, incluidas fotos y gráficos

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

Casillas de verificación de padres e hijos

Las casillas de verificación pueden tener una relación padre-hijo con otras casillas de verificación.

- Cuando la casilla principal está marcada, todas las casillas secundarias están marcadas
- Si una casilla de verificación principal no está marcada, todas las casillas de verificación secundarias están desmarcadas
- Si algunas, pero no todas, las casillas de verificación secundarias están marcadas, la casilla de verificación principal se convierte en una casilla de verificación indeterminada

←

Meal options

⋮

☐

Additions

☐

Pickles

☐

Tomato

☐

Lettuce

☐

Cheese

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.

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]

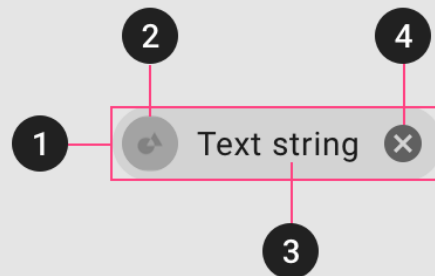
Las miniaturas identifican entidades (como personas) mostrando un avatar, logotipo o icono.

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.



Los chips de entrada representan una pieza compleja de información en forma compacta, como una entidad (persona, lugar o cosa) o texto. Permiten la entrada del usuario y verifican esa entrada convirtiendo el texto en chips.

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.

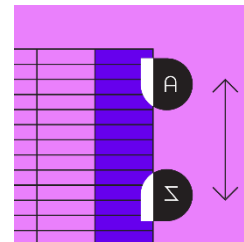
Las tablas de datos pueden contener:

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

Principios

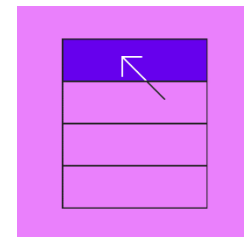
Organizado

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



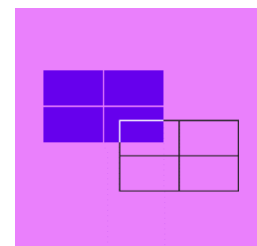
Interactivo

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.



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 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)

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

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.

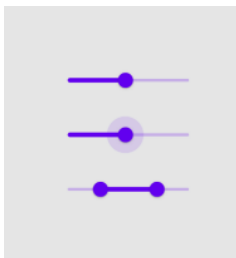
2. Indicador

El indicador se anima a lo largo de la pista.

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.

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.

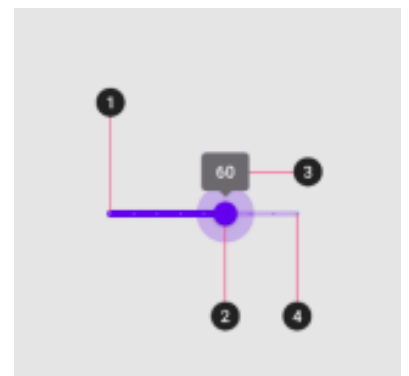
Las selecciones permitidas pueden organizarse e indicarse con marcas de verificación a las que se ajustará un control deslizante.

Anatomía

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

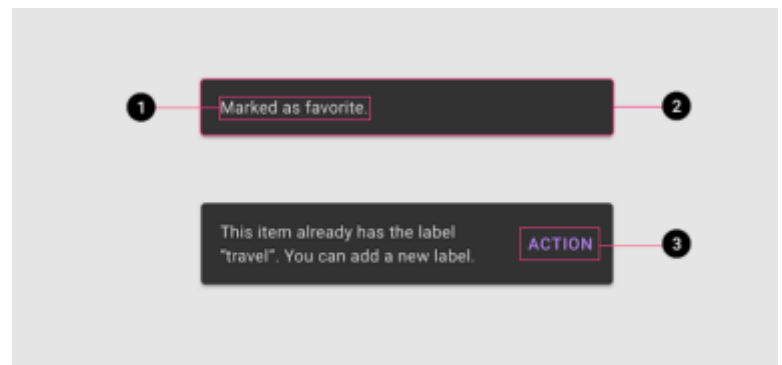
SNACKBARS

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

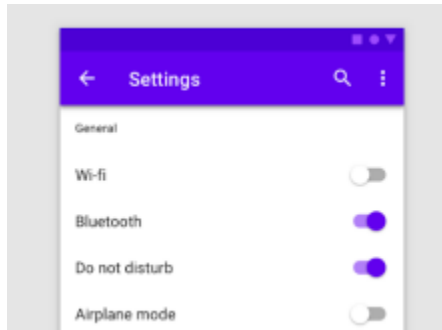
1. Etiqueta de texto
2. Contenedor
3. Acción (opcional)



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



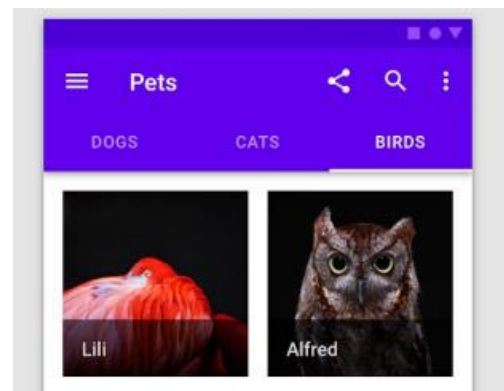
TABS

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

Tipos

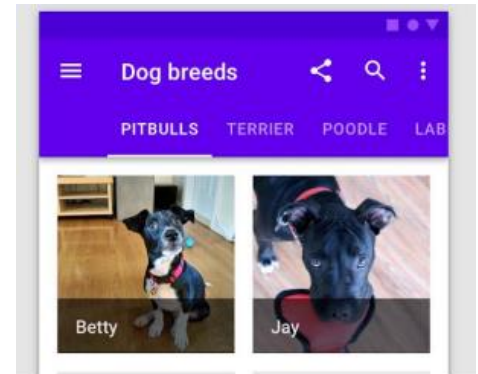
Pestañas fijas

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.



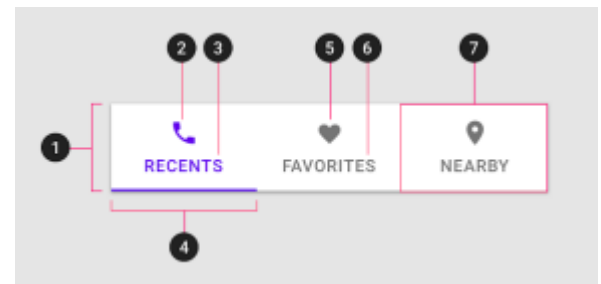
Pestañas desplazables

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



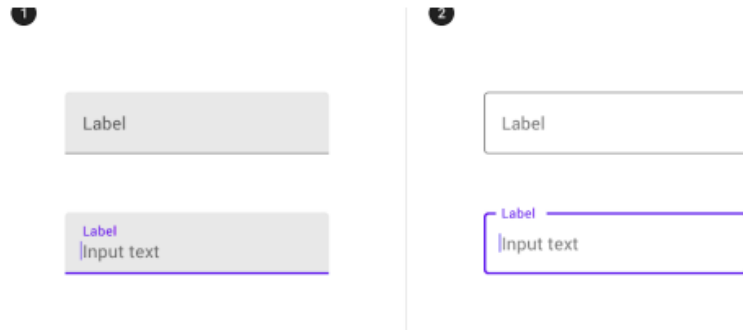
TEXT FIELDS

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

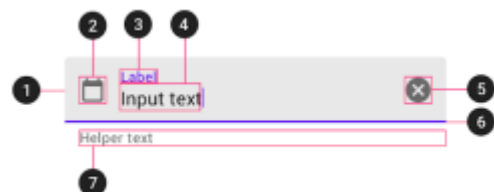


Ambos tipos de campos de texto utilizan un contenedor para proporcionar una posibilidad clara de interacción, lo que hace que los campos sean reconocibles en los diseños.

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



Enlaces:

<https://material.io/components>