

# Refactoring UI

by Adam Wathan & Steve Schoger



# Contenido

<b>Empezando desde cero</b>	<b>6</b>
Comience con una función, no con un diseño. . . . .	7
El detalle viene después. . . . .	10
No diseña demasiado. . . . .	13
Elige una personalidad. . . . .	17
Límite sus opciones. . . . .	24
<b>La jerarquía lo es todo</b>	<b>29</b>
No todos los elementos son iguales. . . . .	30
El tamaño no lo es todo. . . . .	32
No utilice texto gris sobre fondos de color. . . . .	36
Enfatizar quitando énfasis. . . . .	39
Las etiquetas son el último recurso. . . . .	41
Separe la jerarquía visual de la jerarquía de documentos. . . . .	46
Equilibra el peso y el contraste. . . . .	48

La semántica es secundaria. . . . .	52
<b>Diseño y espaciado</b>	<b>55</b>
Comience con demasiado espacio en blanco. . . . .	56
Establezca un sistema de espaciado y tamaño. . . . .	60
No tienes que llenar toda la pantalla. . . . .	sesenta y cinco
Las rejillas están sobrevaloradas. . . . .	72
El tamaño relativo no escala. . . . .	79
Evite espacios ambiguos. . . . .	83
<b>Diseño de texto</b>	<b>87</b>
Establecer una escala de tipos. . . . .	88
Usa buenas fuentes. . . . .	94
Mantenga la longitud de su línea bajo control. . . . .	99
Línea base, no centro. . . . .	102
La altura de la línea es proporcional. . . . .	105
No todos los enlaces necesitan un color. . . . .	109
Alinear con la legibilidad en mente. . . . .	111
Use el espaciado entre letras de manera efectiva. . . . .	115
<b>Trabajar con color</b>	<b>118</b>
Zanja hexagonal para HSL. . . . .	119
Necesitas más colores de los que crees. . . . .	123
Defina sus sombras por adelantado. . . . .	129
No dejes que la ligereza mate tu saturación. . . . .	133
Los grises no tienen que ser grises. . . . .	139
Accesible no tiene por qué significar feo. . . . .	142
No confíe solo en el color. . . . .	146

<b>Creando profundidad</b>	<b>149</b>
Emular una fuente de luz. . . . .	150
Use sombras para transmitir elevación. . . . .	158
Las sombras pueden tener dos partes. . . . .	163
Incluso los diseños planos pueden tener profundidad. . . . .	167
Superponga elementos para crear capas. . . . .	170
<b>Trabajar con imágenes</b>	<b>173</b>
Usa buenas fotos. . . . .	174
El texto necesita un contraste constante. . . . .	176
Todo tiene un tamaño previsto. . . . .	181
Cuidado con el contenido subido por el usuario. . . . .	187
<b>Últimos retoques</b>	<b>191</b>
Sobrecargue los valores predeterminados. . . . .	192
Agregue color con bordes de acento. . . . .	195
Decora tus fondos. . . . .	198
No pase por alto los estados vacíos. . . . .	203
Utilice menos bordes. . . . .	206
Piensa fuera de la caja . . . . .	210
<b>Subir de nivel</b>	<b>215</b>

# Empezando desde cero

# Comience con una función, no con un diseño

Cuando comienzas el diseño de una nueva idea de aplicación, ¿qué diseñas primero? Si es la barra de navegación en la parte superior de la página, estás cometiendo un error.

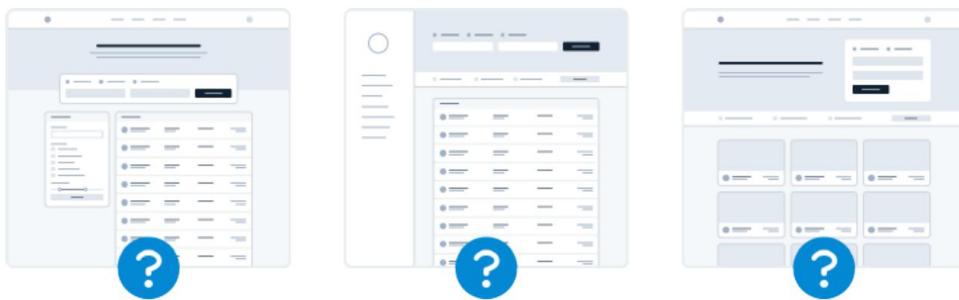
La forma más fácil de sentirse frustrado y atascado al trabajar en un nuevo diseño es comenzar por intentar "diseñar la aplicación". Cuando la mayoría de las personas piensan en "diseñar la aplicación", están pensando en el *caparazón*.

*¿Debería tener una barra de navegación superior o una barra lateral?*

*¿Deberían los elementos de navegación estar a la izquierda o la derecha?*

*¿Debe el contenido de la página estar en un contenedor o debe ser de ancho completo?*

*¿Dónde debe ir el logotipo?*



La cuestión es que una "aplicación" es en realidad una colección de *características*. Antes de diseñar algunas características, ni siquiera tiene la información que necesita para tomar una decisión sobre cómo debería funcionar la navegación. ¡No es de extrañar que sea frustrante!

Comience con una función, no con un diseño

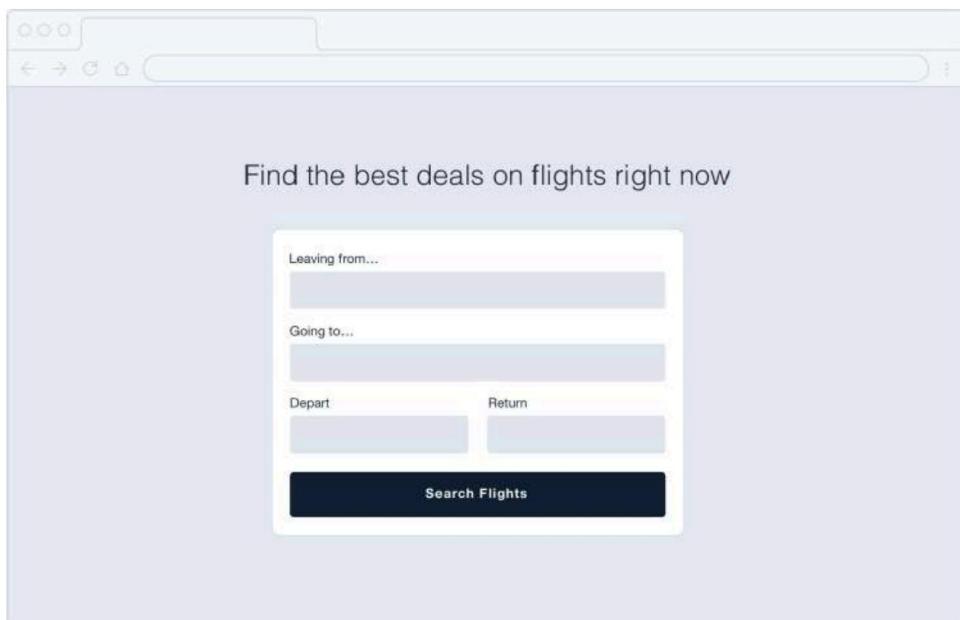
En lugar de comenzar con el shell, comience con una parte de la funcionalidad real.

Por ejemplo, supongamos que está creando un servicio de reserva de vuelos. Podría comenzar con una función como "buscar un vuelo".

Su interfaz necesitará:

- Un campo para la ciudad de salida
- Un campo para la ciudad de destino
- Un campo para la fecha de salida
- Un campo para la fecha de regreso
- Un botón para realizar la búsqueda

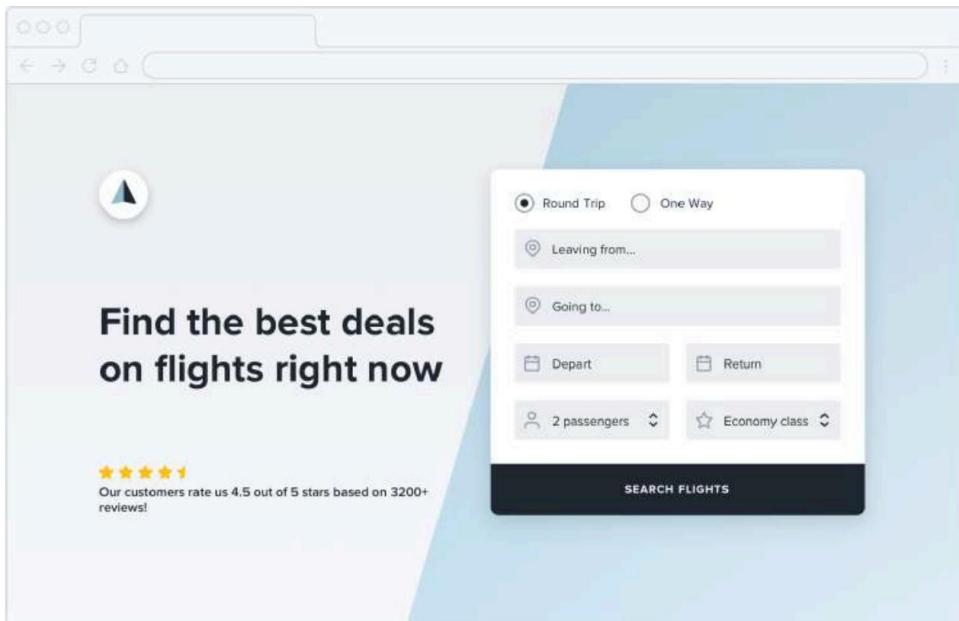
Comienza con eso.



Comience con una función, no con un diseño

9

Diablos, es posible que ni siquiera necesites esas otras cosas de todos modos, funcionó para Google.

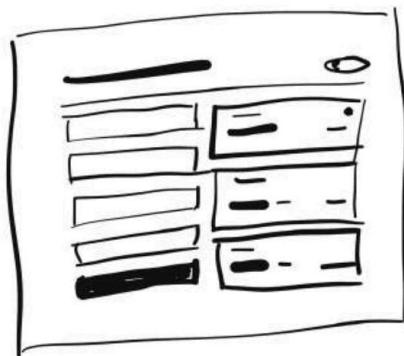


## El detalle viene después

En las primeras etapas del diseño de una nueva función, es importante que no se obsesione con tomar decisiones de bajo nivel sobre cosas como tipos de letra, sombras, íconos, etc.

Todo eso importará eventualmente, pero no importa ahora.

Si tiene problemas para ignorar los detalles cuando trabaja en un entorno de alta fidelidad como el navegador o su herramienta de diseño favorita, un truco que le gusta usar a Jason Fried de Basecamp es diseñar en papel con un Sharpie grueso.

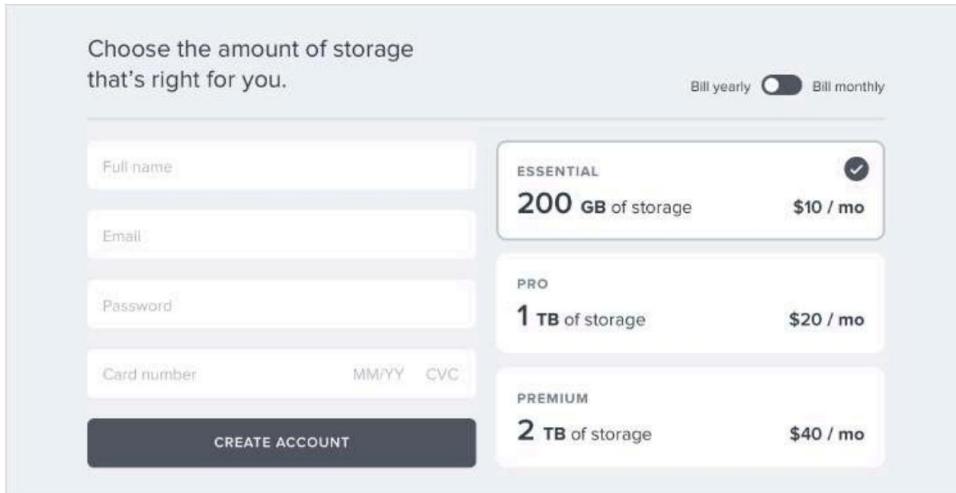


Obsesionarse con los pequeños detalles simplemente no es posible con un Sharpie, por lo que puede ser una excelente manera de explorar rápidamente un montón de ideas de diseño diferentes.

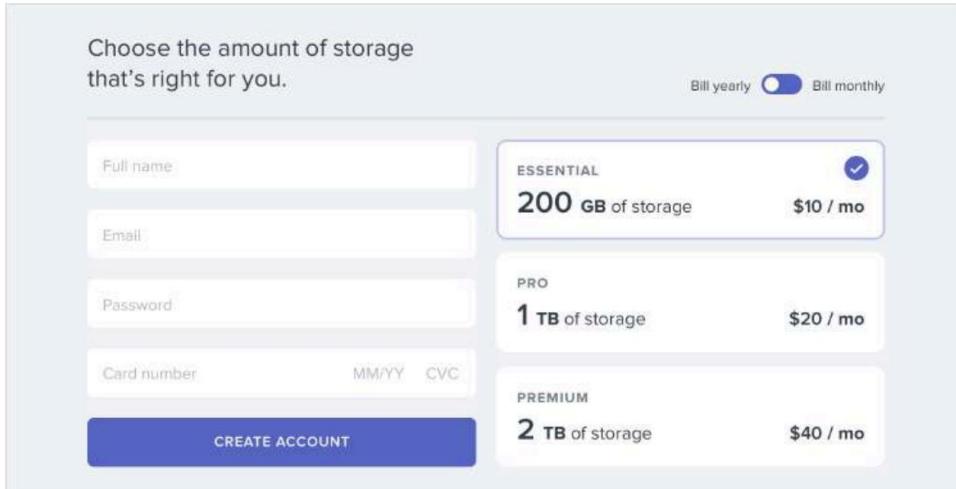
### Mantenga el color

Incluso cuando esté listo para refinar una idea con mayor fidelidad, resista la tentación de introducir color de inmediato.

Al diseñar en escala de grises, se ve obligado a utilizar el espaciado, el contraste y el tamaño para hacer todo el trabajo pesado.



Es un poco más desafiante, pero terminará con una interfaz más clara con una jerarquía fuerte que es fácil de mejorar con el color más adelante.



## No sobreinviertas

El objetivo principal de diseñar en baja fidelidad es poder moverse rápido, para que pueda comenzar a construir lo real lo antes posible.

Los bocetos y las estructuras alámbricas son desecharables: los usuarios no pueden hacer nada con las maquetas estáticas. Úselos para explorar sus ideas y déjelos atrás cuando haya tomado una decisión.

# No diseñes demasiado

No es necesario que diseñe todas las características de una aplicación antes de pasar a la implementación; de hecho, es mejor si no lo hace.



Descubrir cómo debe interactuar cada característica de un producto y cómo debe verse cada caso extremo es realmente difícil, especialmente en abstracto.

*¿Cómo debería verse esta pantalla si el usuario tiene 2000 contactos?*

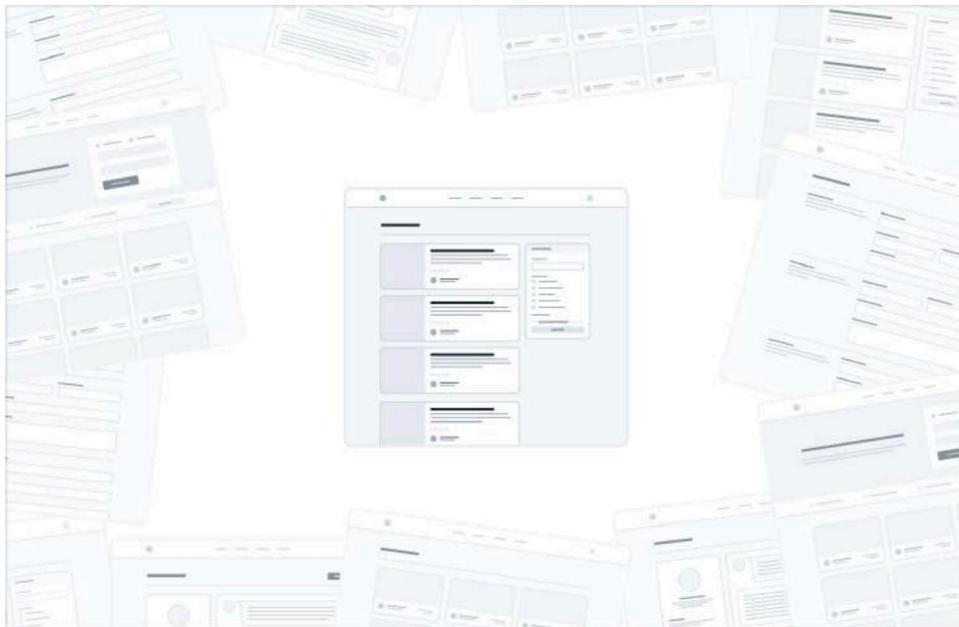
*¿Dónde debe ir el mensaje de error en este formulario?*

*¿Cómo debe verse este calendario cuando hay dos eventos programados en el mismo tiempo?*

Te estás preparando para la frustración al tratar de resolver estas cosas usando solo una herramienta de diseño y tu imaginación.

## trabajo en ciclos

En lugar de diseñar todo por adelantado, trabaje en ciclos cortos. Comience por diseñar una versión simple de la siguiente función que desea crear.

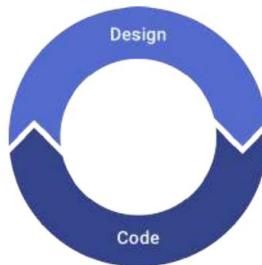


Una vez que esté satisfecho con el diseño básico, *hágalo realidad*.

Probablemente se encontrará con una complejidad inesperada en el camino, pero ese es el punto: es mucho más fácil solucionar problemas de diseño en una interfaz que realmente puede usar que imaginar cada caso extremo por adelantado.

Iterar en el diseño de trabajo hasta que no queden más problemas por resolver,

luego regrese al modo de diseño y comience a trabajar en la siguiente característica.

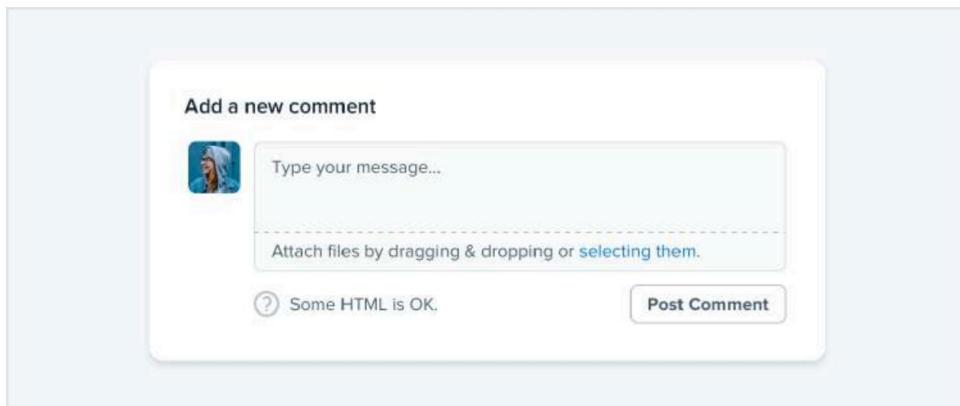


No se abrume trabajando en abstracto. Construya lo real lo antes posible para que su imaginación no tenga que hacer todo el trabajo pesado.

## **ser pesimista**

No implique funcionalidad en sus diseños que no está listo para construir.

Por ejemplo, supongamos que está trabajando en un sistema de comentarios para una herramienta de gestión de proyectos. Usted sabe que algún día le gustaría que los usuarios pudieran adjuntar archivos a sus comentarios, por lo que incluye una sección de archivos adjuntos en su diseño.



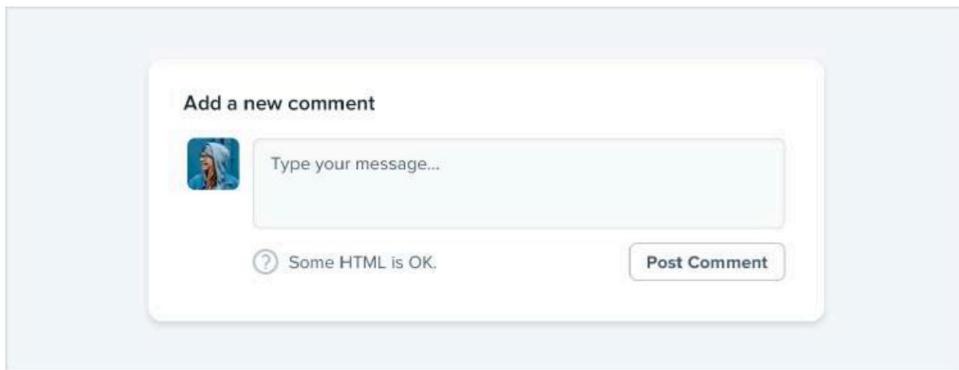
## No diseñes demasiado

Te adentras en la implementación solo para descubrir que admitir archivos adjuntos va a ser *mucho* más trabajo de lo que esperabas. No hay forma de que tengas tiempo para terminarlo ahora mismo, por lo que todo el sistema de comentarios se queda en un segundo plano mientras te ocupas de otras prioridades.

La cuestión es que un sistema de comentarios sin archivos adjuntos habría sido mejor que ningún sistema de comentarios, pero debido a que planeó incluirlo desde el primer día, no tiene nada que pueda enviar.

Cuando esté diseñando una nueva característica, **espere que sea difícil de construir.**

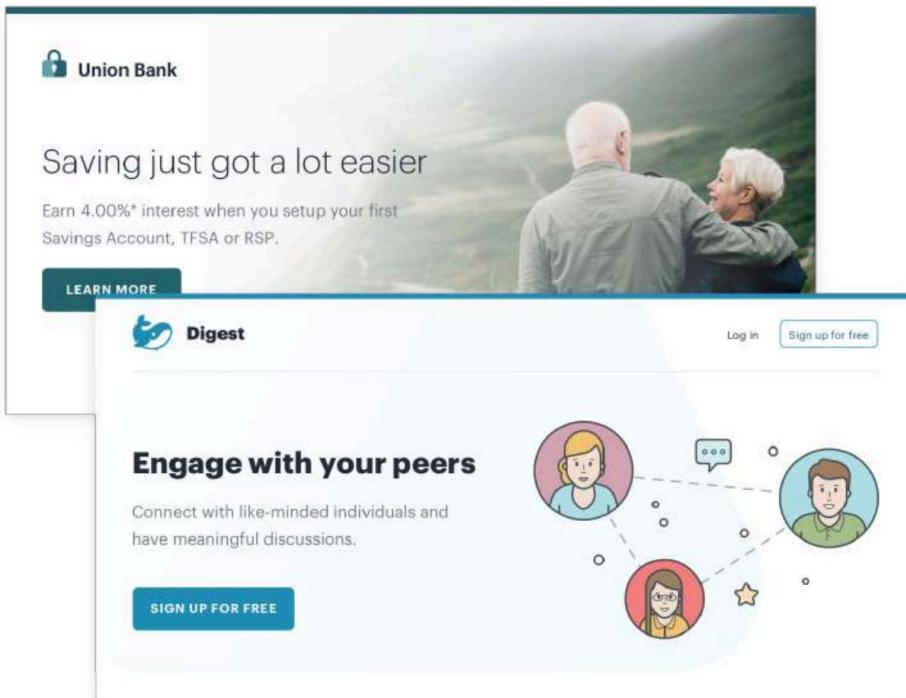
Diseñar la versión útil más pequeña que pueda enviar reduce ese riesgo considerablemente.



Si parte de una función es "agradable de tener", **diséñela más tarde**. Cree primero la versión simple y siempre tendrá algo a lo que recurrir.

# Elige una personalidad

Cada diseño tiene algún tipo de personalidad. Un sitio bancario puede tratar de comunicarse de manera *segura* y *profesional*, mientras que una nueva empresa de moda puede tener un diseño *divertido* y *juguetón*.



En la superficie, darle a un diseño una personalidad particular puede sonar abstracto y ondulado, pero mucho de eso está determinado por algunos factores sólidos y concretos.

## Elección de fuente

La tipografía juega un papel muy importante en la determinación de cómo se siente un diseño.

Si desea un aspecto elegante o clásico, es posible que desee incorporar un tipo de letra serif en su diseño:



Argyle

## Modern bookkeeping for digital businesses

Stop wasting time on your books and focus on what matters — your business.

[Get Started](#)

font-family: freight text;

Para una apariencia divertida, podrías usar un sans serif redondeado:

INTRODUCING

## Heroicons UI

A free set of premium SVG icons for you to use on your digital products.

[DOWNLOAD](#)

font-family: proxima soft

Si buscas una apariencia más sencilla o quieres confiar en otros elementos para proporcionar la personalidad, un sans serif neutral funciona muy bien:

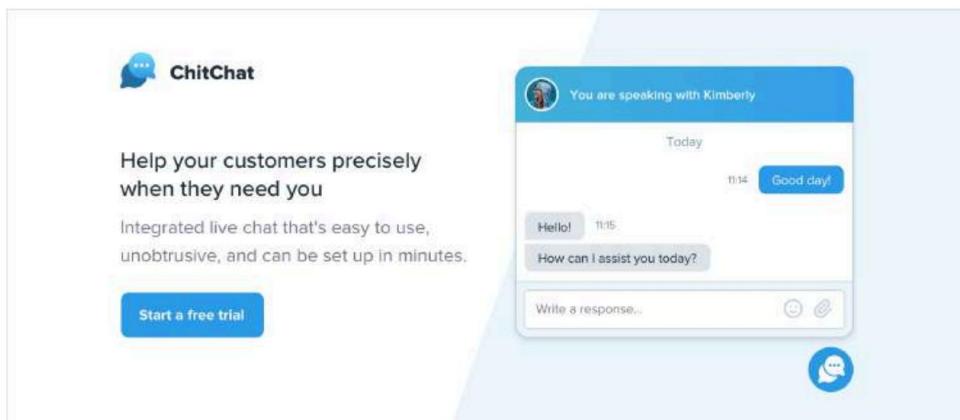


font-family: freight sans;

## Color

Hay mucha ciencia sobre la psicología del color, pero en la práctica, solo necesitas prestar atención a cómo te sientes con los diferentes colores.

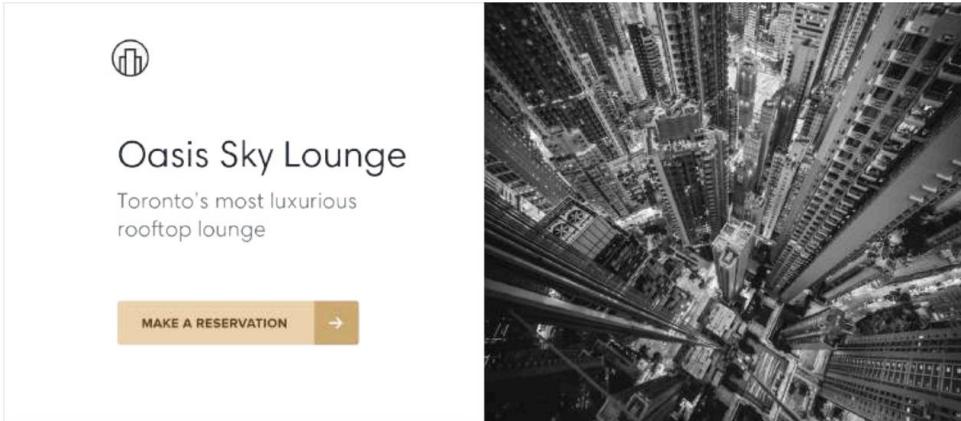
El azul es seguro y familiar: nadie se queja nunca del azul:



Elige una personalidad

20

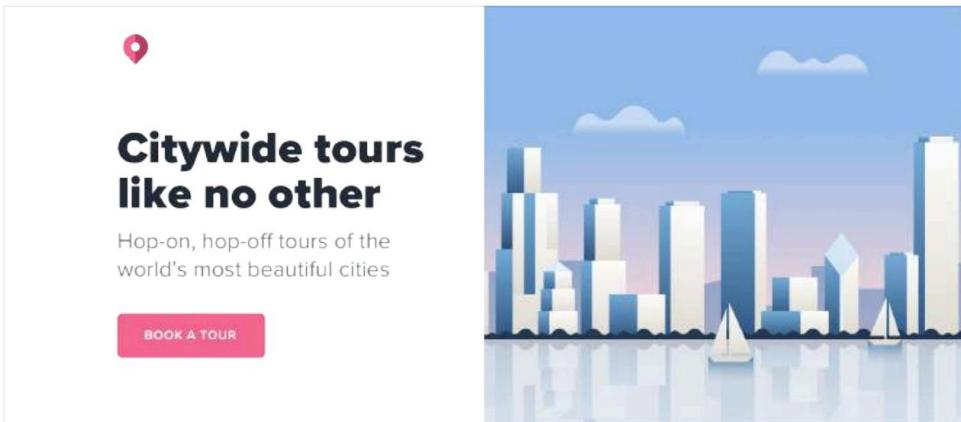
Gold podría decir "caro" y "sofisticado":



Oasis Sky Lounge  
Toronto's most luxurious rooftop lounge

MAKE A RESERVATION →

El rosa es un poco más divertido y no tan serio:



📍

**Citywide tours  
like no other**

Hop-on, hop-off tours of the world's most beautiful cities

BOOK A TOUR

Si bien tratar de elegir colores usando *solo* la psicología no es muy práctico, mucho se trata solo de lo que te queda bien, puede ser útil pensar cuando intentas entender *por qué* crees que un color es el adecuado. .

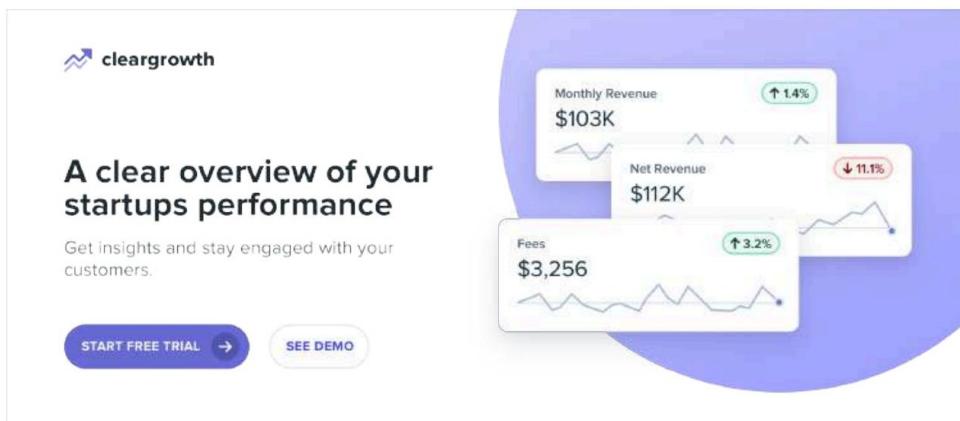
## Radio del borde

Por pequeño que parezca un detalle, si redondeas las esquinas de tu diseño y cuánto lo haces, puede tener un gran impacto en la sensación general.

Un radio de borde pequeño es bastante neutral, y en realidad no comunica mucha personalidad por sí solo:



Un radio de borde grande comienza a sentirse más divertido:



Elige una personalidad

...mientras que ningún radio de borde se siente mucho más serio o formal:

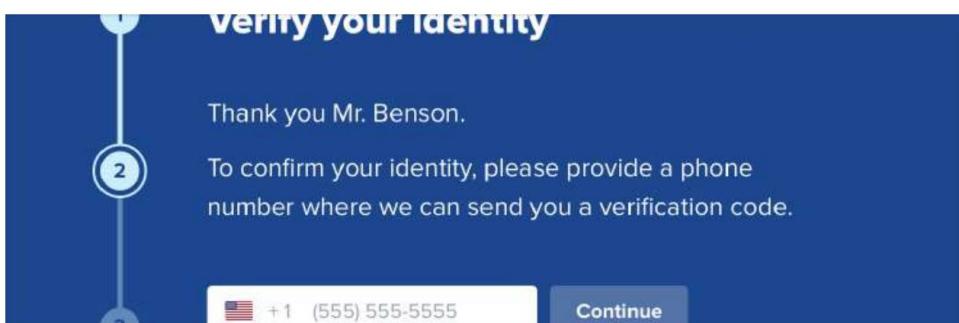


Elijas lo que elijas, es importante ser constante. Mezclar esquinas cuadradas con esquinas redondeadas en la misma interfaz casi siempre se ve peor que quedarse con una u otra.

## Idioma

Si bien no es una técnica de diseño visual per se, las palabras que usa en una interfaz tienen una gran influencia en la personalidad general.

Usar un tono menos personal puede parecer más oficial o profesional:



... mientras que el uso de un lenguaje más amigable e informal hace que un sitio se sienta, bueno, más amigable:



Las palabras están en todas partes en una interfaz de usuario, y elegir las correctas es tan importante (si no más) que elegir el color o el tipo de letra correctos.

## Decidir lo que realmente quierés

La mayor parte del tiempo, probablemente solo tengas un presentimiento de la personalidad que buscas. Pero si no lo hace, una excelente manera de simplificar la decisión es echar un vistazo a otros sitios utilizados por las personas a las que desea llegar.

Si en su mayoría son bastante "negocios serios", tal vez su sitio también debería verse así. Si son más juguetones con un poco de humor, tal vez sea un mejor dirección a tomar.

Solo trata de no pedir prestado demasiado a los competidores directos, no quieres parecer una versión de segunda clase de otra cosa.

# Límite sus opciones

Tener millones de colores y miles de fuentes para elegir puede sonar bien en teoría, pero en la práctica suele ser una maldición paralizante.

Y no se trata solo de fuentes y colores, tampoco: puede perder el tiempo agonizando con casi cualquier decisión de diseño menor.

*¿Este texto debería ser de 12px o de 13px?*

*¿Esta sombra de caja debe tener una opacidad del 10 % o del 15 %?*

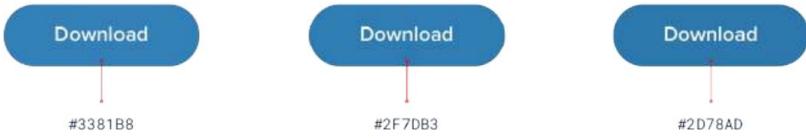
*¿Este avatar debería tener una altura de 24 o 25 píxeles?*

*¿Debo usar un peso de fuente medio para este botón o seminegrita?*

*¿Este título debería tener un margen inferior de 18 px o 20 px?*

Cuando diseñas sin restricciones, la toma de decisiones es una tortura porque siempre habrá más de una opción correcta.

Por ejemplo, todos estos botones tienen diferentes colores de fondo, pero es casi imposible notar la diferencia entre ellos con solo mirarlos.  
a ellos.



Download

#3381B8

Download

#2F7DB3

Download

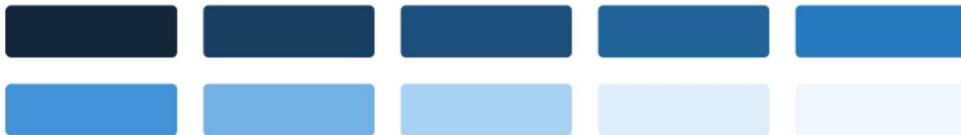
#2D78AD

¿Cómo se supone que debes tomar una decisión segura si ninguna de estas sería realmente una mala elección?

## Definir sistemas de antemano

En lugar de seleccionar manualmente valores de un grupo ilimitado cada vez que necesite tomar una decisión, *comience con un conjunto más pequeño de opciones*.

No utilice el selector de color cada vez que necesite elegir un nuevo tono de azul: elija entre un conjunto de 8 a 10 tonos elegidos con anticipación.



Del mismo modo, no modifique el tamaño de una fuente un píxel a la vez hasta que se vea perfecto.

Defina una escala de tipo restrictiva por adelantado y utilícela para tomar decisiones futuras sobre el tamaño de fuente.

**12px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**14px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**16px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**18px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**20px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**24px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**32px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**48px** The quick brown fox jumps over the lazy dog  
**The quick brown fox jumps over th**

Cuando crea sistemas como este, solo tiene que hacer el trabajo duro de elegir los valores iniciales *una vez* en lugar de cada vez que diseña una nueva pieza de interfaz de usuario. Es un poco más de trabajo por adelantado, pero vale la pena: te ahorrará una tonelada de fatiga por tomar decisiones en el futuro.

## Diseño por proceso de eliminación

Cuando está diseñando utilizando un conjunto restringido de valores, la toma de decisiones es mucho más fácil porque hay muchas menos opciones "correctas".

Por ejemplo, supongamos que está intentando elegir un tamaño para un ícono. Ha definido una escala de tamaño de antemano donde sus únicas opciones de tamaño pequeño a mediano son 12 px, 16 px, 24 px y 32 px.

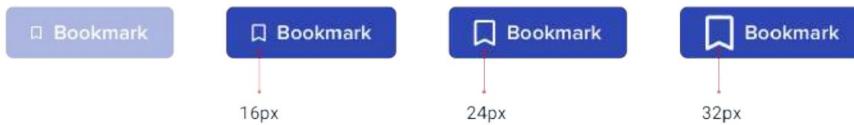


Para elegir la mejor opción, comience por adivinar cuál se verá mejor, tal vez 16px. Luego pruebe los valores de cada lado (12px y 24px) para comparar.



Lo más probable es que dos de esas opciones parezcan *obviamente* malas elecciones. Si son las opciones en el exterior, está listo: la opción intermedia es la única buena opción.

Si una de las opciones externas se ve mejor, haga otra comparación usando esa opción como el valor "medio" y asegúrese de que no haya una mejor opción.



Este enfoque funciona para cualquier cosa en la que haya definido un sistema. Cuando está limitado a un conjunto de opciones que se ven notablemente diferentes, elegir la mejor es pan comido.

## sistematiza todo

Cuantos más sistemas tenga implementados, más rápido podrá trabajar y menos dudará de sus propias decisiones.

Querrás sistemas para cosas como:

- Tamaño de fuente
- Peso de la fuente
- Altura de la línea
- Color
- Margen
- Relleno
- Ancho
- Altura
- Sombras de cuadro

- Radio del borde
- Ancho del borde
- Opacidad

...y cualquier otra cosa con la que te encuentres y sientas que estás trabajando en una decisión de diseño de bajo nivel.

No tiene que definir todo esto con anticipación, solo asegúrese de abordar el diseño con una mentalidad centrada en el sistema. Busque oportunidades para introducir nuevos sistemas a medida que toma nuevas decisiones y trate de evitar tener que tomar la misma decisión menor dos veces.

Diseñar con sistemas va a ser un tema recurrente a lo largo de este libro, y en capítulos posteriores hablaremos sobre la construcción de muchos de estos sistemas con mayor detalle.

**La jerarquía lo es todo**

# No todos los elementos son iguales

Cuando piensas en el diseño visual como "dar estilo a las cosas para que se vean bien", es fácil ver por qué puede parecer difícil lograrlo sin un talento artístico innato. Pero resulta que uno de los factores más importantes para hacer que algo "se vea bien" no tiene nada que ver con el estilo superficial.

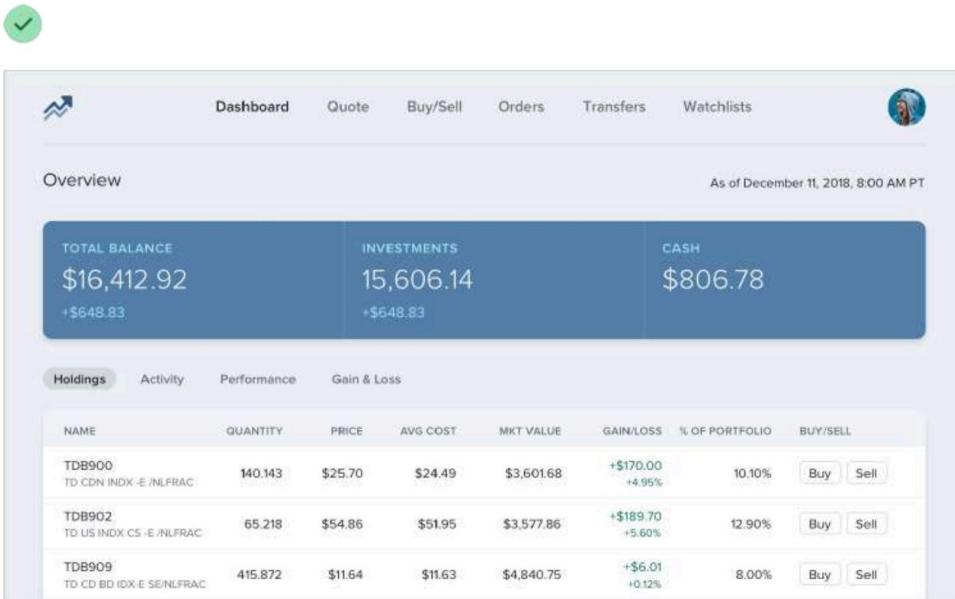
*La jerarquía visual* hace referencia a la importancia que tienen los elementos de una interfaz en relación unos con otros, y es la herramienta más eficaz que tienes para hacer que algo parezca "diseñado".

Cuando todo en una interfaz compite por la atención, se siente ruidoso y caótico, como una gran pared de contenido donde no está claro qué es lo que realmente asuntos:

The image shows a digital interface for managing a financial portfolio. At the top, there's a navigation bar with icons for Dashboard, Quote, Buy/Sell, Orders, Transfers, and Watchlists, along with a user profile picture. Below the navigation is a section titled 'Overview' with a timestamp: 'As of December 11, 2018, 8:00 AM PT'. This section displays three main financial metrics in boxes: 'Total Balance: \$16,412.92 +\$648.83', 'Investments: \$15,606.14 +\$648.83', and 'Cash: \$806.78'. Underneath this is a table titled 'Holdings' with columns for Name, Quantity, Price, Avg Cost, Mkt Value, Gain/Loss, Gain/Loss%, % of Portfolio, and Buy/Sell. The table lists four investment items: TDB900, TDB902, TDB909, and TDB911, each with specific details like quantity (e.g., 140.143), price (e.g., \$25.70), and percentage of portfolio (e.g., 10.10%).

Holdings	Activity	Performance	Gain & Loss						
Name		Quantity	Price	Avg Cost	Mkt Value	Gain/Loss	Gain/Loss%	% of Portfolio	Buy/Sell
TDB900 - TD CDN INDX -E...		140.143	\$25.70	\$24.49	\$3,601.68	+\$170.00	+4.95%	10.10%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>
TDB902 - TD US INDX CS -...		65.218	\$54.86	\$51.95	\$3,577.86	+\$189.70	+5.60%	12.90%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>
TDB909 - TD CD BD IDX-E...		415.872	\$11.64	\$11.63	\$4,840.75	-\$6.01	-0.12%	8.00%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>
TDB911 - TD INTL IDX E SE...		271.861	\$13.19	\$12.15	\$3,585.85	+\$283.04	+8.57%	12.00%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>

Cuando deliberadamente resta importancia a la información secundaria y terciaria, y hace un esfuerzo por resaltar los elementos que son más importantes, el resultado es inmediatamente más agradable, aunque la combinación de colores, la elección de la fuente y el diseño no hayan cambiado:



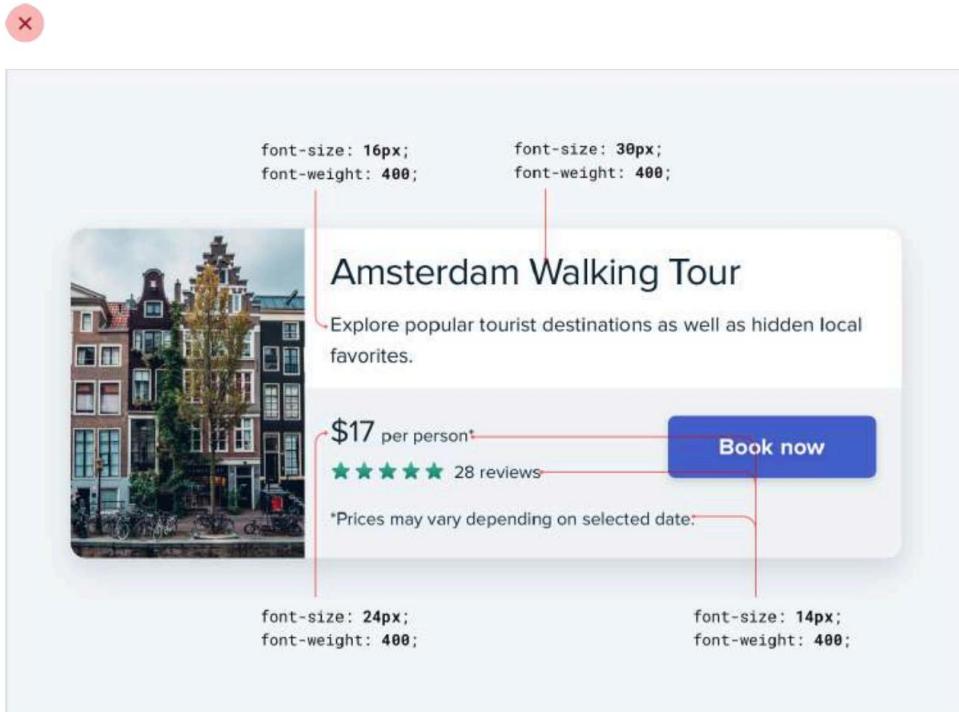
The screenshot shows a financial dashboard with a light gray header containing a green circular icon with a white checkmark, a chart icon, and navigation links: Dashboard, Quote, Buy/Sell, Orders, Transfers, Watchlists, and a user profile icon. Below the header is a section titled "Overview" with the date "As of December 11, 2018, 8:00 AM PT". The overview section includes three large blue boxes: "TOTAL BALANCE" (\$16,412.92, +\$648.83), "INVESTMENTS" (15,606.14, +\$648.83), and "CASH" (\$806.78). Below this is a table titled "Holdings" with columns: NAME, QUANTITY, PRICE, AVG COST, MKT VALUE, GAIN/LOSS, % OF PORTFOLIO, and BUY/SELL. The table lists three investments: TDB900, TDB902, and TDB909, each with its respective details and "Buy" and "Sell" buttons.

NAME	QUANTITY	PRICE	Avg Cost	Mkt Value	Gain/Loss	% of Portfolio	Buy/Sell
TDB900 TD CDN INDEX-E /NLFRAC	140.143	\$25.70	\$24.49	\$3,601.68	+\$170.00 +4.95%	10.10%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>
TDB902 TD US INDEX CS-E /NLFRAC	65.218	\$54.86	\$51.95	\$3,577.86	+\$189.70 +5.60%	12.90%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>
TDB909 TD CD BD INDEX-E /NLFRAC	415.872	\$11.64	\$11.63	\$4,840.75	+\$6.01 +0.12%	8.00%	<button>Buy</button> <button>Sell</button>

Entonces, ¿cómo haces que esto suceda? En los siguientes capítulos, cubriremos una serie de estrategias específicas que puede usar para introducir la jerarquía en sus diseños.

# El tamaño no lo es todo

Confiar demasiado en el tamaño de la fuente para controlar su jerarquía es un error; a menudo conduce a contenido principal que es demasiado grande y contenido secundario que es demasiado pequeña.



En lugar de dejar todo el trabajo pesado solo en el tamaño de la fuente, intente usar el peso o el color de la fuente para hacer el mismo trabajo.

Por ejemplo, poner un elemento principal en negrita le permite usar un

tamaño de fuente razonable y, a menudo, hace un mejor trabajo al comunicar su importancia de todos modos:

A screenshot of a travel website for an 'Amsterdam Walking Tour'. The page features a photograph of traditional Dutch buildings with red roofs and a canal. The main title 'Amsterdam Walking Tour' is in bold black font at the top. Below it is a subtitle: 'Explore popular tourist destinations as well as hidden local favorites.' A price of '\$17 per person\*' is listed next to a star rating of '★★★★★ 28 reviews'. A blue button labeled 'Book now' is on the right. A note at the bottom states: '\*Prices may vary depending on selected date.' Styling notes above the screenshot specify: 'font-size: 24px; font-weight: 700;' for the main title, and 'font-size: 18px; font-weight: 700;' for the subtitle.

Del mismo modo, el uso de un color más suave para el texto de apoyo en lugar de un tamaño de fuente pequeño deja en claro que el texto es secundario y sacrifica menos legibilidad:

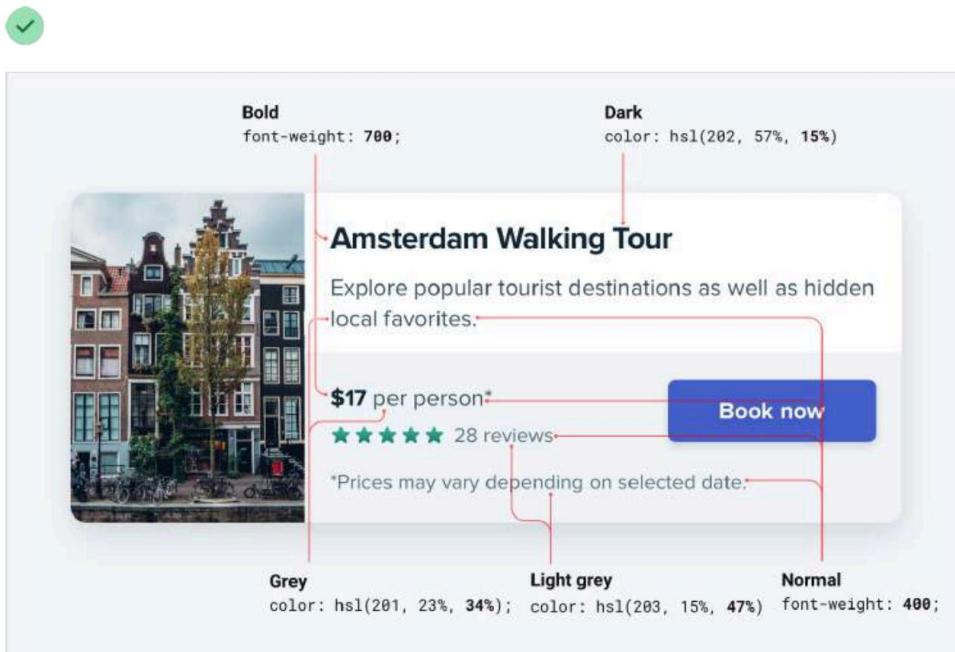
A screenshot of the same travel website for an 'Amsterdam Walking Tour' as the first one, but with different styling. The main title 'Amsterdam Walking Tour' is in bold black font. Below it is a subtitle: 'Explore popular tourist destinations as well as hidden local favorites.' A price of '\$17 per person\*' is listed next to a star rating of '★★★★★ 28 reviews'. A blue button labeled 'Book now' is on the right. A note at the bottom states: '\*Prices may vary depending on selected date.' Styling notes below the screenshot identify the text types: 'Grey text' for the subtitle and price, and 'Light grey text' for the note at the bottom. Both are defined with their respective font sizes and colors.

Prueba y apégate a dos o tres colores:

- Un color oscuro para el contenido principal (como el título de un artículo)
- Un gris para contenido secundario (como la fecha en que se publicó un artículo)
- Un gris más claro para contenido terciario (quizás el aviso de copyright en un pie de página)

Del mismo modo, dos pesos de fuente suelen ser suficientes para el trabajo de la interfaz de usuario:

- Un peso de fuente normal (400 o 500 dependiendo de la fuente) para la mayoría del texto
- Un peso de fuente más pesado (600 o 700) para el texto que desea enfatizar



Manténgase alejado de los pesos de fuente inferiores a 400 para el trabajo de interfaz de usuario: pueden funcionar para encabezados grandes, pero son demasiado difíciles de leer en tamaños más pequeños. Si estás considerando

usando un peso más ligero para quitarle énfasis a algún texto, use un color más claro o tamaño de fuente más pequeño en su lugar.

# No use texto gris en fondos de color

Hacer que el texto sea de un gris más claro es una excelente manera de quitarle énfasis a los fondos blancos, pero no se ve tan bien en los fondos de color.



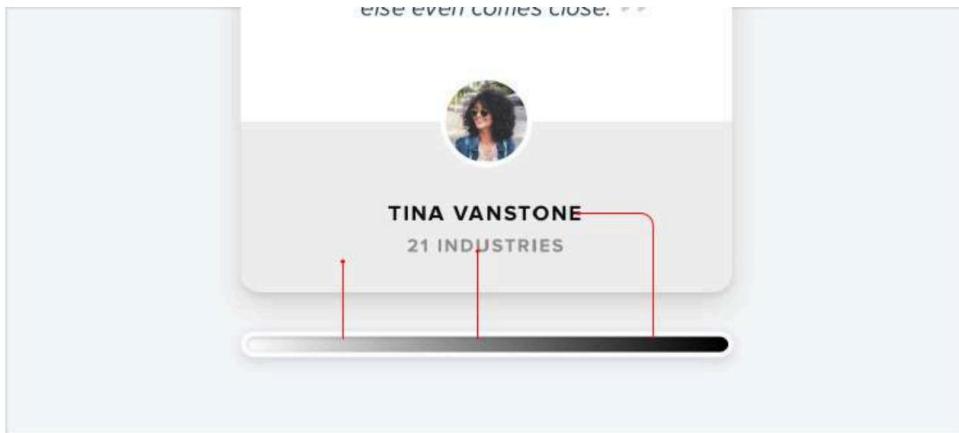
“ I don't care what anyone says, the McDouble is the best bang-for-your-buck burger on the market. Nothing else even comes close. ”

TINA VANSTONE  
@21INDUSTRIES

color: hsl(0, 0%, 78%)

Eso es porque el efecto que estamos viendo con gris sobre blanco se *reduce . contraste*.

Hacer que el texto se acerque más al color de fondo es lo que realmente ayuda a crear jerarquía, no hacerlo gris claro.



Puede pensar que la forma más fácil de lograr esto es usar texto en blanco y reducir la opacidad:



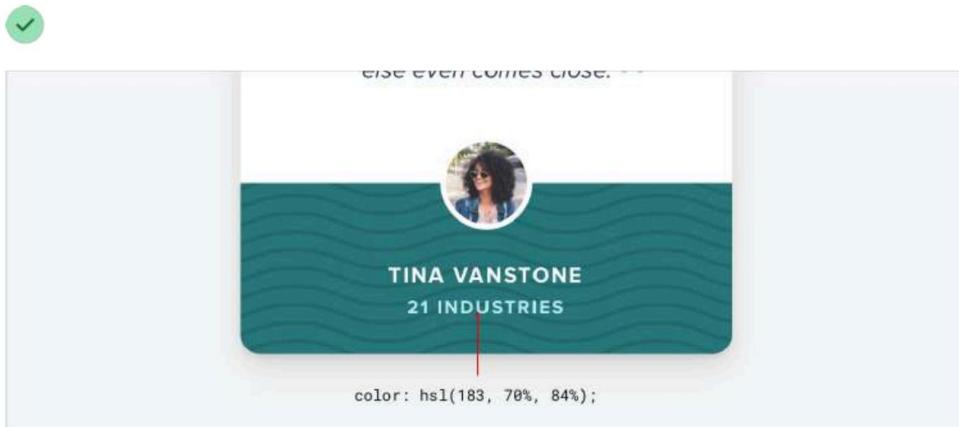
Si bien esto reduce el contraste, a menudo da como resultado un texto que se ve opaco, descolorido y, a veces, incluso deshabilitado.

Peor aún, usar este enfoque sobre una imagen o patrón significa que el fondo se verá a través del texto:



Un mejor enfoque es *elegir manualmente un nuevo color*, en función del color de fondo.

Elija un color con el mismo tono y ajuste la saturación y la luminosidad hasta que se vea bien para usted:

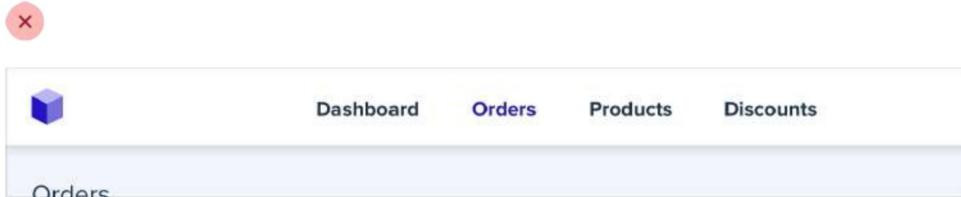


La selección manual de un color de esta manera facilita la reducción del contraste sin que el texto se vea desvaído.

# Enfatizar quitando énfasis

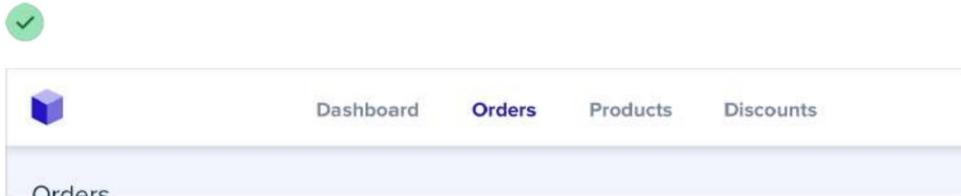
A veces se encontrará con una situación en la que el elemento principal de una interfaz no se destaca lo suficiente, pero no hay nada que pueda agregarle para darle el énfasis que necesita.

Por ejemplo, a pesar de intentar hacer que este elemento de navegación activo "resalte" dándole un color diferente, todavía no se destaca en comparación con los elementos inactivos:



Cuando te encuentres con situaciones como esta, en lugar de intentar enfatizar aún más el elemento sobre el que deseas llamar la atención, descubre cómo puedes *descentrar* los elementos que compiten con él.

En este ejemplo, podría hacerlo dando a los elementos inactivos un color más suave para que se asienten más en el fondo:

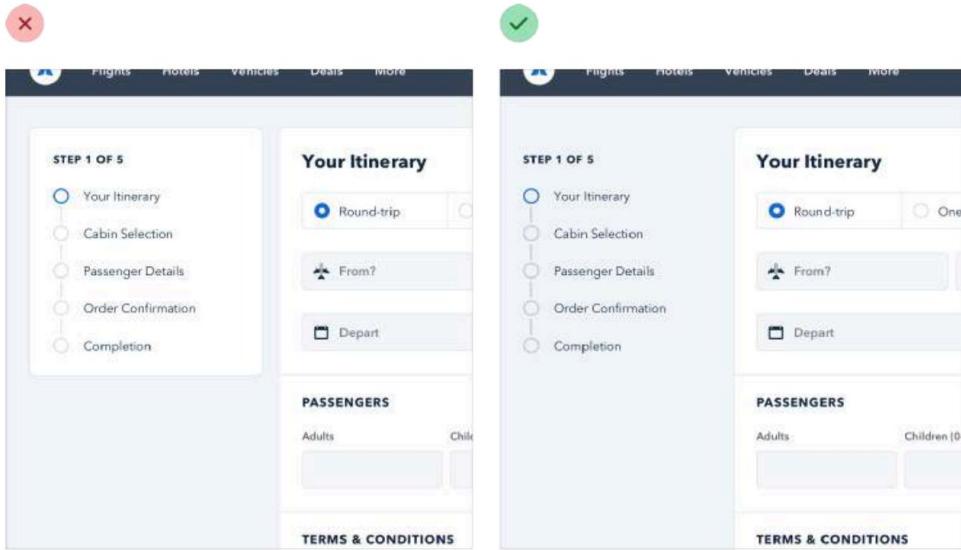


También puede aplicar este pensamiento a piezas más grandes de una interfaz. Para

## Enfatizar quitando énfasis

40

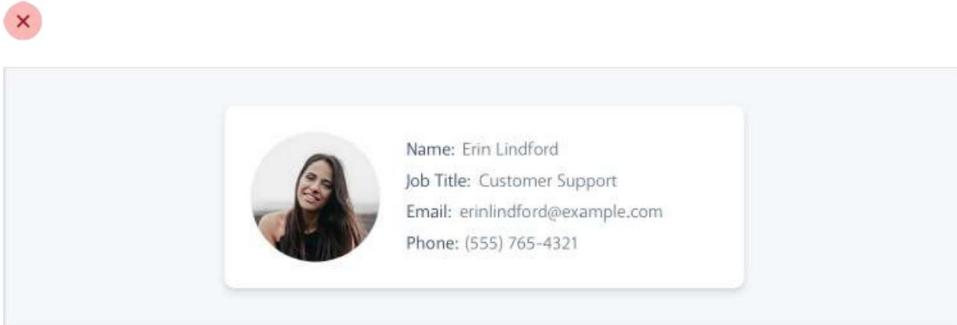
Por ejemplo, si parece que una barra lateral está compitiendo con su área de contenido principal, no le dé un color de fondo; en su lugar, deje que el contenido se asiente directamente en el fondo de la página:



## Las etiquetas son el último recurso

Deja el tridente de accesibilidad: esto no se trata de formularios.

Al presentar datos al usuario (especialmente datos de la base de datos), es fácil caer en la trampa de mostrarlos usando una *etiqueta ingenua*: formato de valor.



El problema con este enfoque es que dificulta presentar los datos con algún tipo de jerarquía; a cada pieza de datos se le da el mismo énfasis.

### Es posible que no necesite una etiqueta en absoluto

En muchas situaciones, puede saber qué es un dato con solo mirar el formato.

Por ejemplo, *janedoe@example.com* es una dirección de correo electrónico, *(555) 765-4321* es un número de teléfono y *\$19,99* es un precio.

Cuando el formato no es suficiente, el contexto a menudo lo es. Cuando vea la frase "*Atención al cliente*" debajo del nombre de alguien en un directorio de empleados,

Las etiquetas son el último recurso

no necesita una etiqueta para hacer la conexión de que ese es el departamento en el que trabaja la persona.



The screenshot shows a user profile card with a circular profile picture of a woman named Erin Lindford. Below the picture, the text reads "Erin Lindford", "Customer Support", "erinlindford@example.com", and "(555) 765-4321". A green checkmark icon is located in the top-left corner of the card.

Cuando puede presentar datos sin etiquetas, es mucho más fácil enfatizar información importante o de identificación, lo que hace que la interfaz sea más fácil de usar y al mismo tiempo hace que parezca más "diseñada".

### Combinar etiquetas y valores

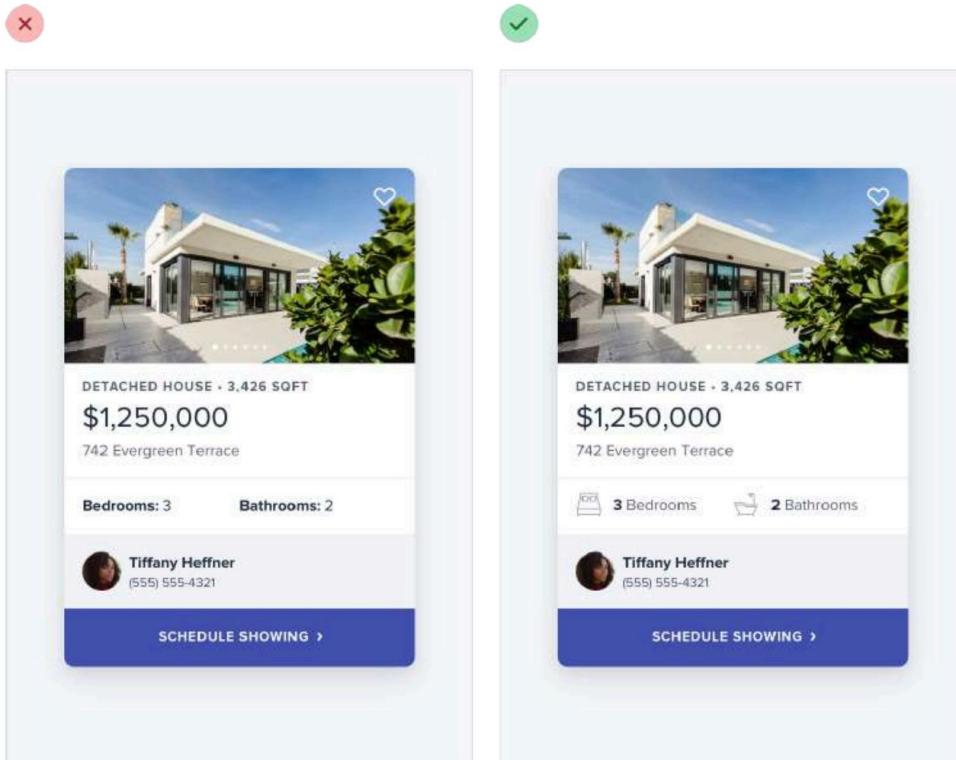
Incluso cuando una parte de los datos no está completamente clara sin una etiqueta, a menudo puede evitar agregar una etiqueta agregando un texto aclaratorio al valor.

Por ejemplo, si necesita mostrar el inventario en una interfaz de comercio electrónico, en lugar de "En stock: 12", intente con algo como "Quedan 12 en stock".



The comparison shows two side-by-side product cards for a "Maple Planter". The left card, marked with a red X, displays the text "In stock: 12" below the price. The right card, marked with a green checkmark, displays the text "12 left in stock" instead. Both cards show an image of the planter and its price, USD \$29.

Si está creando una aplicación de bienes raíces, algo como "Dormitorios: 3" podría convertirse simplemente en "3 dormitorios".

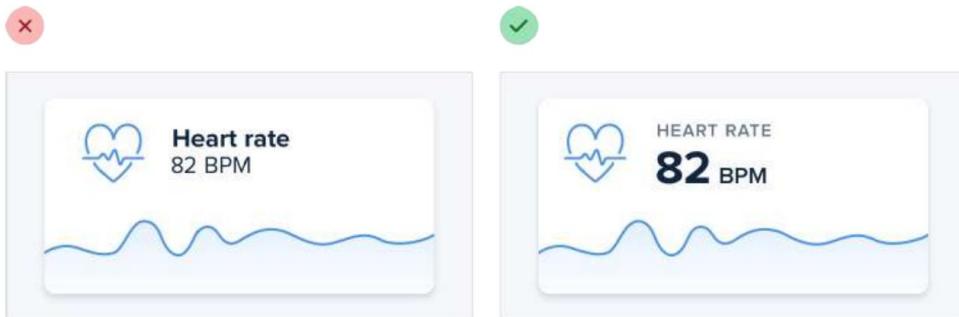


Cuando puede combinar etiquetas y valores en una sola unidad, es mucho más fácil darle a cada dato un estilo significativo sin sacrificar la claridad.

### Las etiquetas son secundarias

A veces realmente *necesitas* una etiqueta; por ejemplo, cuando está mostrando múltiples piezas de datos similares y deben ser fácilmente escaneables, como en un tablero

En estas situaciones, agregue la etiqueta, pero trátela como contenido de apoyo. Los datos en sí son lo que importa, la etiqueta solo está ahí para mayor claridad.



Reduzca el énfasis de la etiqueta haciéndola más pequeña, reduciendo el contraste, utilizando un peso de fuente más ligero o alguna combinación de los tres.

## Cuándo enfatizar una etiqueta

Si está diseñando una interfaz donde sabe que el usuario buscará *la* etiqueta, podría tener sentido enfatizar la etiqueta en lugar de los datos.

Este suele ser el caso en páginas densas en información, como las especificaciones técnicas de un producto.

Si un usuario está tratando de averiguar las dimensiones de un teléfono inteligente, probablemente esté escaneando la página en busca de palabras como "profundidad", no "7,6 mm".

<b>Dimensions</b>	<b>Height:</b> 2.31 inches (58.6 mm) <b>Width:</b> 4.87 inches (123.8 mm) <b>Depth:</b> 0.30 inch (7.6 mm)
<b>Power and Battery</b>	<b>Talk time:</b> Up to 8 hours on 3G

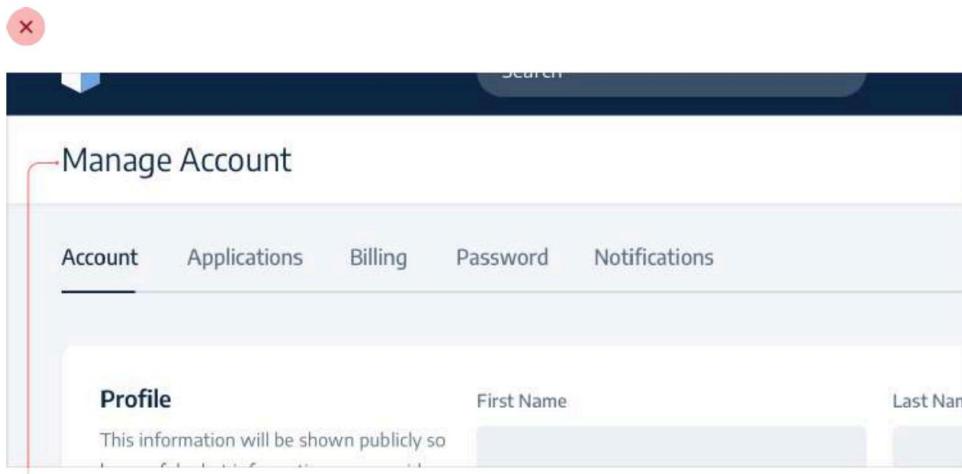
No reste *demasiado* énfasis a los datos en estos escenarios; sigue siendo información importante. Basta con utilizar un color más oscuro para la etiqueta y un color ligeramente más claro para el valor.

# Separe la jerarquía visual de la jerarquía de documentos

Es importante usar el marcado semántico al crear para la web, lo que significa que a menudo usará etiquetas de encabezado como h1, h2 o h3 si decide agregar un título a parte de una interfaz.

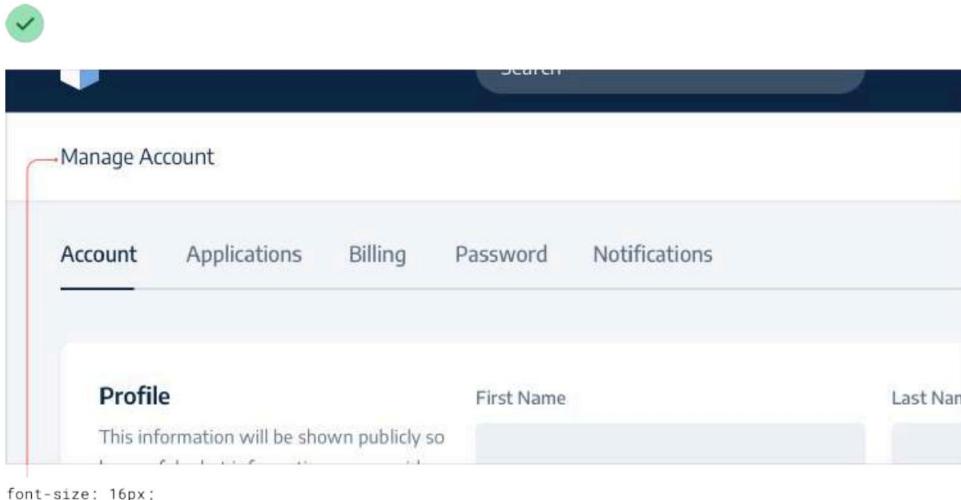
De forma predeterminada, los navegadores web asignan tamaños de fuente progresivamente más pequeños a los elementos de encabezado, por lo que un h1 es bastante grande y un h6 es bastante pequeño. Esto puede ser útil para el contenido de estilo de documento, como artículos o documentación, pero puede alentar algunas malas decisiones en las UI de la aplicación.

Usar una etiqueta h1 para agregar un título como *Administrar cuenta* a una página tiene mucho sentido semánticamente, pero debido a que estamos capacitados para creer que los elementos h1 deben ser grandes, es fácil caer en la trampa de hacer que esos títulos sean más grandes de lo que realmente necesitan. ser - estar.



Muchas veces, los títulos de las secciones actúan más como *etiquetas* que como encabezados: son contenido de apoyo, no deberían robar toda la atención.

Por lo general, el *contenido* de esa sección debe ser el enfoque, no el título. Eso significa que la mayor parte del tiempo, los títulos deberían ser bastante pequeños:

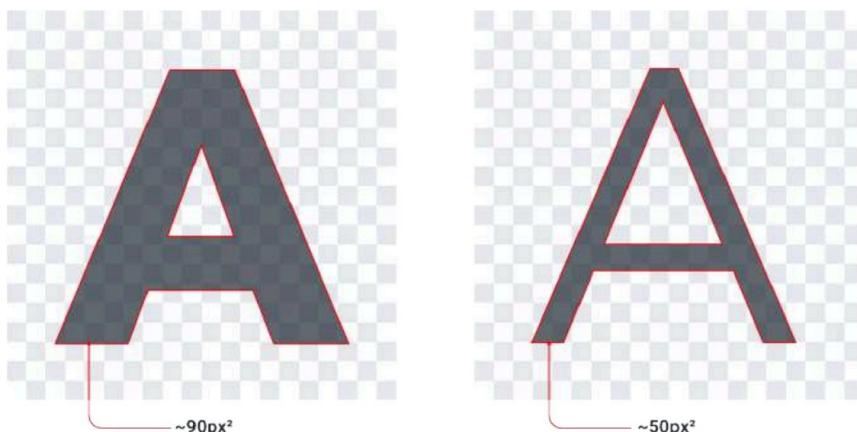


Llevado al extremo, incluso podría incluir títulos de sección en su marcado por razones de accesibilidad, pero *ocultarlos* visualmente por completo porque el contenido habla por sí mismo.

No dejes que el elemento que estás usando influya en cómo eliges aplicarle estilo: elige elementos con fines semánticos y dales el estilo que necesites para crear la mejor jerarquía visual.

# Equilibra el peso y el contraste.

La razón por la que el texto en negrita se destaca en comparación con el texto normal es que el texto en negrita cubre una mayor superficie: en la misma cantidad de espacio, se utilizan más píxeles para el texto que para el fondo.



Entonces, ¿por qué es esto interesante? Bueno, resulta que la relación entre el área de superficie y la jerarquía también tiene implicaciones en otros elementos de una interfaz de usuario.

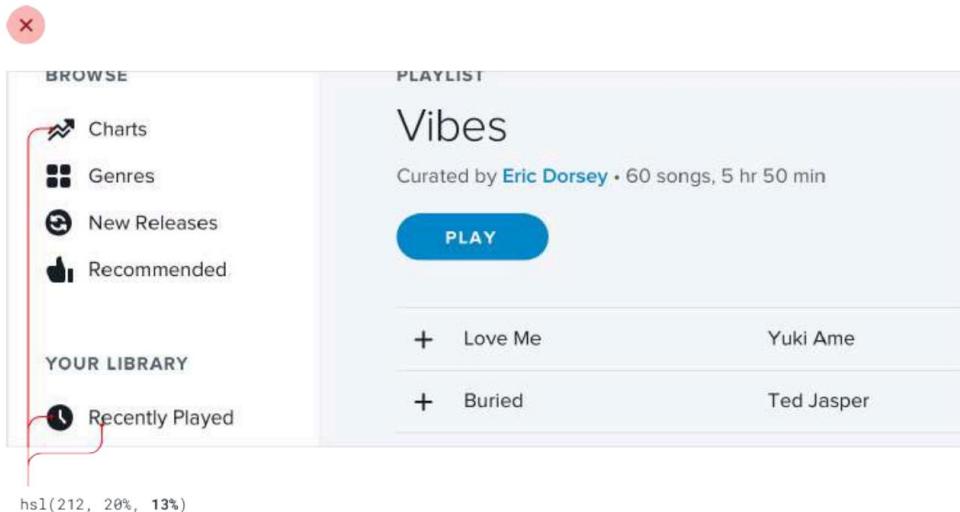
## Usar el contraste para compensar el peso

Uno de los lugares donde la comprensión de esta relación se vuelve importante es cuando se trabaja con íconos.

Al igual que el texto en negrita, los íconos (*especialmente los sólidos*) generalmente son bastante "pesados" y cubren una gran superficie. Como resultado, cuando coloca un ícono junto a un texto, el ícono tiende a sentirse enfatizado.

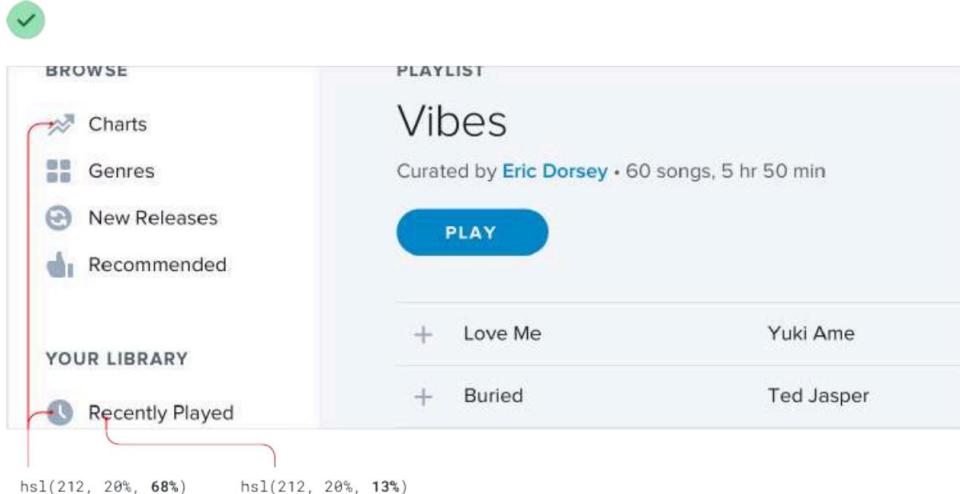
Equilibra el peso y el contraste.

49



A diferencia del texto, no hay forma de cambiar el "peso" de un ícono, por lo que para crear un equilibrio debe quitarse el énfasis de alguna otra manera.

Una forma sencilla y eficaz de hacerlo es reducir el contraste del ícono dándole un color más suave.

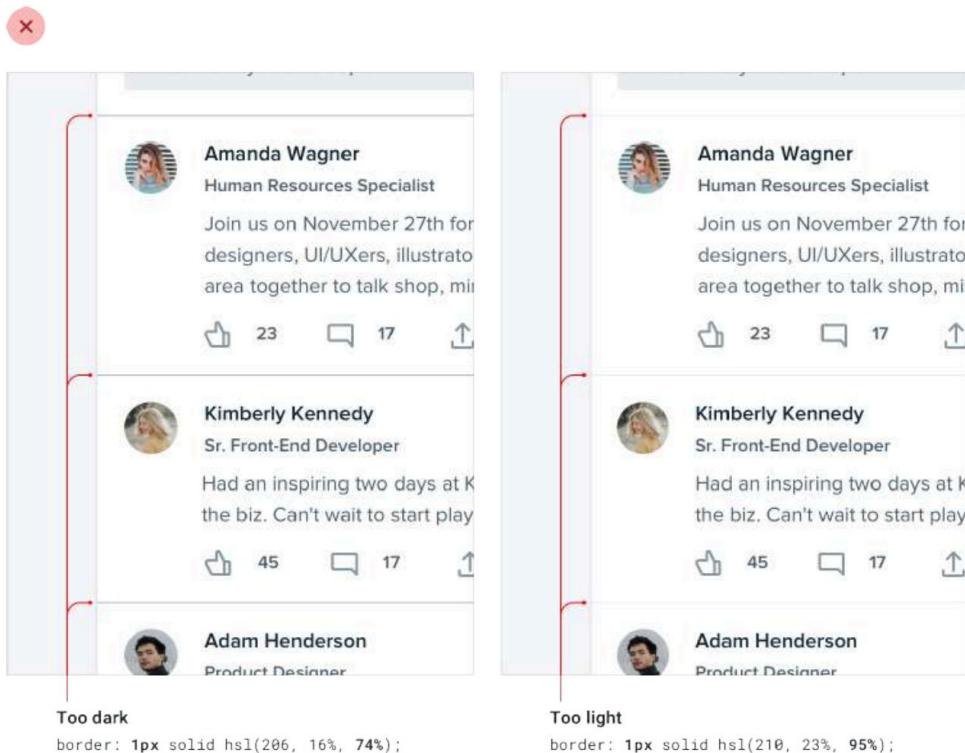


Esto funciona en cualquier lugar donde necesite equilibrar elementos que tienen diferentes pesos. Reducir el contraste funciona como un contrapeso, haciendo que los elementos más pesados se sientan más livianos aunque el peso no haya cambiado.

## Uso del peso para compensar el contraste

Al igual que reducir el contraste ayuda a restar énfasis a los elementos pesados, aumentar el peso es una excelente manera de agregar un poco de énfasis al bajo contraste. elementos.

Esto es útil cuando cosas como los bordes delgados de 1px son demasiado sutiles usando un color suave, pero oscurecer el color hace que el diseño se sienta áspero y ruidoso.



Hacer que el borde sea un poco más pesado al aumentar el ancho ayuda a enfatizar sin perder el aspecto más suave:

Amanda Wagner  
Human Resources Specialist  
8h ago

Join us on November 27th for our 1st Dribbble meetup in Waterloo! Calling all designers, UI/UXers, illustrators and other creatives from the KW and surrounding area together to talk shop, mingle, and walk away with some great swag!

23 17 Share

Kimberly Kennedy  
Sr. Front-End Developer  
8h ago

Had an inspiring two days at KiteTail HQ learning from the best design thinkers in the biz. Can't wait to start playing with some great new ideas.

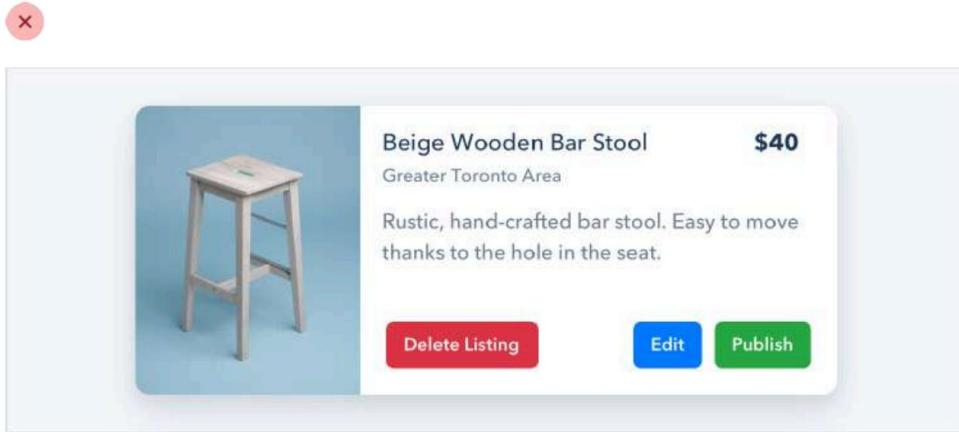
45 17 Share

Adam Henderson  
Product Designer  
8h ago

Balanced  
border: 2px solid hsl(210, 23%, 95%);

# La semántica es secundaria

Cuando hay varias acciones que un usuario puede realizar en una página, es fácil caer en la trampa de diseñar esas acciones basándose únicamente en la semántica.



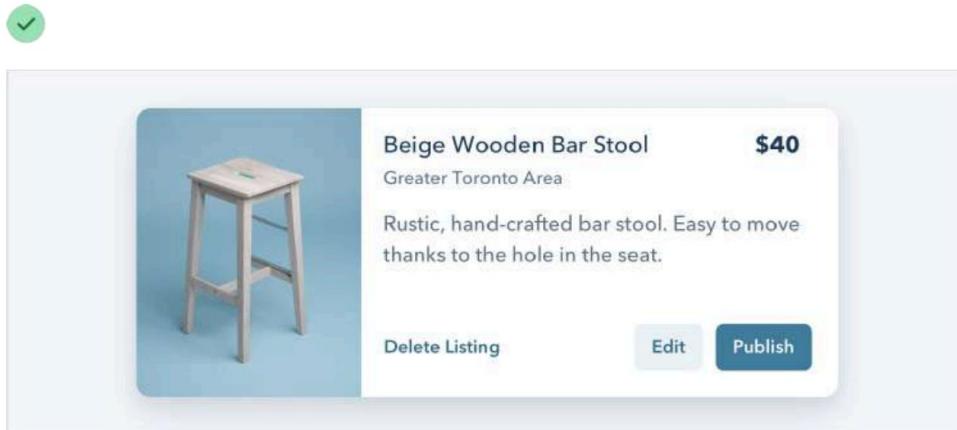
La semántica es una parte importante del diseño de botones, pero eso no significa que pueda olvidarse de la jerarquía.

Cada acción en una página se encuentra en algún lugar de una pirámide de importancia. La mayoría de las páginas solo tienen una acción principal verdadera, un par de acciones secundarias menos importantes y algunas acciones terciarias que rara vez se usan.

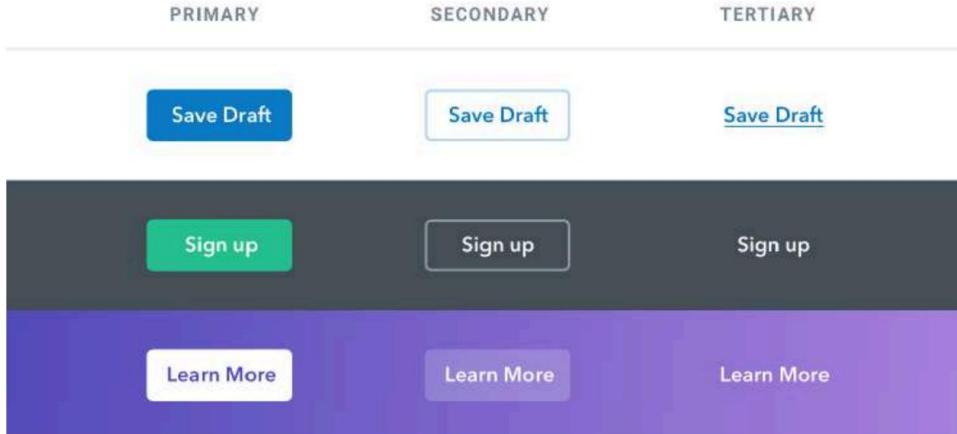
Al diseñar estas acciones, es importante comunicar su lugar en la jerarquía.

- **Las acciones primarias deben ser obvias.** Fondo sólido de alto contraste los colores funcionan muy bien aquí.

- **Las acciones secundarias deben ser claras pero no prominentes.** Estilos de contorno o los colores de fondo de menor contraste son excelentes opciones.
- **Las acciones terciarias deben ser detectables pero discretas.** Estilizando estos acciones como enlaces suele ser el mejor enfoque.



Cuando adopta un enfoque de jerarquía primero para diseñar las acciones en la página, el resultado es una interfaz de usuario mucho menos ocupada que se comunica con mayor claridad:



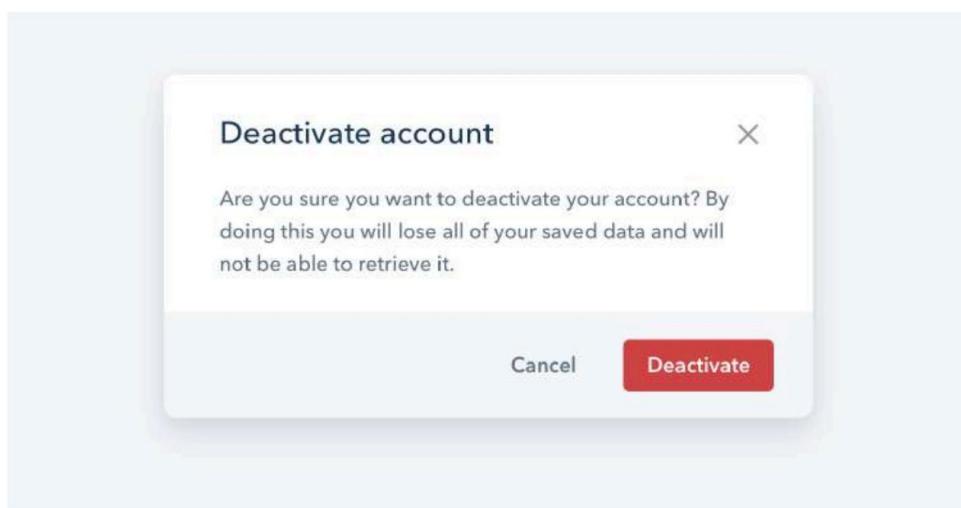
## Acciones destructivas

Ser destructivo o de alta severidad no significa automáticamente que un botón deba ser grande, rojo y en negrita.

Si una acción destructiva no es la acción principal en la página, podría ser mejor darle un tratamiento de botón secundario o terciario.



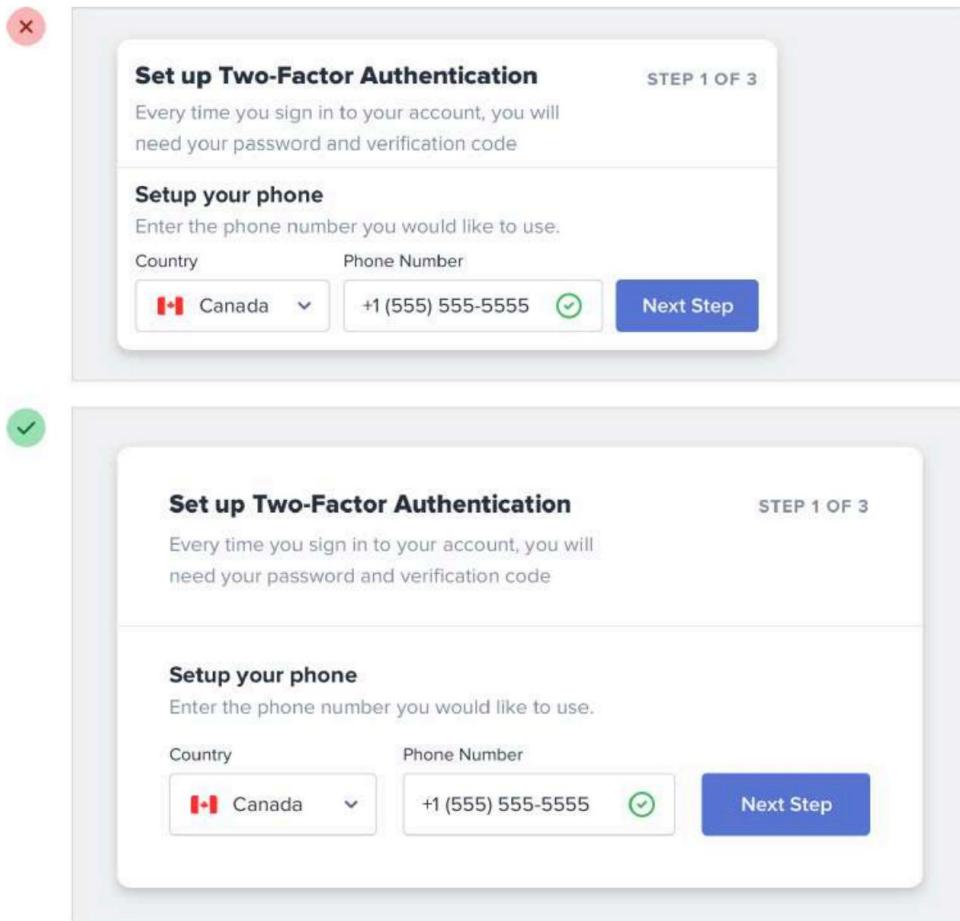
Combine esto con un paso de confirmación donde la acción destructiva en realidad sea la acción principal, y aplique el estilo grande, rojo y audaz allí.



# Diseño y espaciado

# Comience con demasiado espacio en blanco

Una de las maneras más fáciles de limpiar un diseño es simplemente darle a cada elemento un poco más de espacio para respirar.



The image displays two versions of a mobile application's Two-Factor Authentication setup screen. Both screens have a header 'Set up Two-Factor Authentication' and 'STEP 1 OF 3'. Below the header, there is explanatory text: 'Every time you sign in to your account, you will need your password and verification code'. A section titled 'Setup your phone' asks for a phone number. It includes a 'Country' dropdown set to 'Canada' and a 'Phone Number' input field containing '+1 (555) 555-5555' with a green checkmark icon next to it. A blue 'Next Step' button is at the bottom right. The top version of the screen has a red 'X' icon in the top-left corner and a 'Next Step' button. The bottom version has a green checkmark icon in the top-left corner and a 'Next Step' button.

Suena bastante simple, ¿verdad? Entonces, ¿cómo es que normalmente no lo hacemos?

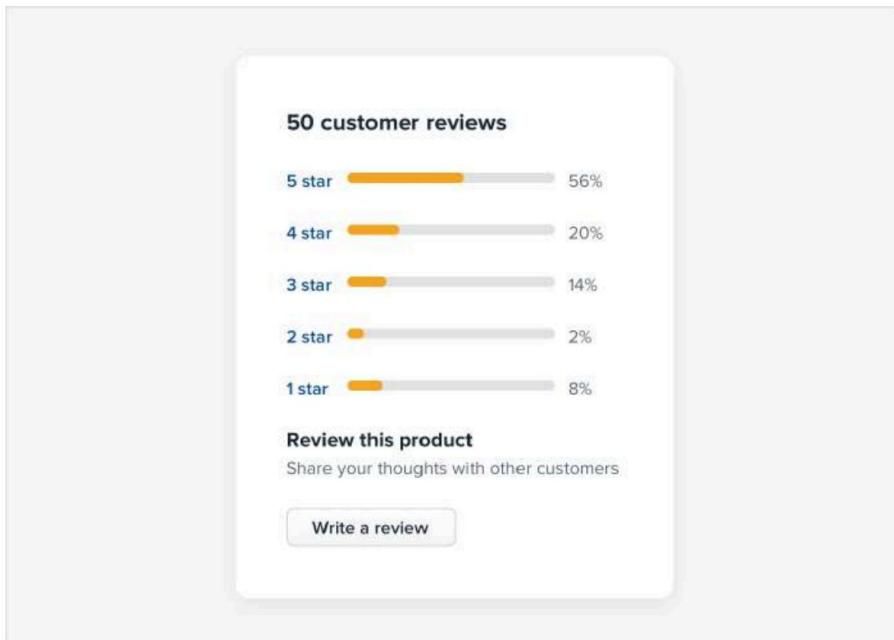
## Los espacios en blanco deben eliminarse, no agregarse

Al diseñar para la web, casi siempre se *agrega* un espacio en blanco a un diseño: si algo se ve demasiado estrecho, agrega un poco de margen o relleno hasta que las cosas se vean mejor.



El problema con este enfoque es que a los elementos solo se les da la cantidad mínima de espacio para respirar necesario para que no se vean *activamente mal*. Para hacer que algo se vea realmente *genial*, generalmente necesita más espacio en blanco.

Un mejor enfoque es comenzar dando *demasiado* espacio a algo, luego elimínelo hasta que esté satisfecho con el resultado.



Puede pensar que terminaría con demasiado espacio en blanco de esta manera, pero en la práctica, lo que podría parecer "un poco demasiado" cuando se enfoca en un elemento individual termina siendo más cercano a "solo lo suficiente" en el contexto de un IU completa.

## Las IU densas tienen su lugar

Si bien las interfaces con mucho espacio para respirar casi siempre se sienten más limpias y simples, ciertamente hay situaciones en las que tiene sentido que un diseño sea mucho más compacto.

Por ejemplo, si está diseñando algún tipo de panel en el que se debe ver una gran cantidad de información a la vez, podría valer la pena agrupar esa información para que quepa en una pantalla para que el diseño se sienta más ocupado.

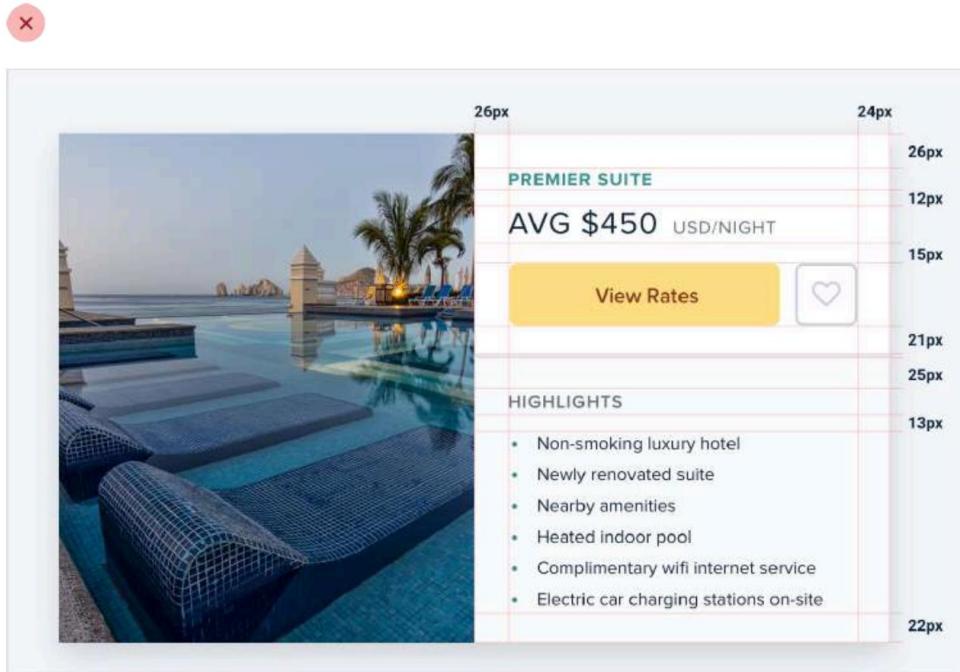
Game Summary									
 Canada	 United States								
TEAM STATS			#	Forwards	G	A	P	+/-	PIM
SOG <b>30</b>	FO% <b>50%</b>	PP <b>0/1</b>	71	W. Tran	0	0	0	0	0
PIM <b>6</b>	HITS <b>36</b>	BLKS <b>12</b>	15	M. Hoffman	0	0	0	0	0
SCORING			67	T. Valdez	0	0	0	0	0
 Danial Berry Jason Chapman, Jake Sullivan 11:20 / 1st			38	H. Austin	0	1	0	0	0
			45	D. Berry	2	1	2	+1	2
			12	J. Butler	0	0	0	0	0
			19	J. Chapman	0	1	0	-1	0

Lo importante es hacer de esta una decisión deliberada en lugar de ser simplemente la predeterminada. Es mucho más obvio cuando necesita eliminar espacios en blanco que cuando necesita agregarlos.

# Establecer un sistema de espaciado y tamaño

No debe ser quisquilloso entre 120 px y 125 px cuando intente decidir el tamaño perfecto para un elemento en su interfaz de usuario.

Probar dolorosamente valores arbitrarios de un píxel a la vez lo ralentizará drásticamente en el mejor de los casos y creará diseños feos e inconsistentes en el peor de los casos.



En su lugar, limítese a un conjunto restringido de valores, definido de antemano.

## Una escala lineal no funcionará

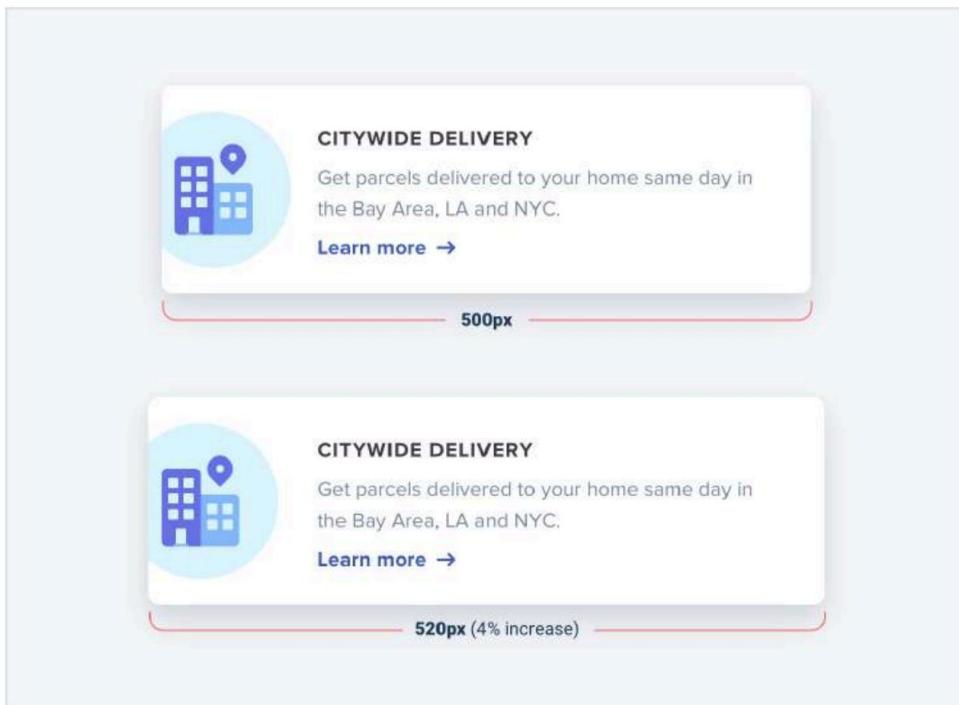
Crear un sistema de espaciado y tamaño no es tan simple como algo como "asegúrate de que todo sea un múltiplo de 4 px". Un enfoque ingenuo como ese no hace que sea más fácil elegir entre 120 px y 125 px.

Para que un sistema sea realmente útil, debe tener en cuenta la diferencia *relativa* entre valores adyacentes.

En el extremo pequeño de la escala (*como el tamaño de un ícono o el relleno dentro de un botón*), un par de píxeles pueden marcar una gran diferencia. ¡Pasar de 12px a 16px es un aumento del 33%!



Pero en el extremo grande (*el ancho de una tarjeta o el espacio vertical en el héroe de una página de destino*), un par de píxeles son básicamente imperceptibles. Incluso aumentar el ancho de una tarjeta de 500 px a 520 px es solo una diferencia del 4 %, que es *ochos* veces menos significativa que el salto de 12 px a 16 px.



Si desea que su sistema facilite las decisiones de tamaño, asegúrese de que no haya dos valores en su escala que estén más cerca de un 25 %.

## Definición del sistema

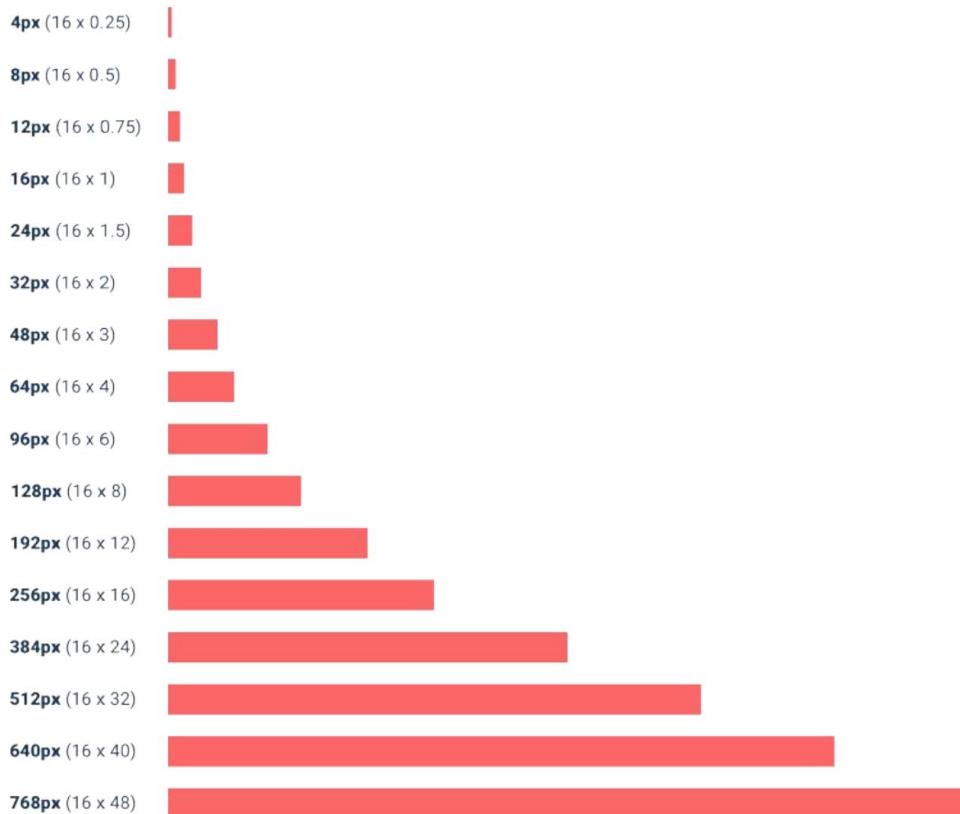
Al igual que no quiere trabajar con valores arbitrarios al dimensionar un elemento o ajustar el espacio entre los elementos, tampoco desea construir su escala de espaciado y tamaño a partir de valores arbitrarios.

Un enfoque simple es comenzar con un valor *base razonable* y luego construir una escala usando factores y múltiplos de ese valor.

16px es un gran número para comenzar porque se divide muy bien, y también es el tamaño de fuente predeterminado en todos los principales navegadores web.

Los valores en el extremo pequeño de la escala deben comenzar bastante juntos y progresivamente más espaciados a medida que avanza en la escala.

Aquí hay un ejemplo de una escala bastante práctica construida usando este enfoque:

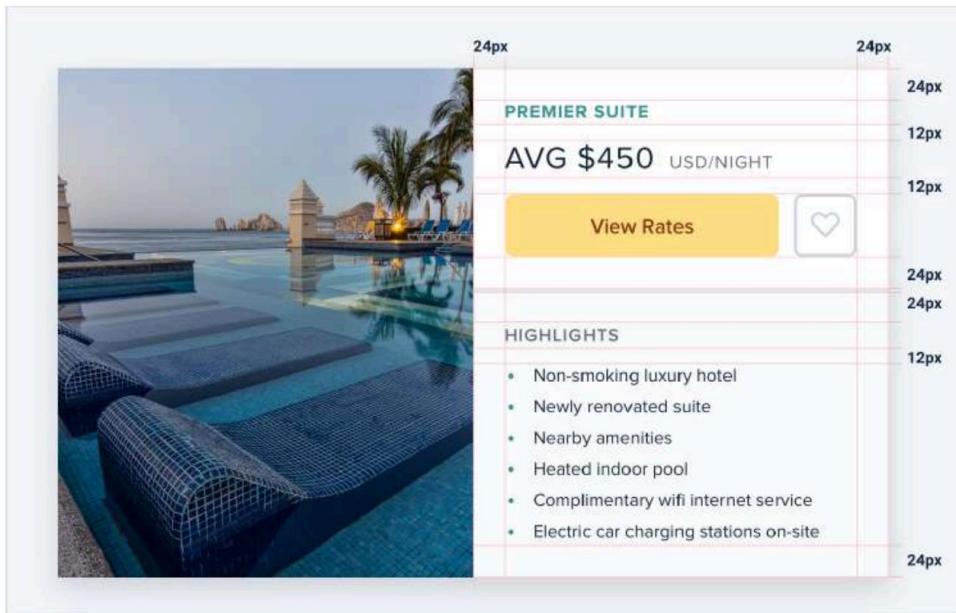


## usando el sistema

Una vez que haya definido su sistema de espaciado y tamaño, descubrirá que puede diseñar mucho más rápido, especialmente si diseña en el navegador (*es más fácil apegarse a un sistema cuando estás escribiendo números que cuando estás arrastrando con el ratón.*)

¿Necesita agregar algo de espacio debajo de un elemento? Tome un valor de su escala y pruébelo. ¿No es suficiente? El siguiente valor es probablemente perfecto.

Si bien las mejoras en el flujo de trabajo son probablemente el mayor beneficio, también comenzará a notar una sutil consistencia en sus diseños que no existía antes, y las cosas se verán un poco más limpias.



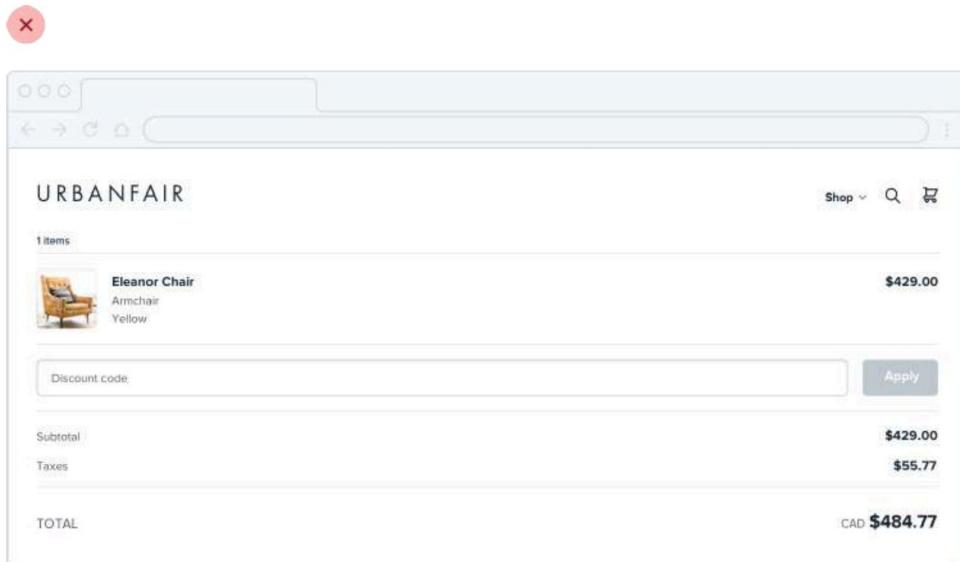
Un sistema de espaciado y tamaño lo ayudará a crear mejores diseños, con menos esfuerzo y en menos tiempo. Los consejos de diseño no se vuelven mucho más valiosos que eso.

## No tienes que llenar todo pantalla

¿Recuerdas cuando 960 px era el ancho de diseño de facto para diseños de escritorio?

En estos días, sería difícil encontrar un teléfono con una resolución tan bajo

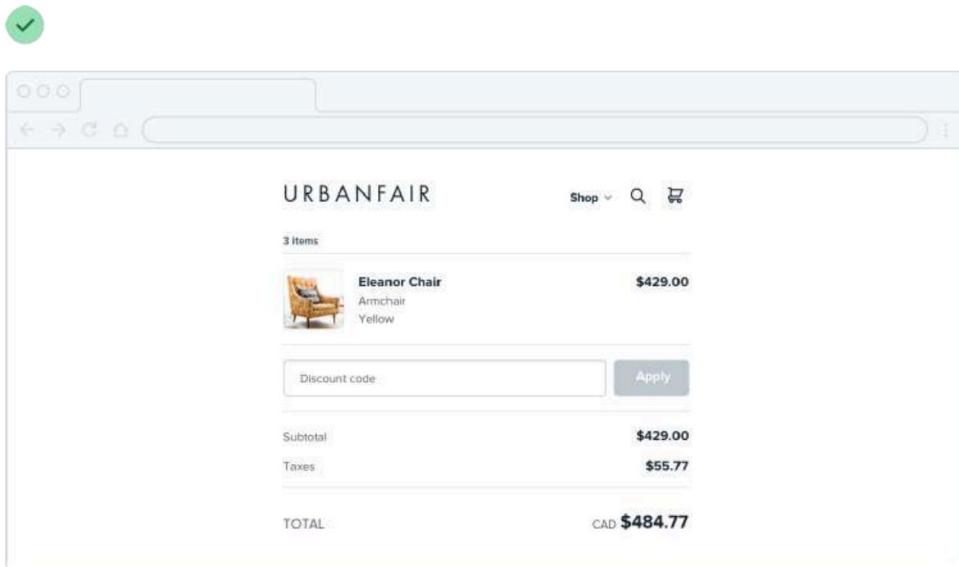
Así que no sorprende que cuando la mayoría de nosotros abrimos nuestra herramienta de diseño preferida en nuestras pantallas de alta resolución, tenemos al menos 1200-1400px de espacio para llenar. Pero el hecho de que tenga el espacio no significa que deba usarlo.



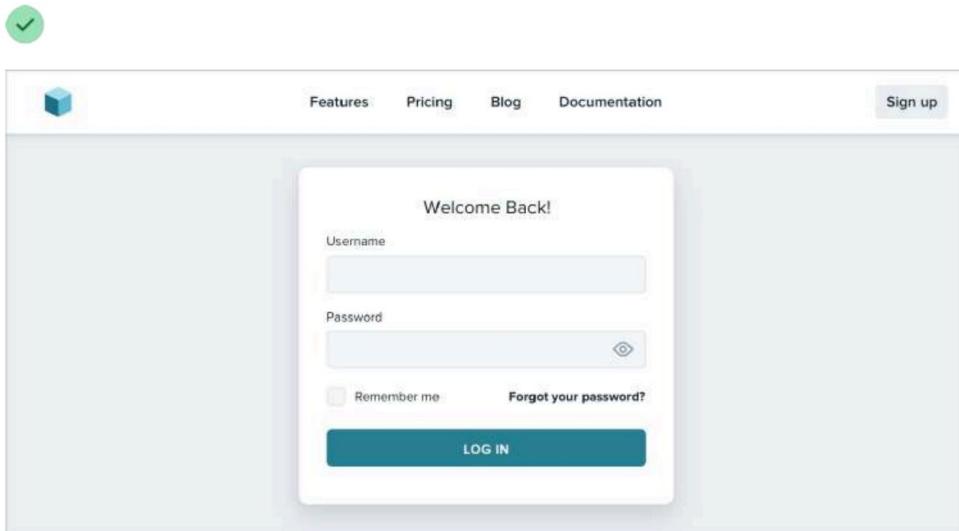
Si solo necesita 600 px, use 600 px. Extender las cosas o hacerlas innecesariamente anchas solo hace que la interfaz sea más difícil de interpretar, mientras que un poco de espacio adicional alrededor de los bordes nunca le hace daño a nadie.

No tienes que llenar toda la pantalla.

66



Esto también es aplicable a secciones individuales de una interfaz. No necesita hacer que *todo* sea de ancho completo solo porque algo más (como su navegación) es de ancho completo.

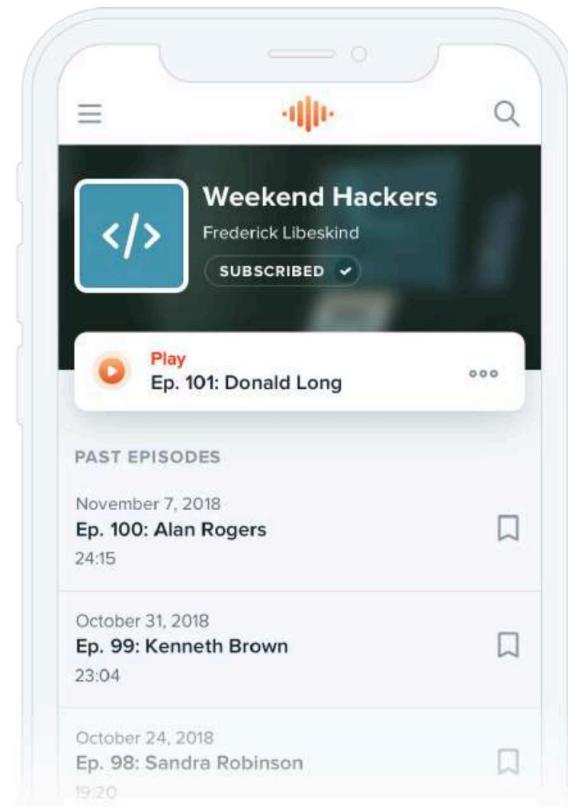


Dele a cada elemento el espacio que necesita, no empeore algo solo para que coincida con otra cosa.

## encoger el lienzo

Si tiene dificultades para diseñar una interfaz pequeña en un lienzo grande, ¡reduzca el tamaño del lienzo! Muchas veces es más fácil diseñar algo pequeño cuando las restricciones son reales.

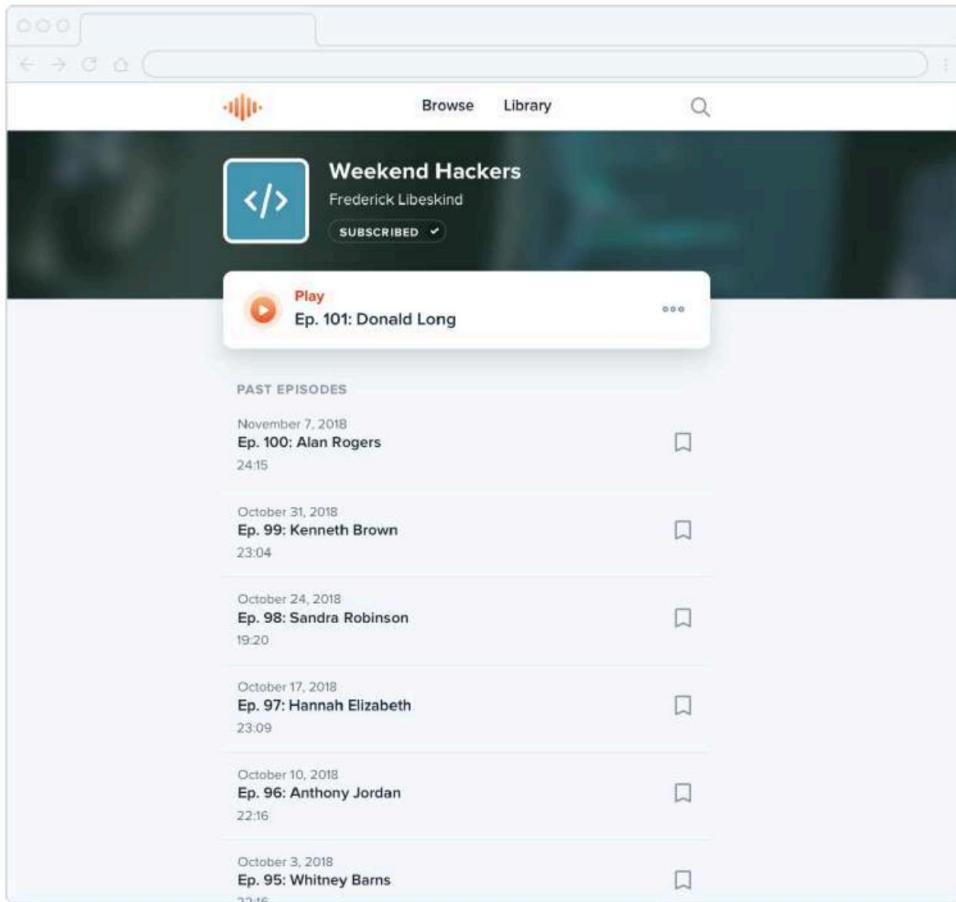
Si está creando una aplicación web receptiva, intente comenzar con un lienzo de ~ 400 px y diseñar primero el diseño móvil.



No tienes que llenar toda la pantalla.

68

Una vez que tenga un diseño móvil con el que esté satisfecho, llévelo a una pantalla de mayor tamaño y ajuste cualquier cosa que se sienta como un compromiso en pantallas más pequeñas. Lo más probable es que no tengas que cambiar tanto como crees.



## Pensando en columnas

Si está diseñando algo que funciona mejor con un ancho más estrecho pero se siente desequilibrado en el contexto de una interfaz de usuario ancha, vea si puede dividirlo en columnas en lugar de hacerlo más ancho.

No tienes que llenar toda la pantalla.

69

Por ejemplo, tome este diseño de formulario estrecho:

The screenshot shows a web browser window with a title bar and various icons. The main content is a 'Playback' website interface. At the top, there are navigation links: Discover, Connect, Community, and Jobs. On the right side, there are icons for messaging, sharing, and a user profile. The main section is titled 'Account Settings'. It contains several input fields and dropdown menus:

- Basics**: A note says "Having an up-to-date email address attached to your account is a great step toward improved account security." Below it is an 'Email address' input field.
- Password**: A button labeled 'Change your password'.
- Language**: A dropdown menu with the placeholder 'Choose...'. There is a small downward arrow icon to its right.
- Country**: A dropdown menu with the placeholder 'Choose...'. There is a small downward arrow icon to its right.
- Profile**: A note says "This information will be shown publicly so be careful what information you provide." Below it are two input fields for 'First Name' and 'Last Name'.
- Picture**: A button labeled 'Change picture'.
- Username**: An input field.
- About you**: An input field.

No tienes que llenar toda la pantalla.

70

Si desea hacer un mejor uso del espacio disponible sin hacer que el formulario sea más difícil de usar, puede dividir el texto de apoyo en un formulario separado. columna:

The screenshot shows a web browser window with a light gray header bar containing standard icons like back, forward, and search. Below the header is a navigation bar with tabs for 'Discover', 'Connect', 'Community', 'Jobs', and a user profile icon. The main content area is titled 'Account Settings'.  
**Basics**: This section contains a text input field labeled 'Email address' with placeholder text: 'Having an up-to-date email address attached to your account is a great step toward improved account security.' Below it is a password input field with a 'Change your password' button.  
**Language**: A dropdown menu labeled 'Choose...' with a downward arrow.  
**Country**: A dropdown menu labeled 'Choose...' with a downward arrow.  
**Profile**: This section has two input fields: 'First Name' and 'Last Name', both with placeholder text 'John Doe'. Below these is a text input field for 'Username' with placeholder text 'john\_doe'.  
**Picture**: A text input field with a 'Change picture' button.  
At the bottom of the page, there is a large, empty text input field.

Esto hace que el diseño se sienta más equilibrado y consistente sin comprometer el ancho óptimo de la forma en sí.

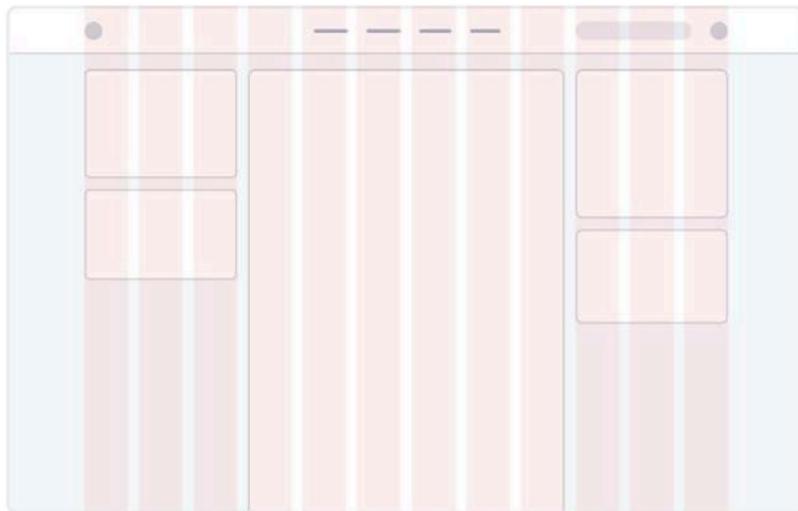
## **no lo fuerces**

Al igual que no debe preocuparse por llenar toda la pantalla, tampoco debe intentar meter todo en un área pequeña innecesariamente.

Si necesitas mucho espacio, ¡adelante! Simplemente no se sienta obligado a llenarlo si no es necesario.

## Las redes están sobrevaloradas

El uso de un sistema como una cuadrícula de 12 columnas es una excelente manera de simplificar las decisiones de diseño y puede brindar una sensación satisfactoria de orden a sus diseños.



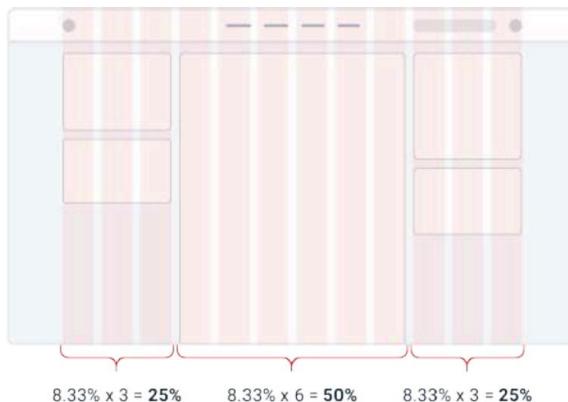
Pero a pesar de que las cuadrículas pueden ser útiles, subcontratar *todas* sus decisiones de diseño a una cuadrícula puede hacer más daño que bien.

### No todos los elementos deben ser fluidos

Fundamentalmente, un sistema de cuadrícula se trata simplemente de dar a los elementos anchos basados en porcentajes fluidos, donde está eligiendo entre un conjunto restringido de porcentajes.

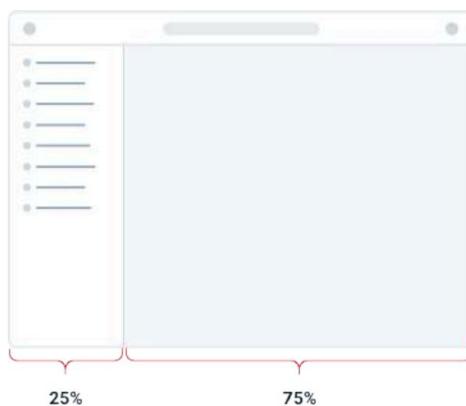
Por ejemplo, en una cuadrícula de 12 columnas, cada columna tiene un ancho del 8,33 %. mientras un

el ancho del elemento es un múltiplo de 8,33 % (*incluidos los canalones*), ese elemento está "en la cuadrícula".



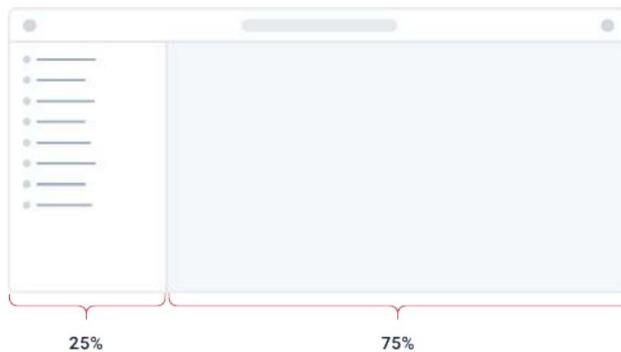
El problema de tratar los sistemas grid como una religión es que hay muchos situaciones en las que tiene mucho más sentido que un elemento tenga *un* ancho en lugar de un ancho relativo.

Por ejemplo, considere un diseño de barra lateral tradicional. Si usa un sistema de cuadrícula de 12 columnas, podría darle a la barra lateral un ancho de tres columnas (25 %) y al área de contenido principal un ancho de nueve columnas (75 %).

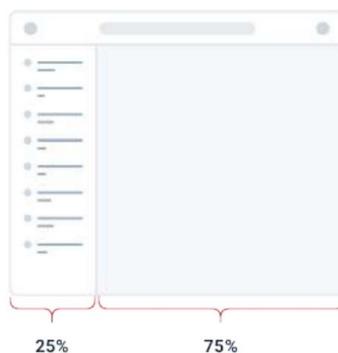


Esto puede parecer bien al principio, pero piensa en lo que sucede cuando cambias el tamaño la pantalla.

Si amplía la pantalla, la barra lateral también se amplía, ocupando un espacio que podría haber sido mejor utilizado por el área de contenido principal.



Del mismo modo, si hace que la pantalla sea más estrecha, la barra lateral puede reducirse por debajo de su ancho mínimo razonable, lo que provocaría un ajuste o truncamiento del texto incómodos.



En esta situación, tiene mucho más sentido darle a la barra lateral un ancho fijo que esté optimizado para su contenido. Luego, el área de contenido principal puede flexionarse para llenar el espacio restante, utilizando su propia cuadrícula *interna* para diseñar a sus elementos secundarios.

Las redes están sobrevaloradas

75

The top screenshot shows a sidebar with four items: Dashboard, Invoices, Expenses, and Time Tracking. The bottom screenshot shows the same sidebar, but the 'Time Tracking' item is highlighted with a red arrow pointing to it.

Fixed sidebar width

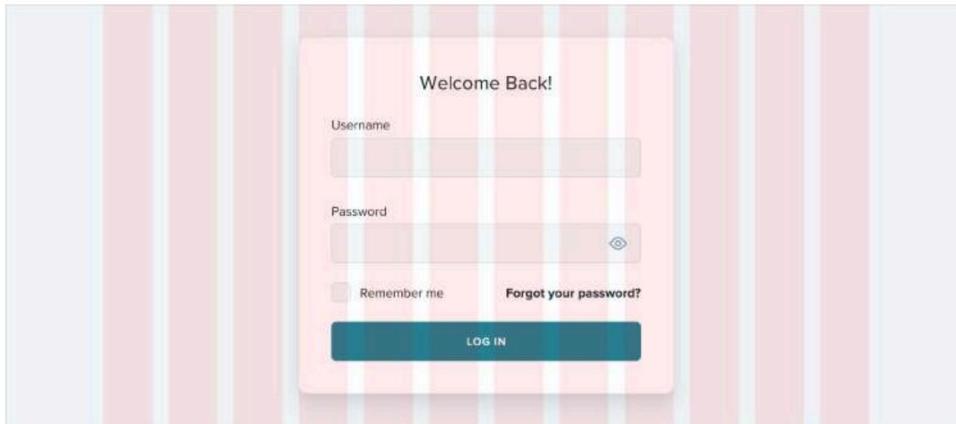
Esto también se aplica dentro de los componentes: no use porcentajes para dimensionar algo a menos que realmente quieras que se escale.

The top screenshot shows a card with a user profile picture, name (Kimberly Kennedy), title (Sr. Front-End Developer), timestamp (8h ago), and a comment: "Had an inspiring two days at KiteTail HQ learning from the best design thinkers in the biz.". The bottom screenshot shows the same card, but the profile picture is highlighted with a red arrow pointing to it.

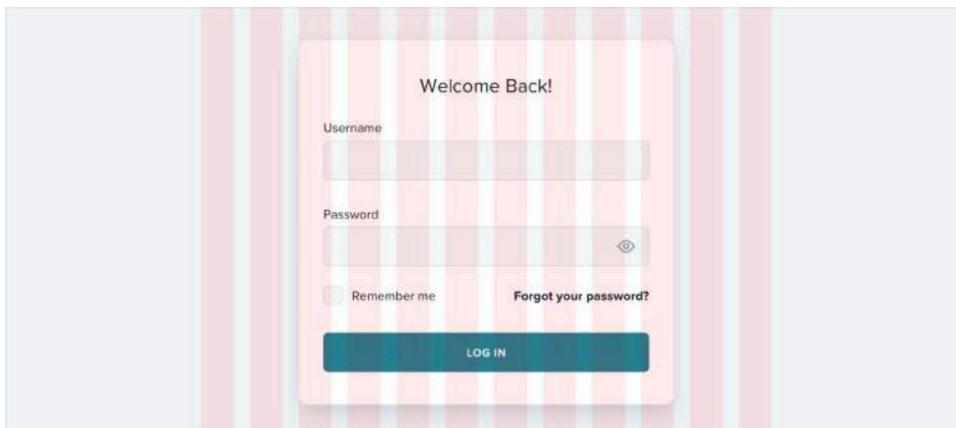
Fixed image width

## No reduzca un elemento hasta que lo necesite

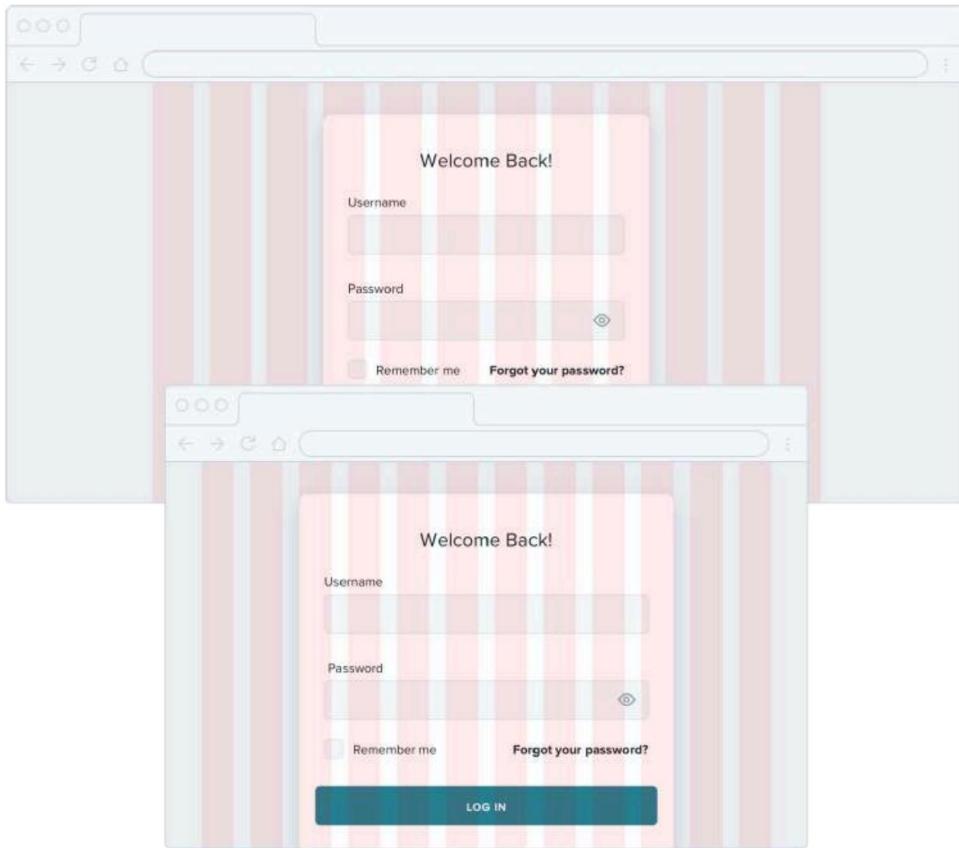
Digamos que está diseñando una tarjeta de inicio de sesión. Usar el ancho de pantalla completo se vería feo, por lo que le da un ancho de 6 columnas (50%) con un desplazamiento de 3 columnas en cada lado.



En las pantallas medianas te das cuenta de que la tarjeta es un poco estrecha aunque tienes espacio para agrandarla, así que en ese tamaño de pantalla la cambias a un ancho de 8 columnas, con dos columnas vacías a cada lado.

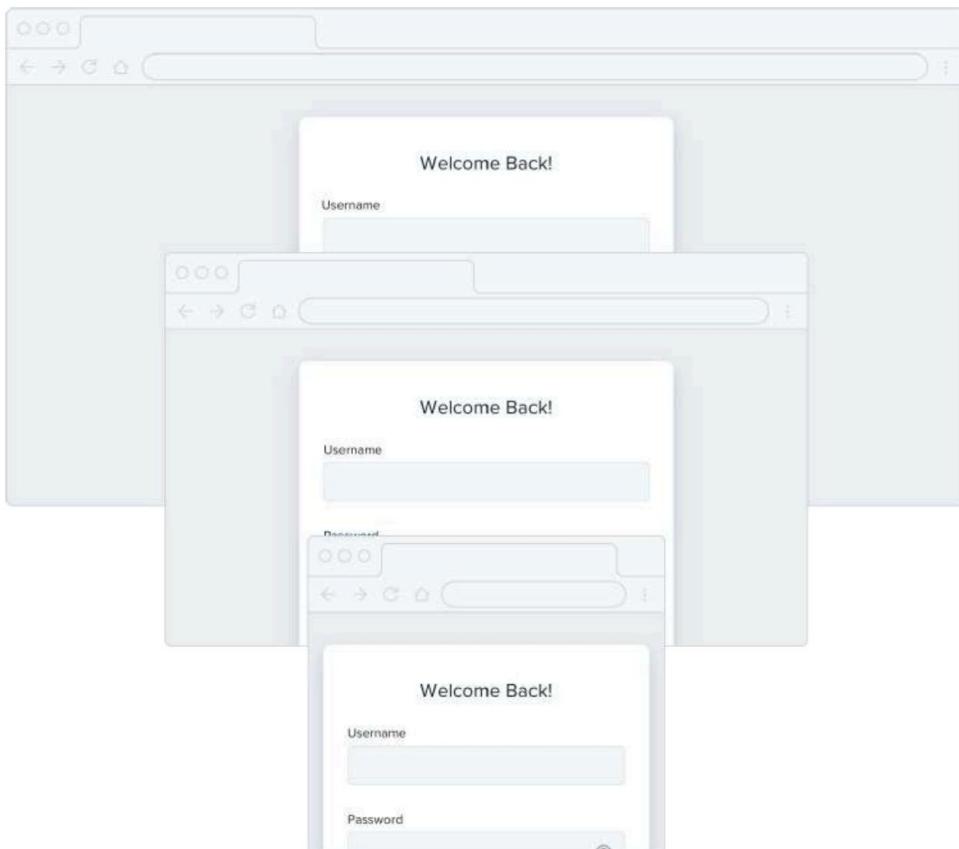


Lo tonto de este enfoque es que debido a que los anchos de columna son fluidos, hay un rango en los tamaños de pantalla donde la tarjeta de inicio de sesión es *más ancha* en pantallas medianas que en pantallas grandes:



Si sabe que, por ejemplo, 500 px es el tamaño óptimo para la tarjeta, ¿por qué debería ser más pequeña si tiene espacio para ella?

En lugar de dimensionar elementos como este en función de una cuadrícula, dales un ancho máximo para que no se vuelvan demasiado grandes y oblígalo a encogerse solo cuando la pantalla sea más pequeña que ese ancho máximo.



No sea esclavo de la red: dé a sus componentes el espacio que necesitan y no haga ningún compromiso hasta que sea realmente necesario.

# El tamaño relativo no escala

Es tentador creer que cada parte de una interfaz debe tener un tamaño relativo entre sí, y que si el elemento A debe reducirse un 25 % en pantallas más pequeñas, ese elemento B también debería reducirse un 25 %.

Por ejemplo, supongamos que está diseñando un artículo en un tamaño de pantalla grande. Si su texto del cuerpo es de 18 px y sus títulos son de 45 px, es tentador codificar esa relación definiendo el tamaño de su título en  $2.5 \text{ em}$ ; 2,5 veces el tamaño de fuente actual.

## Team communication optimized for deep work.

Meet Sarah, the founder of CoffeeKit and waffle lover. CoffeeKit helps boutique coffee shops manage their business operations.

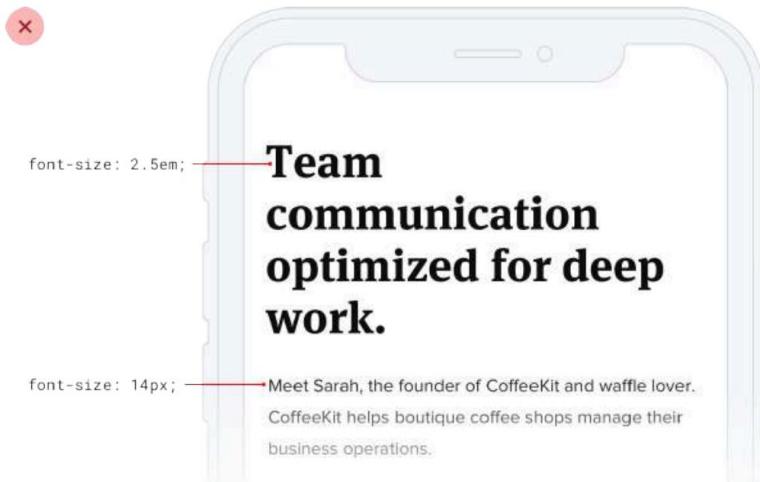
The year is 2018 and coffee hipsterdom is spreading like a stream of espresso exiting a portafilter at 9 bars of pressure.

Mustache wax and fedora hats are in short supply.

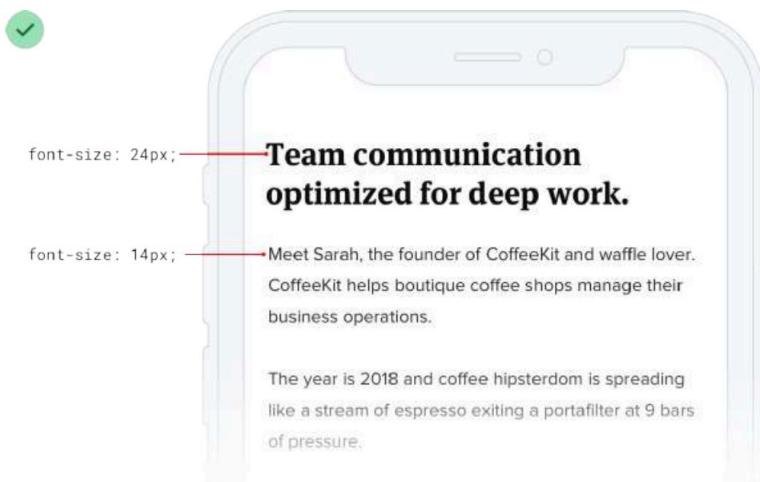
If you were to be dropped into any American urban city from outer space, you'd think you were in Portland, Oregon.

No hay nada intrínsecamente malo en usar unidades relativas como *em*, pero no se debe engañar creyendo que las relaciones definidas de esta manera pueden permanecer estáticas: 2,5 *em* puede ser el tamaño de título perfecto en el escritorio, pero no hay garantía de que sea del tamaño correcto. en pantallas más pequeñas.

Digamos que reduce el tamaño de la copia del cuerpo a 14 px en pantallas pequeñas para mantener la longitud de la línea bajo control. Mantener sus titulares en 2,5 em significa un tamaño de fuente renderizado de 35 px, ¡demasiado grande para una pantalla pequeña!



Un mejor tamaño de título para pantallas pequeñas podría estar entre 20 px y 24 px:



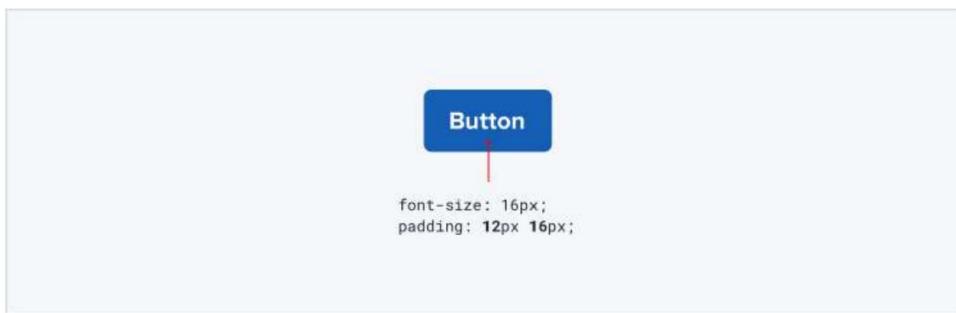
Eso es solo 1,5-1,7 veces el tamaño de la copia del cuerpo de 14 píxeles, una relación totalmente diferente a la que tenía sentido en las pantallas de escritorio. Eso significa que no hay ninguna relación real en absoluto, y que no hay ningún beneficio real al tratar de definir el tamaño del título en relación con el tamaño del texto del cuerpo.

Como regla general, los elementos que son grandes en pantallas grandes deben encogerse más rápido que los elementos que ya son bastante pequeños; la diferencia entre elementos pequeños y elementos grandes debería ser menos extrema en pantallas pequeñas. tamaños

## Relaciones dentro de los elementos

La idea de que las cosas deben escalar de forma independiente no solo se aplica a elementos de tamaño en diferentes tamaños de pantalla; también se aplica a las propiedades de un solo componente.

Digamos que ha diseñado un botón. Tiene un tamaño de fuente de 16 px, 16 px de relleno horizontal y 12 px de relleno vertical:



Al igual que en el ejemplo anterior, es tentador pensar que el relleno debe definirse en términos del tamaño de fuente actual. De esa manera, si desea un botón más grande o más pequeño, solo necesita cambiar el tamaño de fuente y el relleno se actualizará automáticamente, ¿verdad?

El tamaño relativo no escala



The image shows four blue rectangular buttons arranged horizontally. Each button contains the word "Button" in white capital letters. Red arrows point from each button down to its corresponding CSS code below it. The buttons decrease in size from left to right.

Button Size	font-size:	padding:
Large	20px;	15px 20px;
Medium-Large	16px;	12px 16px;
Medium-Small	14px;	10.5px 14px;
Small	12px;	9px 12px;

Esto funciona: los botones se escalan hacia arriba o hacia abajo y conservan las mismas proporciones. Pero, ¿es eso lo que realmente queremos?

Compare eso con estos botones, donde el relleno se vuelve más generoso en tamaños más grandes y desproporcionadamente más apretado en tamaños más pequeños:



The image shows four blue rectangular buttons arranged horizontally. Each button contains the word "Button" in white capital letters. Red arrows point from each button down to its corresponding CSS code below it. The buttons decrease in size from left to right, but the padding values remain constant at 15px for the top and bottom, while the side padding increases from 30px to 8px to 6px.

Button Size	font-size:	padding:
Large	20px;	15px 30px;
Medium-Large	16px;	12px 16px;
Medium-Small	14px;	8px 10px;
Small	12px;	6px 8px;

Aquí el botón grande en realidad se *siente* como un botón más grande, y los botones pequeños en realidad se sienten como botones más pequeños, no como si simplemente hubiéramos ajustado el zoom.

Olvídese de la idea de que todo debe escalar proporcionalmente: darse la libertad de ajustar las cosas de forma independiente hace que sea mucho más fácil diseñar para múltiples contextos.

# Evite espacios ambiguos

Cuando los grupos de elementos se separan explícitamente, generalmente por un borde o un color de fondo, es obvio qué elementos pertenecen a qué grupo.

1. 260 West  
★★★★★ 28 reviews  
\$\$\$ • Italian, French, Modern European  
260 Belmont St W  
Closed • Opens 11:30am on Friday

2. Lakeside Restaurant  
★★★★★ 16 reviews  
\$\$\$ • Wine Bars, Greek, Mediterranean  
85 Lakeside St W  
Closed • Opens 11:30am on Friday

3. Everly's Kitchen  
★★★★★ 9 reviews  
\$\$ • American  
85 Lakeside St W  
Closed • Opens 11:30am on Friday

Pero cuando no hay un separador visible, no siempre es tan obvio.

Supongamos que está diseñando un formulario con etiquetas y entradas apiladas. Si el margen debajo de la etiqueta es el mismo que el margen debajo de la entrada, los elementos en el grupo de formularios no se sentirán obviamente "conectados".

2 BILLING ADDRESS

Are you purchasing for someone else?

Full name

20px Street address

20px

City

Province/Territory

En el mejor de los casos, el usuario tiene que esforzarse más para interpretar la interfaz de usuario y, en el peor de los casos, significa colocar accidentalmente los datos incorrectos en el campo incorrecto.

La solución es aumentar el espacio entre cada grupo de formularios para que quede claro qué etiqueta pertenece a qué entrada:

2 BILLING ADDRESS

Are you purchasing for someone else?

Full name

20px Street address

10px

City

Province/Territory

Postal code

Este mismo problema aparece en el diseño de artículos cuando no hay suficiente espacio encima de los títulos de las secciones:



designers, developers, marketers, and support folks. CoffeeKit uses Level to communicate.

24px

**Monday morning has arrived.**

24px

After eating a waffle, Sarah starts her workday by checking her Level Inbox. First up, Joe Gibraltar posted a direct question for



designers, developers, marketers, and support folks. CoffeeKit uses Level to communicate.

36px

**Monday morning has arrived.**

12px

After eating a waffle, Sarah starts her workday by checking her Level Inbox. First up, Joe Gibraltar posted a direct question for

...y en listas con viñetas, cuando el espacio entre viñetas coincide con la altura de línea de una sola viñeta:



#### JOIN OUR GROWING COMMUNITY

- Connect with accomplished founders in your local area and have online conversations with others in the community.
- Partake in exclusive questioning sessions with investors, executives and high-profile leaders.
- Pitch your concepts and get insights from other founders.

24px

24px



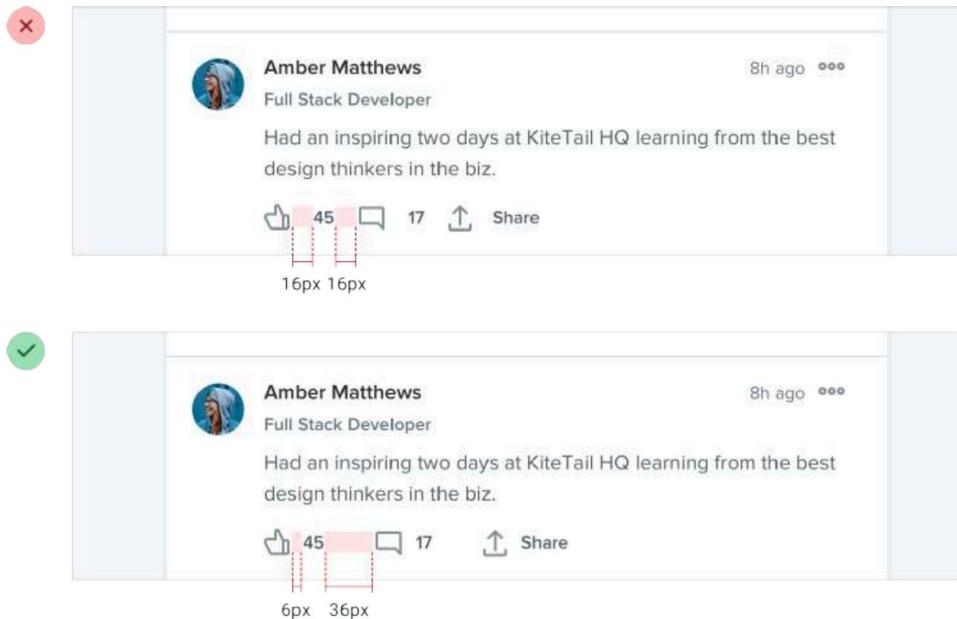
#### JOIN OUR GROWING COMMUNITY

- Connect with accomplished founders in your local area and have online conversations with others in the community.
- Partake in exclusive questioning sessions with investors, executives and high-profile leaders.
- Pitch your concepts and get insights from other founders.

24px

36px

No es solo el espacio vertical lo que debe preocuparte; También es fácil cometer este error con los componentes que están dispuestos horizontalmente:

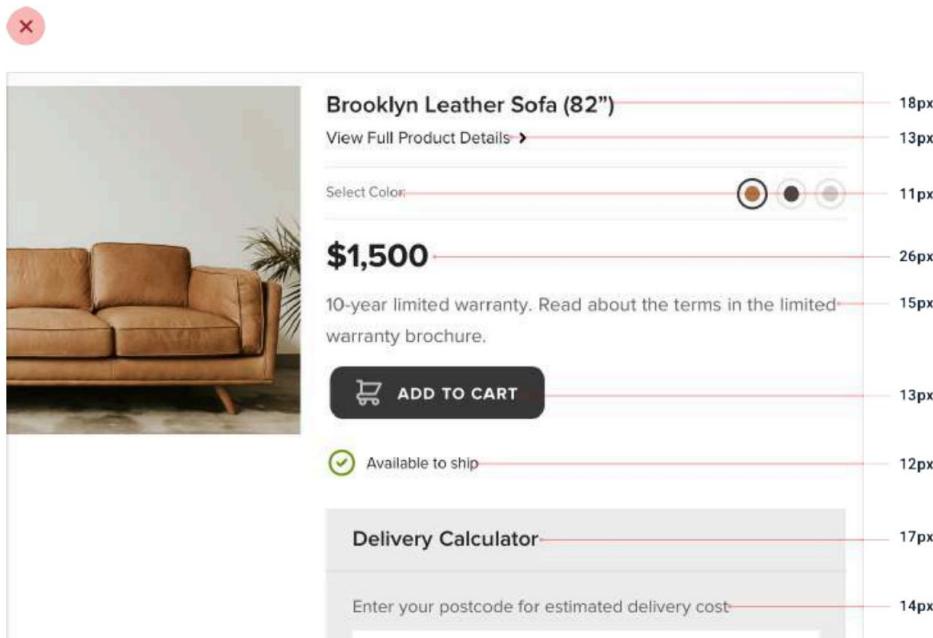


Siempre que confíe en el espaciado para conectar un grupo de elementos, asegúrese siempre de que haya más espacio *alrededor* del grupo que dentro de él; las interfaces que son difíciles de entender siempre se ven peor.

# Diseño de texto

# Establecer una escala tipo

La mayoría de las interfaces utilizan demasiados tamaños de fuente. A menos que un equipo tenga un sistema de diseño rígido, no es raro encontrar que cada valor de píxel de 10 px a 24 px se haya utilizado en *alguna parte de la interfaz de usuario*.



Elegir tamaños de fuente sin un sistema es una mala idea por dos razones:

1. Conduce a molestas inconsistencias en tus diseños.
2. Ralentiza tu flujo de trabajo.

Entonces, ¿cómo se define un sistema de tipos?

## Elegir una escala

Al igual que con el espaciado y el tamaño, una.escala.lineal.no.funcionará.. Los saltos más pequeños entre los tamaños de fuente son útiles en la parte inferior de la escala, pero no querrás perder el tiempo decidiendo entre 46 px y 48 px para un título grande.

### Balanzas modulares

Un enfoque consiste en calcular la escala de tipos usando una *proporción*, como 4:5 (*una "tercera mayor"*), 2:3 (*una "quinta perfecta"*) o quizás la "*proporción áurea*", 1:1,618. Este es a menudo llamada una "*escala modular*".

Comienza con un valor base razonable (*16 px es común ya que es el tamaño de fuente predeterminado para la mayoría de los navegadores*), aplica su proporción para obtener el siguiente valor, luego aplica su proporción a ese valor para obtener el siguiente valor, y así sucesivamente. :

?

**0.618em (9.88875px)** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**1em (16px)** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**1.618em (25.888px)** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**2.618em (41.8868px)** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**4.236em (67.7728px)** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**6.854em (109.656px)** The quick brown fox jumps over the lazy dog

La pureza matemática de este enfoque es atractiva, pero en la práctica no es perfecta por un par de razones.

### **1. Terminas con valores fraccionarios.**

Con una base de 16 px y una proporción de 4:5, su escala terminará con muchos tamaños que no encajan bien en el píxel, como 31,25 px, 39,063 px, 48,828 px, etc.

Todos los navegadores manejan el redondeo de subpíxeles de manera un poco diferente, por lo que es mejor evitar los tamaños fraccionarios si puede evitarlo.

Si desea utilizar este enfoque, asegúrese de redondear los valores usted mismo cuando defina la escala para evitar problemas de un píxel en todos los navegadores.

### **2. Normalmente necesitas más tallas.**

Este enfoque puede funcionar bien si está definiendo una escala de tipo para contenido de formato largo como un artículo, pero para el diseño de interfaz, los saltos que obtiene al usar una escala modular a menudo son *demasiado* limitantes.

Con una escala de tipo 3:4 (*redondeada*) , obtienes tamaños como 12px, 16px, 21px y 28px. Si bien esto puede no parecer demasiado limitante en la superficie, en la práctica deseará tener un tamaño entre 12 px y 16 px, y otro entre 16 px y 21 px.

Podría usar una relación más estrecha como 8:9, pero en este punto solo está tratando de elegir una escala que coincida con los tamaños que ya sabe que desea.

### **Balanzas artesanales**

Para el diseño de interfaces, un enfoque más práctico es simplemente elegir valores a mano. No tiene que preocuparse por los errores de redondeo de subpíxeles de esta manera, y tiene control total sobre qué tamaños existen en lugar de externalizar ese trabajo a alguna fórmula matemática.

Este es un ejemplo de una escala que funciona bien para la mayoría de los proyectos y se alinea muy bien con la escala de espaciado y tamaño recomendada en "*Establecimiento de un sistema de espaciado y tamaño*".



**12px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**14px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**16px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**18px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**20px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**24px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**30px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

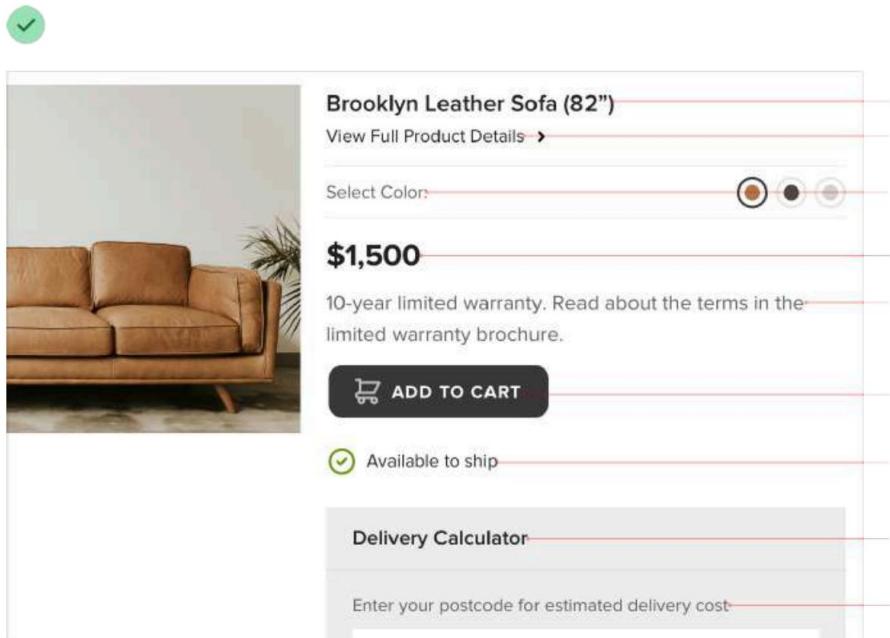
**36px** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**48px** The quick brown fox jumps over th

**60px** The quick brown fox jumps

**72px** The quick brown fox ju

Está lo suficientemente limitado como para acelerar la toma de decisiones, pero no tanto como para hacerte sentir que te falta un tamaño útil.



## Evite las unidades em

Cuando construya una escala tipográfica, no use unidades *em* para definir sus tamaños.

Debido a que las unidades *em* son relativas al tamaño de fuente actual, el tamaño de fuente calculado de los elementos anidados a menudo no es realmente un valor en su escala.

Por ejemplo, supongamos que ha definido una escala de tipo basada en *em* como esta:

**.75em** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**.875em** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**1em** The quick brown fox jumps over the lazy dog

**1.25em** The quick brown fox jumps over the lazy dog

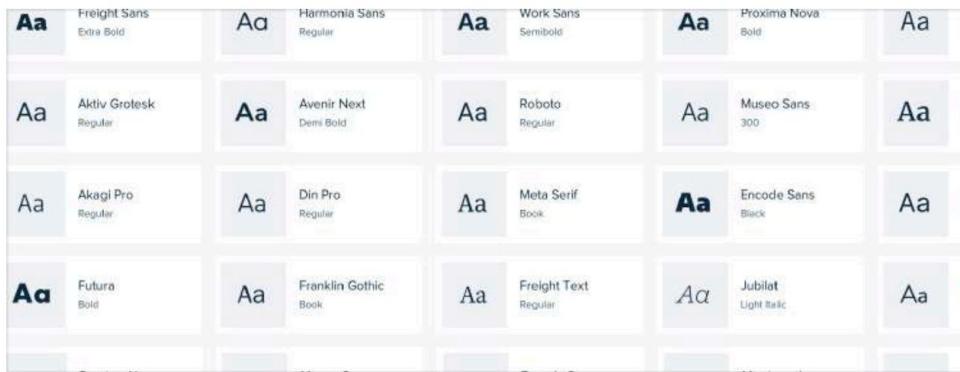
**1.5em** The quick brown fox jumps over the lazy dog

Si le da a un elemento un tamaño de fuente de 1,25 em (*20 px por defecto*), dentro de ese elemento 1 em ahora es igual a 20 px. Eso significa que si le da a uno de los elementos *anidados* un tamaño de fuente de .875em, el tamaño de fuente calculado real es 17.5px, ¡no un valor de su escala de tipos!

Cíñete a las unidades *px* o *rem*: es la única manera de garantizar que realmente te estás apegando al sistema.

# Usa buenas fuentes

Con miles de tipos de letra diferentes para elegir, separar lo bueno de lo malo puede ser una tarea intimidante.



Desarrollar un ojo para todos los detalles que hacen un buen tipo de letra puede llevar años. Probablemente no tengas años, así que aquí hay algunos trucos que puedes usar para comenzar a elegir tipos de letra de alta calidad de inmediato.

## Juegalo de forma segura

Para el diseño de la interfaz de usuario, su apuesta más segura es un sans-serif bastante neutral: piense algo como Helvética.

Si realmente no confía en su propio gusto, una excelente opción es confiar en la pila de fuentes del sistema:

```
-apple-system, Segoe UI, Roboto, Noto Sans, Ubuntu, Cantarell, Helvetica Neue;
```

Puede que no sea la opción más ambiciosa, pero al menos tus usuarios ya estarán acostumbrados a verlo.

## Ignorar tipos de letra con menos de cinco pesos

Esto no *siempre* es cierto, pero como regla general, los tipos de letra que vienen en muchos pesos diferentes tienden a diseñarse con más cuidado y atención a los detalles que los tipos de letra con menos pesos.

Muchos directorios de fuentes (*como Google Fonts*) le permitirán filtrar por "número de estilos", que es una combinación de los pesos disponibles y las variaciones en cursiva de esos pesos.

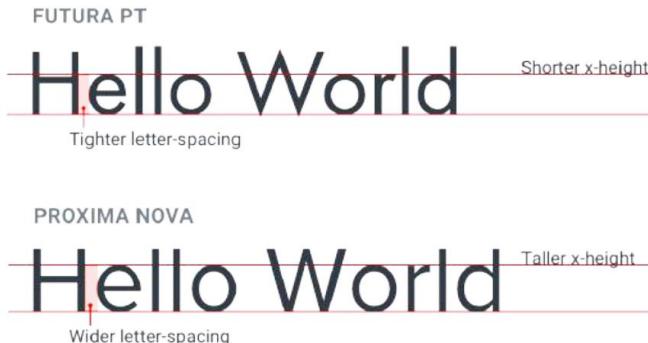
Una excelente manera de limitar la cantidad de opciones entre las que puede elegir es aumentarlas hasta más de 10 (*para tener en cuenta las cursivas*):

The screenshot shows the Google Fonts website interface. At the top, there are navigation links: Directory, Featured, Articles, About, and a search bar with a magnifying glass icon labeled "Search". Below the search bar is a dropdown menu set to "Classification" with a "Sans Serif" option. To the right of the classification dropdown are "Languages" (set to "All Languages"), "Number of styles" (set to 10+ with a slider), "Thickness" (a slider with a checked checkbox), "Slant" (a slider with a checked checkbox), and "Width" (a slider with a checked checkbox). In the center, there's a preview area showing the text "The quick brown fox jumps over the lazy dog" in the "Acumin Pro" font, which has 90 styles. On the left, there's a sidebar with the text "brown over the" and an "Activate" button with a toggle switch. At the bottom of the preview area, there are icons for heart, code, and activate.

Especificamente en Google Fonts, eso elimina el 85% de las opciones disponibles, dejándote con menos de 50 sans-serif para elegir.

## Optimizar para legibilidad

Cuando alguien diseña una familia de fuentes, generalmente lo hace para un propósito específico. Las fuentes destinadas a los titulares suelen tener un espacio entre letras más estrecho y letras minúsculas más cortas (*una altura de x más corta*), mientras que las fuentes destinadas a tamaños más pequeños tienen un espacio entre letras más amplio y letras minúsculas más altas.



Tenga esto en cuenta y evite usar tipos de letra condensados con alturas de x cortas para el texto principal de la interfaz de usuario.

## Confía en la sabiduría de la multitud.

Si una fuente es popular, probablemente sea una buena fuente. La mayoría de los directorios de fuentes le permitirán ordenar por popularidad, por lo que esta puede ser una excelente manera de limitar sus opciones.

Esto es especialmente útil cuando intenta elegir algo que no sea un tipo de letra de interfaz de usuario neutral. Elegir una buena serifa con algo de personalidad, por ejemplo, puede ser difícil.

Sort by	Sample text
Popularity	The quick brown fox jumps over the lazy c
EB Garamond 10 Styles	
The quick brown fox jumps over the lazy dog	
Alegreya 10 Styles	
The quick brown fox jumps over the lazy dog	
Cormorant Garamond 10 Styles	
The quick brown fox jumps over the lazy dog	

Aprovechar el poder de toma de decisiones colectivas de miles de otras personas puede hacerlo mucho más fácil.

### Robar a las personas que se preocupan

Inspeccione algunos de sus sitios favoritos y vea qué tipos de letra están usando.

	Styles	Computed	Event Listeners
 <b>Citywide Delivery</b> Get parcels delivered same day in the Bay LA and NYC. <a href="#">Learn more &gt;</a>	<pre>h3.title {   font-family: "Graphik", -apple-system, Segoe UI, Roboto, Noto Sans, Ubuntu, Cantarell, Helvetica Neue; }  html, body, div, span, applet, object, iframe, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, blockquote, pre, a, abbr, acronym, address, big, cite, code, del, dfn, em, font, img, ins, kbd, q, s, samp, small, strike, strong, sub, sup, tt, var, b, u, i, center, dl, dt, dd, ol, ul, li, fieldset, form</pre>		

Hay muchos equipos de diseño geniales llenos de personas con opiniones *muy* sólidas sobre la tipografía, y a menudo elegirán fuentes geniales que quizás nunca hayas encontrado utilizando algunos de los enfoques más seguros descritos. sobre.

## Desarrollando tu intuición

Una vez que comienza a prestar más atención a la tipografía en sitios bien diseñados, no pasa mucho tiempo antes de que se sienta bastante cómodo etiquetando un tipo de letra como impresionante o terrible.

Pronto serás un tipo snob, pero los consejos descritos anteriormente te ayudarán a salir adelante mientras tanto.

# Controla la longitud de tu línea

Al diseñar párrafos, es fácil cometer el error de ajustar el texto a su diseño en lugar de intentar crear la mejor experiencia de lectura.

Por lo general, esto significa líneas que son demasiado largas, lo que hace que el texto sea más difícil de leer.



~120 characters per line

Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me, that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stepping into the street, and methodically knocking people's hats off—then, I account it high time to get to sea as soon as I can. This is my substitute for pistol and ball. With a philosophical flourish Cato throws himself upon his sword: I quietly take to the

Para obtener la mejor experiencia de lectura, haga que sus párrafos sean lo suficientemente anchos para que quepan entre 45 y 75 caracteres por línea. La forma más fácil de hacer esto en la web es usando unidades *em*, que son relativas al tamaño de fuente actual. Un ancho de 20-35em lo llevará al estadio correcto.

---

45 - 55 characters per line

There was no possibility of taking a walk that day.  
We had been wandering, indeed, in the leafless  
shrubbery an hour in the morning; but since  
dinner (Mrs. Reed, when there was no company,  
dined early) the cold winter wind had brought with  
it clouds so sombre, and a rain so penetrating,  
that further out-door exercise was now out of the  
question.

Controla la longitud de tu línea

100

55 - 65 characters per line

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

65 - 75 characters per line

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

Ir un poco más allá de los 75 caracteres por línea a veces también puede funcionar, pero tenga en cuenta que está entrando en un territorio arriesgado: manténgase en el rango de 45-75 si quiere ir a lo seguro.

## Tratar con contenido más amplio

Si está mezclando texto de párrafo con imágenes u otros componentes grandes, aún debe limitar el ancho del párrafo incluso si el área de contenido general debe ser más ancha para acomodar los otros elementos.

X

The one-size-fits-all platform

Need a simple website or an online store? Build a beautiful website without touching code. We'll provide you with all of the tools and insights to grow your online business.



**Beautiful templates**

Who said you need to hire a professional



**Sell online**

Whether you're getting started or already



**Grow your Audience**

Start a social media campaign or set up a

max-width: none;

✓

### The one-size-fits-all platform

Need a simple website or an online store? Build a beautiful website without touching code. We'll provide you with all of the tools and insights to grow your online business.



**Beautiful templates**  
Who said you need to hire a professional



**Sell online**  
Whether you're getting started or already



**Grow your Audience**  
Start a social media campaign or set up a

max-width: 34em;

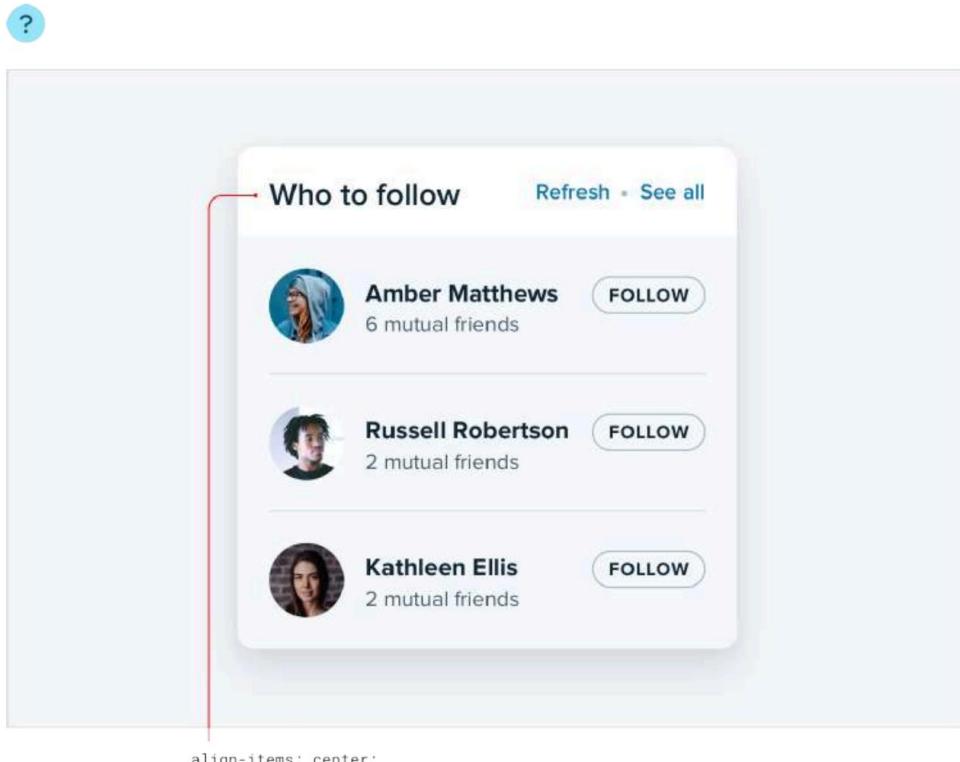
Puede parecer contradictorio al principio usar diferentes anchos en el mismo área de contenido, pero el resultado casi siempre se ve más pulido.

# Línea base, no centro

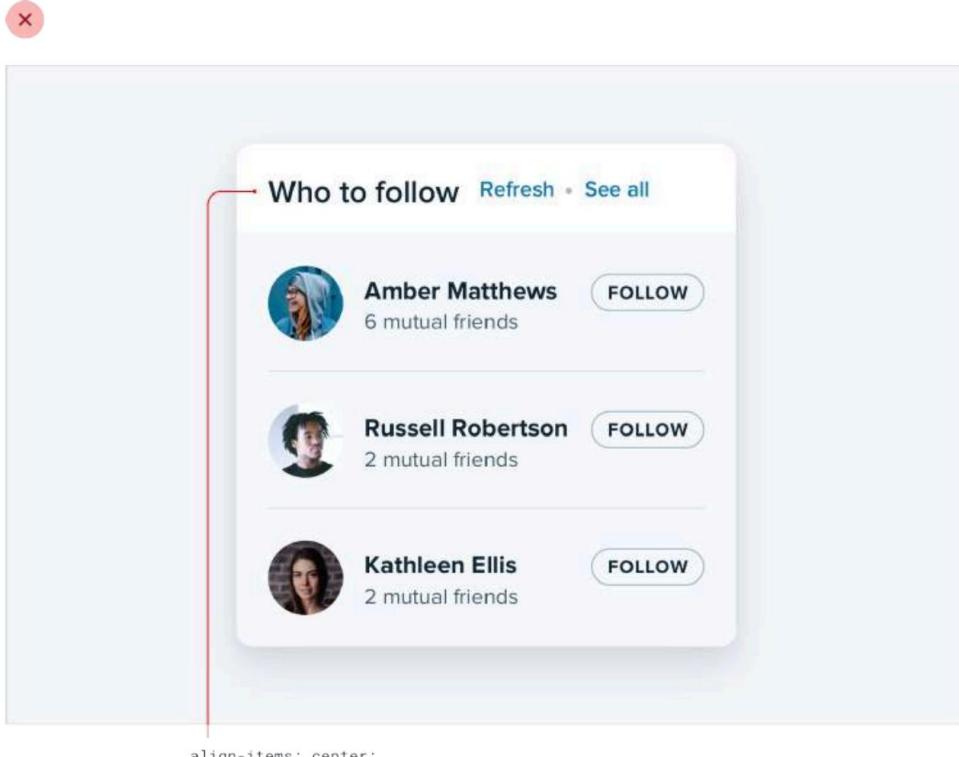
Hay muchas situaciones en las que tiene sentido usar varios tamaños de fuente para crear una jerarquía en una sola línea.

Por ejemplo, tal vez esté diseñando una tarjeta que tenga un título grande en la parte superior izquierda y una lista más pequeña de acciones en la parte superior derecha.

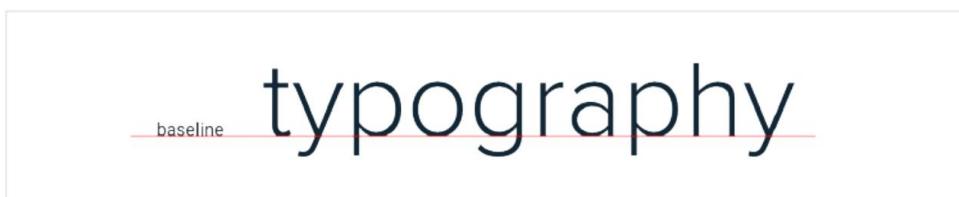
Cuando mezcla tamaños de fuente como este, su instinto puede ser verticalmente centre el texto para el equilibrio:



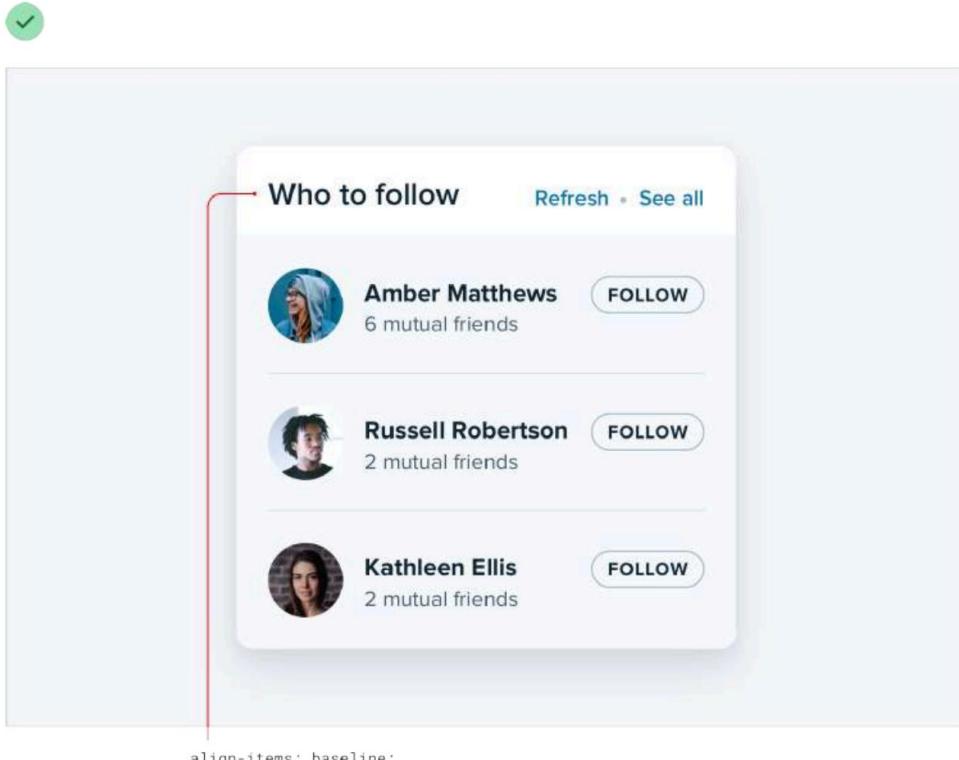
Cuando hay una cantidad decente de espacio entre los diferentes tamaños de fuente, a menudo no se verá lo suficientemente mal como para llamar su atención, pero cuando el texto está muy cerca, la alineación incómoda se vuelve más obvia:



Un mejor enfoque es alinear los tamaños de fuente mixtos por su línea de *base*, que es la línea imaginaria sobre la que descansan las letras:



Cuando alinea tamaños de fuente mixtos por su línea de base, está aprovechando una referencia de alineación que sus ojos ya perciben.



El resultado es una apariencia más simple y más limpia que la que se obtiene cuando se centran dos piezas de texto y se compensan sus líneas de base.

# La altura de línea es proporcional

Es posible que haya escuchado el consejo de que una altura de línea de aproximadamente 1,5 es un buen punto de partida desde la perspectiva de la legibilidad.



Si bien eso no es necesariamente falso, elegir la altura de línea correcta para su texto es un poco más complicado que simplemente usar el mismo valor en todo el tabla en todas las situaciones.

## Contabilización de la longitud de la línea

La razón por la que añadimos espacio entre las líneas de texto es para que al lector le resulte más fácil encontrar la línea siguiente cuando se ajusta el texto. ¿Alguna vez has leído accidentalmente la misma línea de texto dos veces o te has saltado una línea por accidente? La altura de la línea probablemente era demasiado corta.

Cuando las líneas de texto están demasiado espaciadas, es fácil terminar de leer una línea de texto en el borde derecho de una página y luego volver la vista al borde izquierdo solo para no estar seguro de qué línea es la siguiente.



Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me...that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stopping

Este problema se magnifica cuando las líneas de texto son largas. Cuanto más tengan que saltar sus ojos horizontalmente para leer la siguiente línea, más fácil será perder su lugar.

Eso significa que la altura de la línea y el ancho del párrafo deben ser proporcionales: el contenido estrecho puede usar una altura de línea más corta, como 1,5, pero el contenido ancho puede necesitar una altura de línea de hasta 2.



There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter

1.5

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question

2

## Contabilización del tamaño de fuente

La longitud de la línea no es el único factor para elegir la altura de línea correcta: el tamaño de la fuente también tiene un gran impacto.

Cuando el texto es pequeño, el espacio entre líneas adicional es importante porque hace que sea mucho más fácil para sus ojos encontrar la siguiente línea cuando se ajusta el texto.



Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me, that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stepping into the street, and methodically knocking people's hats off—then, I account it high time to get to sea as soon as I can. This is my substitute for pistol and ball. With a philosophical flourish Cato throws himself upon his sword; I quietly take to the chin. There is nothing surprising in this. If they but knew it, almost all men in

1.25 ↴



Call me Ishmael. Some years ago—never mind how long precisely—having little or no money in my purse, and nothing particular to interest me on shore, I thought I would sail about a little and see the watery part of the world. It is a way I have of driving off the spleen and regulating the circulation. Whenever I find myself growing grim about the mouth; whenever it is a damp, drizzly November in my soul; whenever I find myself involuntarily pausing before coffin warehouses, and bringing up the rear of every funeral I meet; and especially whenever my hypos get such an upper hand of me, that it requires a strong moral principle to prevent me from deliberately stepping into the street, and methodically knocking people's hats off—then, I account it high time to get to

1.75 ↴

Pero a medida que el texto crece, tus ojos no necesitan tanta ayuda. Esto significa que para un texto de título grande es posible que no necesite ningún espacio adicional de línea, y una altura de línea de 1 está perfectamente bien.



# Team communication optimized for deep work.

1.5

Meet Sarah, the founder of CoffeeKit and waffle lover. CoffeeKit



# Team communication optimized for deep work.

1

Meet Sarah, the founder of CoffeeKit and waffle lover. CoffeeKit

helps boutique coffee shops manage their business operations

La altura de línea y el tamaño de fuente son *inversamente* proporcionales; use una altura de línea más alta para texto pequeño y una altura de línea más corta para texto grande.

## No todos los enlaces necesitan un color

Cuando incluye un enlace en un bloque de texto que de otro modo no sería un enlace, es importante asegurarse de que el enlace se destaque y parezca que se puede hacer clic en él.

Nothing quite compares to greenfield software development. The canvas is blank and you finally have the opportunity to do it “[The Right Way](#)” from the ground up. If you’ve been building web apps for a while, you’ve undoubtedly found yourself working with technologies that you’d never use again, given the luxury of a blank canvas. And if you follow the open source world, there’s probably a brand-spanking-new [boutique framework](#) you’ve been itching to take for a spin.

With all the excitement of a blank canvas comes an equal amount of anxiety. You know you are one ill-advised choice away from being stuck with the “imperfect” tech stack. You have a hunch about what you want to use, but being the dutiful

Pero cuando está diseñando una interfaz donde casi todo es un enlace, usar un tratamiento diseñado para hacer que los enlaces "salten" en el texto del párrafo puede ser realmente autoritario.

<a href="#">Violinist stunsarians with an electrifying...</a> Mike Price 1.5M views • 8 months ago	<a href="#">Artisan glass blowing artist makes incredible creations</a> Museum of Glass 756K views • 2 years ago	<a href="#">How to make a perfect loaf of bread from scratch</a> Bread Masters 3M views • 4 months ago	<a href="#">Man makes not missin...</a> Free Throw 104K views
--	--	--	---

En su lugar, enfatice la mayoría de los enlaces de una manera más sutil, como simplemente usando un peso de fuente más pesado o un color más oscuro.



[A violinist stunsarians with an electrifying...](#)  
anie Price  
ws • 8 months ago



[Artisan glass blowing artist makes incredible creations](#)  
Museum of Glass  
756K views • 2 years ago



[How to make a perfect loaf of bread from scratch](#)  
Bread Masters  
3M views • 4 months ago



[Man make not missin](#)  
Free Throw  
104K views

Es posible que algunos enlaces ni siquiera necesiten enfatizarse de forma predeterminada. Si tiene enlaces en su interfaz que son realmente auxiliares y no forman parte de la ruta principal que toma un usuario a través de la aplicación, considere agregar un subrayado o cambiar el color *solo al pasar el mouse*.



[A violinist stunsarians with an electrifying...](#)  
anie Price  
ws • 8 months ago



[Artisan glass blowing artist makes incredible creations](#)  
Museum of Glass  
756K views • 2 years ago



[How to make a perfect loaf of bread from scratch](#)  
Bread Masters  
3M views • 4 months ago



[Man make not missin](#)  
Free Throw  
104K views

Seguirán siendo visibles para cualquier usuario que piense intentarlo, pero no competirán por la atención con acciones más importantes en la página.

# Alinear con la legibilidad en mente

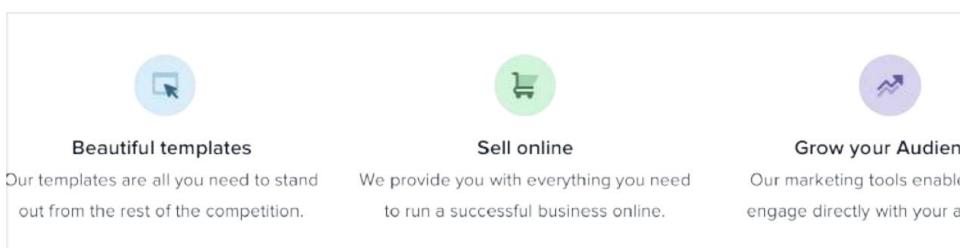
En general, el texto debe alinearse para que coincida con la dirección del idioma en el que está escrito. Para el inglés (y la mayoría de los demás idiomas), eso significa que la gran mayoría del texto debe alinearse a la izquierda.



Sin embargo, otras opciones de alineación tienen su lugar, solo necesita usarlas de manera efectiva.

## No centre el texto de forma larga

La alineación central puede verse muy bien para titulares o bloques cortos e independientes de texto



Pero si algo tiene más de dos o tres líneas, casi siempre se verá mejor alineado a la izquierda.

The image shows two side-by-side snippets of a website. On the left, a red circle with a white 'X' indicates a mistake: the text 'The one-size-fits-all solution' is centered, while the descriptive paragraph below it is aligned to the left. On the right, a green circle with a white checkmark indicates the correct way: both the title and the paragraph are aligned to the left. Both snippets feature a blue circular icon with a computer monitor inside.

**The one-size-fits-all solution**  
Build a beautiful website without touching code. We'll provide you with all of the tools and insights to grow your online business. Our templates are all you need to stand out from the rest of the competition.

**The one-size-fits-all solution**  
Build a beautiful website without touching code. We'll provide you with all of the tools and insights to grow your online business. Our templates are all you need to stand out from the rest of the competition.

Si tiene algunos bloques de texto que desea centrar, pero uno de ellos es demasiado largo, la solución más fácil es reescribir el contenido y acortarlo:

The image shows two side-by-side snippets of a website. The top snippet has a red 'X' and shows three separate sections: 'Beautiful templates', 'Sell online', and 'Grow your A'. The 'Sell online' section contains a long, centered paragraph. The bottom snippet has a green checkmark and shows the same three sections, but the 'Sell online' section has been rewritten to be much shorter and centered.

**Beautiful templates**  
Our templates are all you need to stand out from the rest of the competition.

**Sell online**  
Whether you're getting started or already well established, we provide you with everything you need to run a successful business online.

**Grow your A**  
Our marketing tools engage directly with

**Beautiful templates**  
Our templates are all you need to stand out from the rest of the competition.

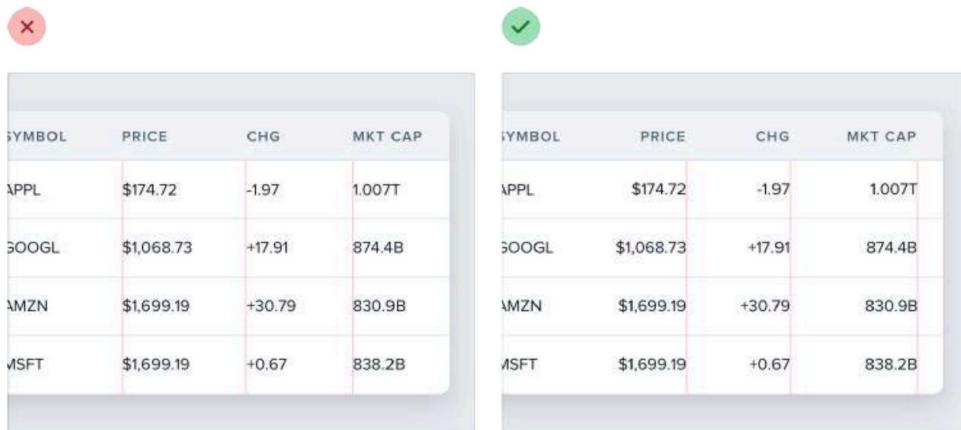
**Sell online**  
We provide you with everything you need to run a successful business online.

**Grow your A**  
Our marketing tools engage directly with

No solo solucionará el problema de alineación, sino que hará que su diseño se sienta más coherente, también.

## Números alineados a la derecha

Si está diseñando una tabla que incluye números, alinéelos a la derecha.



The image shows two side-by-side tables comparing stock market data. Both tables have columns labeled 'SYMBOL', 'PRICE', 'CHG', and 'MKT CAP'. The left table, marked with a red 'X', has the columns aligned to the left. The right table, marked with a green checkmark, has the columns aligned to the right. This visual comparison illustrates how right-aligning numbers improves readability.

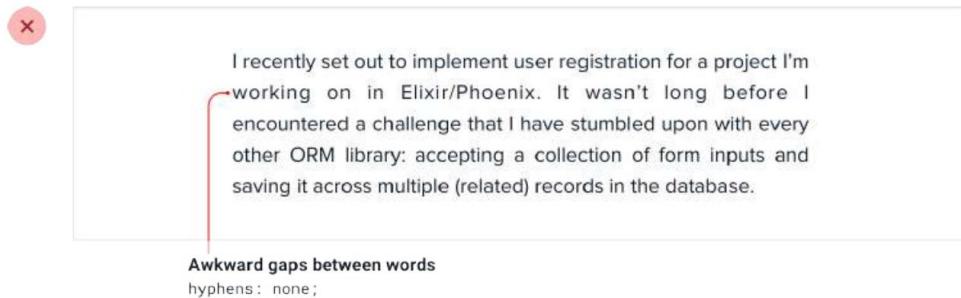
SYMBOL	PRICE	CHG	MKT CAP
APPL	\$174.72	-1.97	1.007T
GOOGL	\$1,068.73	+17.91	874.4B
AMZN	\$1,699.19	+30.79	830.9B
MSFT	\$1,699.19	+0.67	838.2B

SYMBOL	PRICE	CHG	MKT CAP
APPL	\$174.72	-1.97	1.007T
GOOGL	\$1,068.73	+17.91	874.4B
AMZN	\$1,699.19	+30.79	830.9B
MSFT	\$1,699.19	+0.67	838.2B

Cuando el decimal en una lista de números siempre está en el mismo lugar, es mucho más fácil compararlos de un vistazo.

## Separar texto justificado

El texto justificado se ve muy bien impreso y puede funcionar bien en la web cuando busca una apariencia más formal, pero sin un cuidado especial, puede crear muchos espacios incómodos entre las palabras:



I recently set out to implement user registration for a project I'm working on in Elixir/Phoenix. It wasn't long before I encountered a challenge that I have stumbled upon with every other ORM library: accepting a collection of form inputs and saving it across multiple (related) records in the database.

**Awkward gaps between words**  
hyphens: none;

Para evitar esto, cada vez que justifique el texto, también debe habilitar la separación silábica:



I recently set out to implement user registration for a project I'm working on in Elixir/Phoenix. It wasn't long before I encountered a challenge that I have stumbled upon with every other ORM library: accepting a collection of form inputs and saving it across multiple (related) records in the database.

Gaps between words reduced  
hyphens: auto;

El texto justificado funciona mejor en situaciones en las que intenta imitar un aspecto impreso, tal vez para una revista o periódico en línea. Incluso entonces, el texto alineado a la izquierda también funciona muy bien, por lo que en realidad es solo una cuestión de preferencia.

## Use el espaciado entre letras de manera efectiva

Cuando se aplica estilo al texto, se pone mucho esfuerzo en lograr que el peso, el color y la altura de la línea sean los correctos, pero es fácil olvidar que el espaciado entre letras se puede ajustar, también.

---

### Tight letter-spacing

letter-spacing: -0.05em;

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

---

### Normal letter-spacing

letter-spacing: 0;

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

---

### Wide letter-spacing

letter-spacing: 0.05em;

There was no possibility of taking a walk that day. We had been wandering, indeed, in the leafless shrubbery an hour in the morning; but since dinner (Mrs. Reed, when there was no company, dined early) the cold winter wind had brought with it clouds so sombre, and a rain so penetrating, that further out-door exercise was now out of the question.

---

Como regla general, debe confiar en el diseñador tipográfico y dejar solo el espacio entre letras. Dicho esto, hay un par de situaciones comunes en las que ajustarlo puede mejorar sus diseños.

## Apretando los titulares

Cuando alguien diseña una familia tipográfica, lo hace con un propósito en mente.

Una familia como Open Sans está diseñada para ser muy legible incluso en tamaños pequeños, por lo que el espaciado entre letras integrado es mucho más amplio que el de una familia como Oswald, que está diseñada para titulares.

Open Sans

**Team Communication Made Easy**

Oswald

**Team Communication Made Easy**

Si desea utilizar una familia con un espacio entre letras más amplio para titulares o títulos, a menudo puede tener sentido reducir el espacio entre letras para imitar el aspecto condensado de una familia de titulares especialmente diseñada:

Open Sans

**Team Communication Made Easy**

Open Sans

**Team Communication Made Easy** letter-spacing: -0.05em;

Sin embargo, evite intentar que esto funcione al revés: las fuentes de los titulares rara vez funcionan bien en tamaños pequeños, incluso si aumenta el espacio entre letras.

## Mejorar la legibilidad de mayúsculas

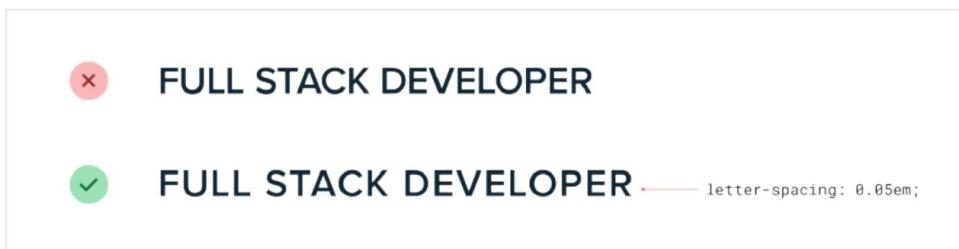
El espaciado de letras en la mayoría de las familias de fuentes está optimizado para el texto normal de "oración en mayúsculas": una letra mayúscula seguida de letras en su mayoría minúsculas.

Las letras minúsculas tienen mucha variedad visualmente. Las letras como n, v y e encajan completamente dentro de la altura x de un tipo de letra, otras letras como y, g y p tienen **letras descendentes** que sobresalen por debajo de la línea de base, y letras como b, f y t tienen **letras ascendentes** que se extienden por encima.



El texto en mayúsculas, por otro lado, no es tan diverso. Dado que todas las letras tienen la misma altura, el uso del espaciado de letras predeterminado a menudo conduce a un texto que es más difícil de leer porque hay menos características distintivas entre las letras.

Por esa razón, a menudo tiene sentido aumentar el espaciado entre letras del texto en mayúsculas para mejorar la legibilidad:



# Trabajar con color

## Zanja hexagonal para HSL

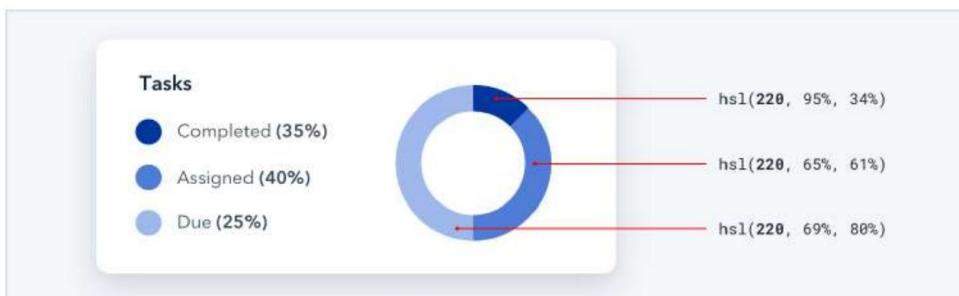
Hex y RGB son los formatos más comunes para representar el color en la web, pero no son los más útiles.

Usando hexadecimal o RGB, los colores que tienen mucho en común visualmente no se parecen en nada en el código.

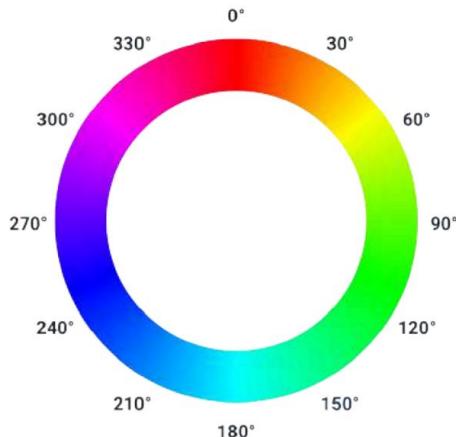


HSL soluciona esto al representar colores usando atributos que el ojo humano percibe intuitivamente: *tono, saturación y luminosidad*.

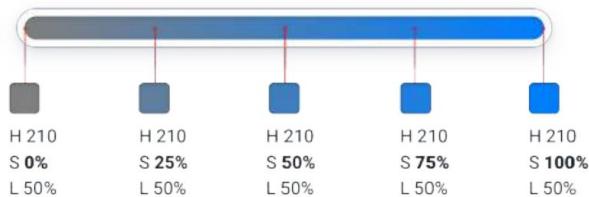
El **matiz** es la posición de un color en la rueda de colores; es el atributo de un color que nos permite identificar dos colores como "azules", incluso si no son idénticos.



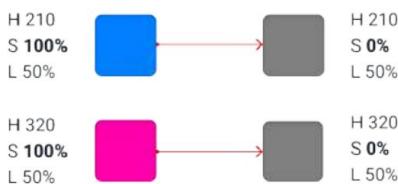
El tono se mide en grados, donde 0° es rojo, 120° es verde y 240° es azul.



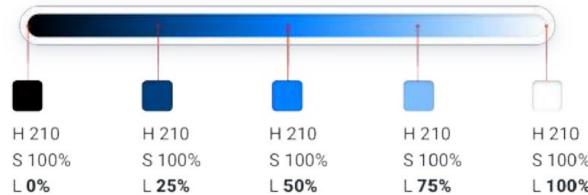
**La saturación** es qué tan colorido o vívido se ve un color. El 0 % de saturación es gris (sin color) y el 100 % de saturación es vibrante e intenso.



Sin saturación, el tono es irrelevante: rotar el tono cuando la saturación es 0 % en realidad no cambia el color en absoluto.



**La luminosidad** es exactamente lo que parece: mide qué tan cerca está un color del negro o del blanco. El 0 % de luminosidad es negro puro, el 100 % de luminosidad es blanco puro y el 50 % de luminosidad es un color puro en el tono dado.



### HSL frente a HSB

No confunda HSL con HSB: la *luminosidad* en HSL no es lo mismo que el *brillo* en HSB.

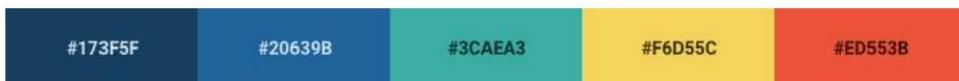
En HSB, el 0 % de brillo siempre es negro, pero el 100 % de brillo es solo blanco cuando la saturación es 0 %. Cuando la saturación es del 100 %, el 100 % de brillo en HSB es lo mismo que el 100 % de saturación y el 50 % de luminosidad en HSL.



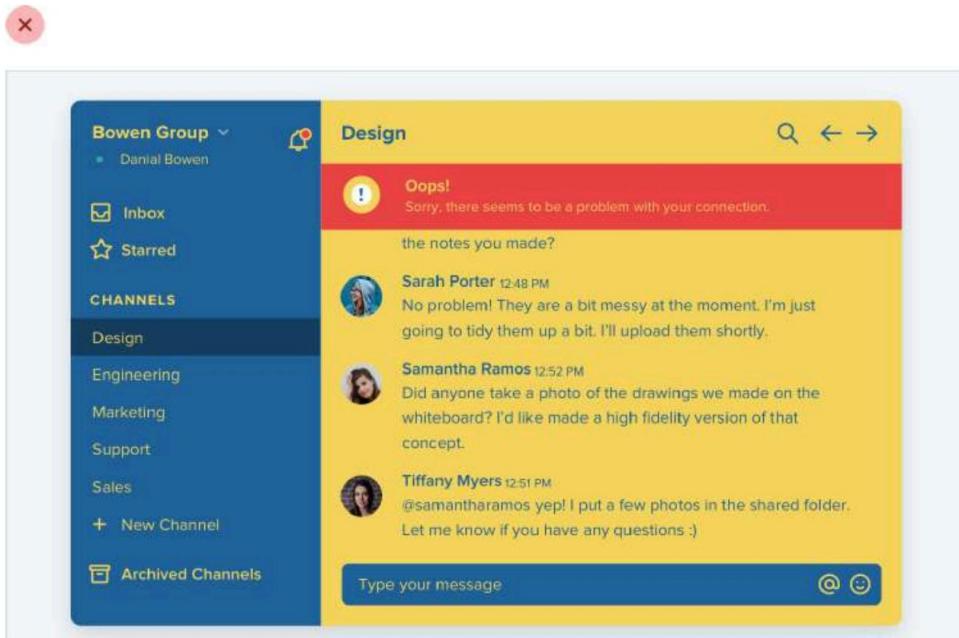
HSB es más común que HSL en el software de diseño, pero los navegadores solo entienden HSL, por lo que si está diseñando para la web, HSL debería ser su arma preferida.

# Necesitas más colores de los que crees

¿Alguna vez usó uno de esos generadores de paletas de colores en los que elige un color inicial, modifica algunas opciones y luego se le otorgan los cinco colores perfectos que debe usar para construir su sitio web?

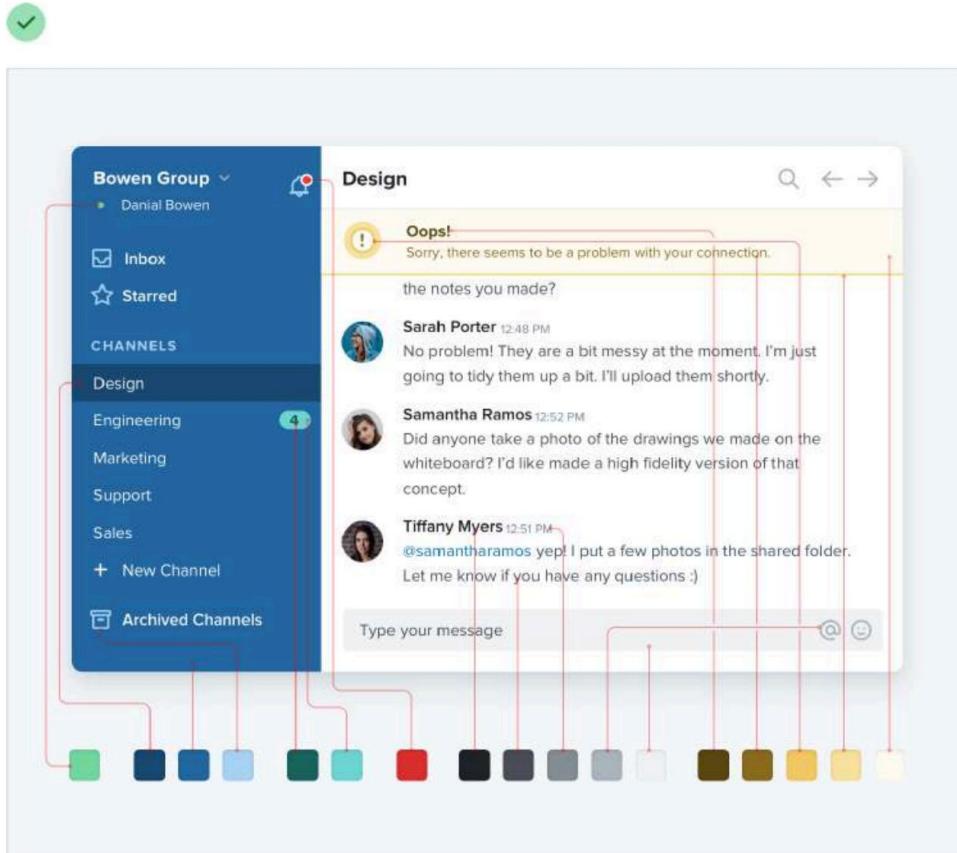


Este enfoque calculado para elegir el esquema de color perfecto es extremadamente seductor, pero no es muy útil a menos que desee que su sitio se vea así:



## lo que realmente necesitas

No puedes construir nada con cinco códigos hexadecimales. Para construir algo real, necesita un conjunto de colores mucho más completo para elegir.



Puede dividir una buena paleta de colores en tres categorías.

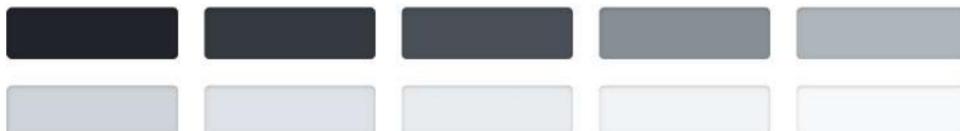
### grises

Texto, fondos, paneles, controles de formulario: casi todo en una interfaz es gris.



También necesitarás más canas de las que crees: tres o cuatro tonos pueden parecer suficientes, pero no pasará mucho tiempo antes de que desees tener algo un poco más oscuro que el tono n.º 2 pero un poco más claro que el tono n.º 3.

En la práctica, desea elegir entre 8 y 10 tonos (más sobre esto en *"Defina sus tonos por adelantado"*). No tantos como para perder el tiempo decidiendo entre el tono n.º 77 y el tono n.º 78, pero los suficientes para asegurarse de que no tiene que ceder demasiado.

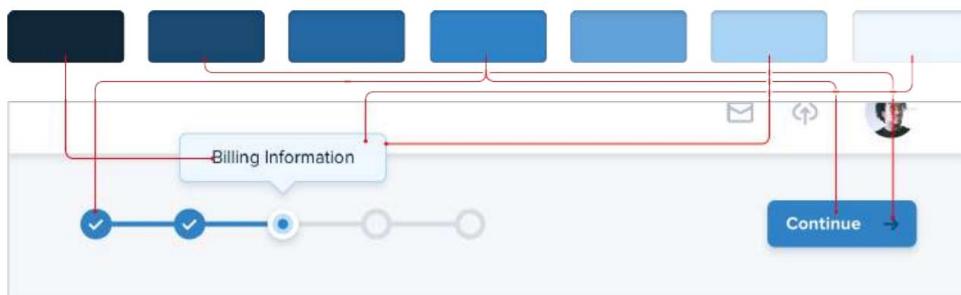


El negro verdadero tiende a parecer poco natural, así que comience con un gris muy oscuro y avance hasta el blanco en incrementos constantes.

### Colores primarios)

La mayoría de los sitios necesitan uno, *tal vez* dos colores que se usan para acciones principales, elementos de navegación activos, etc. Estos son los colores que determinan el aspecto general de un sitio, los que te hacen pensar en Facebook como "azul".

Al igual que con los grises, necesita una variedad (5-10) de tonos más claros y más oscuros para elegir.

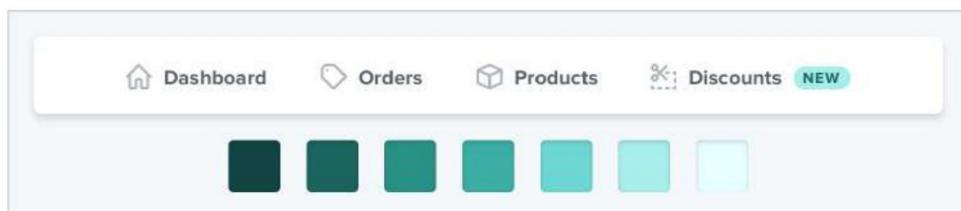


Los tonos ultra claros pueden ser útiles como fondo teñido para cosas como alertas, mientras que los tonos más oscuros funcionan muy bien para el texto.

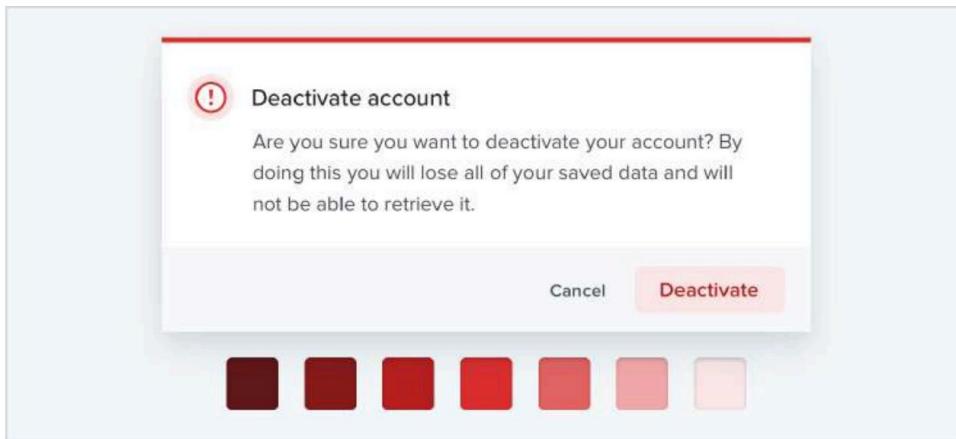
### colores de acento

Además de los colores primarios, cada sitio necesita algunos colores de *acento* para comunicar diferentes cosas al usuario.

Por ejemplo, es posible que desee utilizar un color llamativo como amarillo, rosa o verde azulado para resaltar una nueva característica:



También puede necesitar colores para enfatizar diferentes *estados semánticos*, como el rojo para confirmar una acción destructiva:



...amarillo para un mensaje de advertencia:



...o verde para resaltar una tendencia positiva:



También querrá varios tonos para estos colores, aunque deben usarse con moderación en toda la interfaz de usuario.

Si está creando algo en lo que necesita usar color para distinguir o categorizar elementos similares (como líneas en gráficos, eventos en un calendario o etiquetas en un proyecto), es posible que necesite aún más colores de énfasis.

En total, no es raro necesitar hasta *diez* colores diferentes con *5-10 tonos cada uno* para una interfaz de usuario compleja.

# Define tus tonos por adelantado

Cuando necesite crear una variación más clara o más oscura de un color en su paleta, no se vuelva inteligente usando las funciones del preprocesador CSS como "aclarar" u "oscurecer" para crear sombras sobre la marcha. Así es como terminas con 35 *ligeramente* diferentes azules que se ven todos iguales.

En su lugar, defina un conjunto fijo de sombras por adelantado que pueda elegir mientras trabaja.



Entonces, ¿cómo se arma una paleta como esta de todos modos?

## Elige primero el color base

Comience eligiendo un color *base* para la escala que desea crear: el color en el medio en el que se basan sus tonos más claros y más oscuros.

No existe una forma científica real de hacer esto, pero para los colores primarios y de acento, una buena regla general es elegir un tono que funcione bien como fondo de botón.



Es importante tener en cuenta que aquí no hay reglas reales como "comenzar con un 50 % de luminosidad" o algo así: cada color se comporta de manera un poco diferente, por lo que tendrá que confiar en sus ojos para este.

## Encontrar los bordes

Luego, elige tu tono más oscuro y tu tono más claro. Tampoco hay una ciencia real para esto, pero ayuda pensar dónde se usarán y elegirlos usando ese contexto.

El tono más oscuro de un color suele reservarse para el texto, mientras que el tono más claro puede usarse para teñir el fondo de un elemento.

Un componente de alerta simple es un buen ejemplo que combina estos dos casos de uso, por lo que puede ser un excelente lugar para elegir estos colores.



Comience con un color que coincida con el tono de su color base y ajuste la saturación y la luminosidad hasta que esté satisfecho.

## Illenando los huecos

Una vez que tenga su base, los tonos más oscuros y los más claros, solo necesita llenar los espacios entre ellos.

Para la mayoría de los proyectos, necesitará al menos 5 tonos por color, y probablemente más cerca de 10 si no quiere sentirse demasiado limitado.

Nueve es un gran número porque es fácil de dividir y hace que llenar los espacios en blanco sea un poco más sencillo. Llámemos a nuestro tono más oscuro 900, nuestro tono base 500 y nuestro tono más claro 100.



Comience eligiendo los tonos 700 y 300, los que están justo en el medio de los espacios. Quieres que estos tonos se sientan como el compromiso perfecto entre las sombras a cada lado.



Esto crea cuatro huecos más en la escala (800, 600, 400 y 200), que puedes llenar usando el mismo enfoque.



Debería terminar con un conjunto de colores bastante equilibrado que brinde las opciones suficientes para acomodar sus ideas de diseño sin sentirse limitante.

### ¿Qué pasa con los grises?

Con los grises el color base no es tan importante, pero por lo demás el proceso es el mismo. Comience en los bordes y rellene los espacios hasta que tenga lo que necesita.



Elija su gris más oscuro eligiendo un color para el texto más oscuro de su proyecto y su gris más claro eligiendo algo que funcione bien para un fondo blanquecino util.

### no es una ciencia

Por muy tentador que sea, no puedes confiar únicamente en las matemáticas para crear la paleta de colores perfecta.

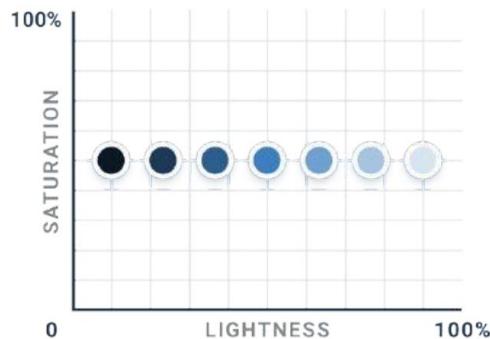
Un enfoque sistemático como el descrito anteriormente es excelente para comenzar, pero no tenga miedo de hacer pequeños ajustes si es necesario.

Una vez que empieces a usar tus colores en tus diseños, es casi inevitable que quieras modificar la saturación de un tono, o hacer un par de tonos más claros o más oscuros. Confía en tus ojos, no en los números.

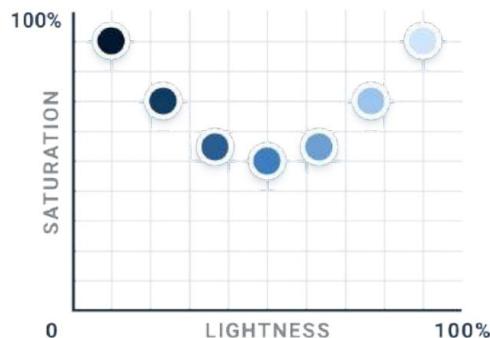
Solo trate de evitar agregar *nuevos* tonos con demasiada frecuencia si puede evitarlo. Si no es diligente en limitar su paleta, es mejor que no tenga ningún sistema de color.

# No dejes que la ligereza mate tu saturación

En el espacio de color HSL, a medida que un color se acerca al 0 % o al 100 % de luminosidad, el impacto de la saturación se debilita: el mismo valor de saturación con un 50 % de luminosidad parece más colorido que con un 90 % de luminosidad.



Eso significa que si no desea que los tonos más claros y más oscuros de un color determinado se vean desteñidos, debe aumentar la saturación a medida que la luminosidad se aleja del 50 %.



Es sutil, pero pequeños detalles como este se suman, especialmente cuando se aplica un color a una gran sección de una interfaz de usuario.

Pero, ¿qué sucede si su color base ya está muy saturado? ¿Cómo aumentas la saturación si ya está al 100%?

## Utilice el brillo percibido a su favor

¿Cuál de estos dos colores crees que es más claro?



El amarillo, ¿verdad? Bueno, resulta que ambos colores tienen exactamente la misma "luminosidad" en términos de HSL:



H 60  
S 100%  
L 50%



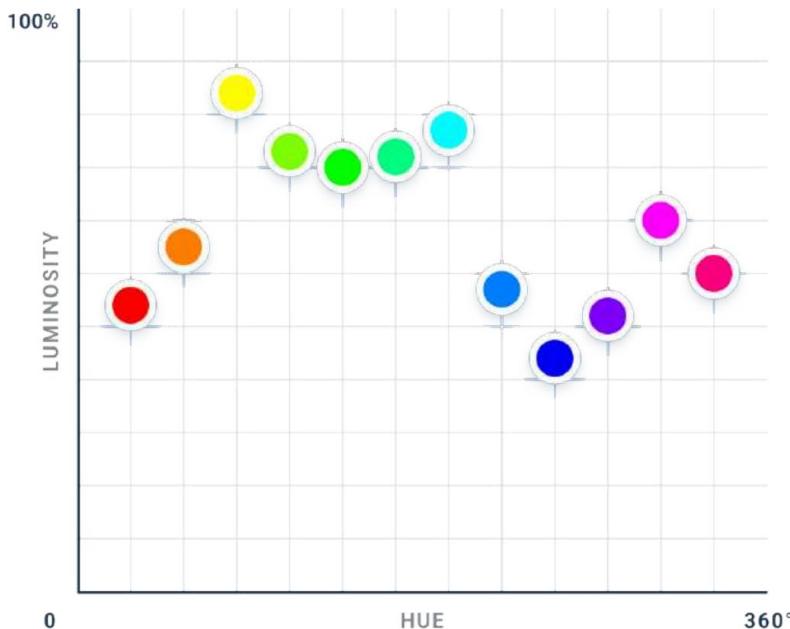
H 240  
S 100%  
L 50%

Entonces, ¿por qué vemos el amarillo más claro? Bueno, resulta que cada tono tiene un brillo *percibido* inherente debido a cómo el ojo humano percibe el color.

Puede calcular el brillo percibido de un color conectando sus componentes RGB en esta fórmula:

$$\sqrt{0.299 r^2 + 0.587 g^2 + 0.114 b^2}$$

Tomando muestras de diferentes tonos con 100% de saturación y 50% de luminosidad, podemos tener una buena idea del brillo percibido de diferentes colores alrededor de la rueda de colores:



Como era de esperar, el amarillo tiene un brillo percibido más alto que el azul. Pero lo interesante aquí es que el brillo percibido no cambia linealmente del tono más oscuro al tono más claro, sino que hay tres mínimos locales separados (rojo, verde y azul) y tres máximos locales (amarillo, cian y magenta).).

## Cambiar el brillo girando el tono

En la superficie, esto es ciertamente algo interesante de entender sobre el color. Pero las cosas se ponen realmente interesantes cuando te das cuenta de cómo puedes usar este conocimiento en tus diseños.

Normalmente, cuando desea cambiar la claridad de un color, ajusta el componente de *luminosidad*:



H 210  
S 100%  
L 25%



H 210  
S 100%  
L 50%



H 210  
S 100%  
L 75%

Si bien esto funciona para aclarar u oscurecer un color, a menudo se pierde parte de la *intensidad* del color; el color también se ve más cercano al blanco o al negro, no solo más claro o más oscuro.



Dado que los diferentes tonos tienen un brillo percibido diferente, otra forma de cambiar el brillo de un color es *rotando su tono*.

Para aclarar un color, gire el tono hacia el tono brillante más cercano: 60°, 180° o 300°.



Para oscurecer un color, gire el tono hacia el tono oscuro más cercano: 0°, 120° o 240°.



Esto puede ser muy útil cuando se trata de crear una paleta para un color claro como el amarillo. Al rotar gradualmente el tono hacia más naranja a medida que disminuye la luminosidad, los tonos más oscuros se sentirán cálidos y ricos en lugar de opacos y marrones:



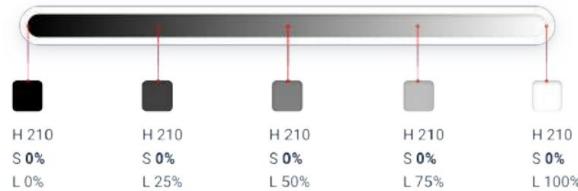
Por supuesto, también puede combinar estos enfoques, obteniendo parte del brillo ajustando el tono y parte ajustando la luminosidad.



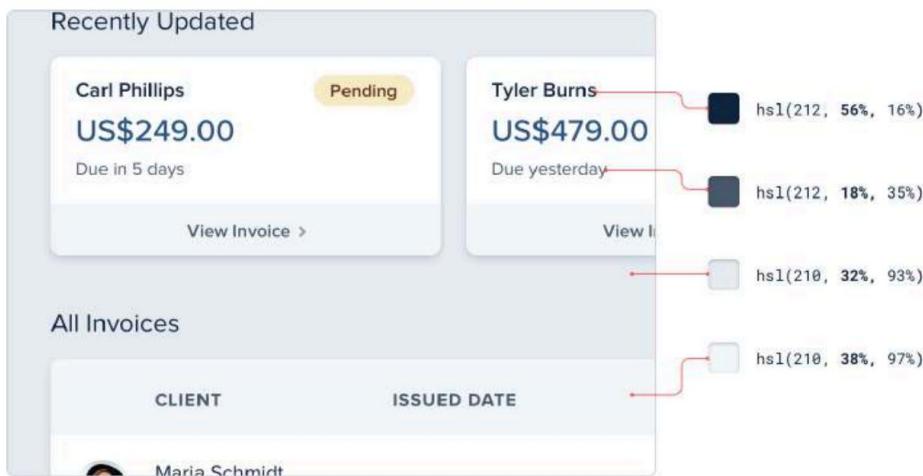
Si bien esta es una excelente manera de cambiar el brillo de un color sin afectar su intensidad, funciona mejor en pequeñas dosis. No rote el tono más de 20-30° o se verá como un color totalmente diferente en lugar de solo más claro o más oscuro.

# Los grises no tienen que ser grises

Por definición, el gris verdadero tiene una saturación del 0 %; no tiene ninguna *colorearlo* en absoluto.



Pero en la práctica, muchos de los colores que *consideramos* grises en realidad están muy saturados:



Esta saturación es lo que hace que algunos grises se sientan fríos y otros grises se sientan cálido.

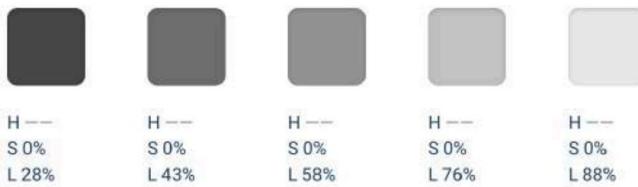
## Temperatura del color

Si alguna vez ha comprado bombillas, ha tenido que tomar la decisión entre las bombillas de "blanco cálido" que emiten una luz amarillenta y las bombillas de "blanco frío" que emiten una luz azulada.

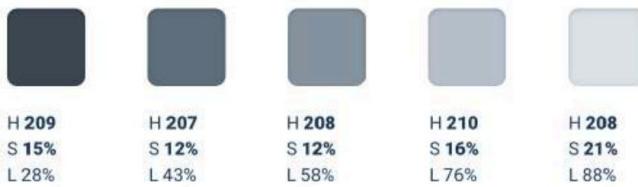
La saturación de grises en una interfaz de usuario funciona de manera similar.

Si quieres que tus canas se sientan frescas, satúralas con un poco de azul:

NEUTRAL GREYS

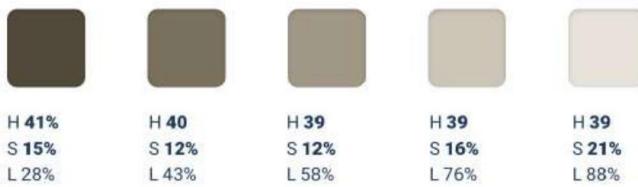


COOL GREYS



Para dar a sus grises una sensación más cálida, satúrelos con un poco de amarillo o naranja:

WARM GREYS



Para mantener una temperatura constante, no olvide aumentar la saturación para los tonos más claros y más oscuros. Si no lo hace, esos tonos se verán un poco desteñidos en comparación con los grises que están más cerca del 50 % de claridad.

La cantidad que desea saturar sus grises depende completamente de usted: agregue solo un poco si solo desea inclinar ligeramente la temperatura, o aumente si desea que la interfaz se incline fuertemente en una dirección u otra.

# Accesible no tiene por qué significar feo

Para asegurarse de que sus diseños sean accesibles, las Pautas de accesibilidad al contenido web (WCAG) recomiendan que el texto normal (*menos de ~18 px*) tenga una relación de contraste de al menos 4,5:1, y que el texto más grande tenga una relación de contraste de al menos 3:1.

## Normal Text

EXAMPLE	COLOR	CONTRAST	GRADE
The five boxing wizards jump quickly.	hsl(0, 0%, 54%)	<b>3.45:1</b>	<span style="background-color: #ff9999; border-radius: 50%; padding: 2px;">Fail</span>
The five boxing wizards jump quickly.	hsl(0, 0%, 42%)	<b>5.41:1</b>	<span style="background-color: #99ff99; border-radius: 50%; padding: 2px;">AA</span>
The five boxing wizards jump quickly.	hsl(0, 0%, 33%)	<b>7.57:1</b>	<span style="background-color: #99ffcc; border-radius: 50%; padding: 2px;">AAA</span>

## Large Text

EXAMPLE	COLOR	CONTRAST	GRADE
The five boxing wizards jump...	hsl(0, 0%, 59%)	<b>2.96:1</b>	<span style="background-color: #ff9999; border-radius: 50%; padding: 2px;">Fail</span>
The five boxing wizards jump...	hsl(0, 0%, 54%)	<b>3.45:1</b>	<span style="background-color: #99ff99; border-radius: 50%; padding: 2px;">AA</span>
The five boxing wizards jump...	hsl(0, 0%, 42%)	<b>5.41:1</b>	<span style="background-color: #99ffcc; border-radius: 50%; padding: 2px;">AAA</span>

Para situaciones típicas *de texto oscuro sobre un fondo claro*, cumplir con esta recomendación es bastante fácil, pero se vuelve mucho más complicado cuando comienza a trabajar con color.

## Cambiando el contraste

Al usar texto blanco sobre un fondo de color, se sorprenderá de cómo oscuro, el color a menudo debe ser para cumplir con esa relación de contraste de 4.5: 1.



NAME	STATUS	POLICY	
Molly Sanders VP of Sales	Approved	\$20,000 All-inclus	2.25 (Fail)
Michael Roberts Advisory Board	Awaiting Approval	\$5,000 Basic Pol	1.56 (Fail)
Devin Childs Marketing Manager	Declined	\$5,000 Basic Pol	3.14 (Fail)

Esto puede crear problemas de jerarquía cuando se supone que esos elementos no deben ser el foco de la página; los fondos de colores oscuros realmente captarán la atención del usuario.



NAME	STATUS	POLICY	
Molly Sanders VP of Sales	Approved	\$20,000 All-inclus	5.97 (AA)
Michael Roberts Advisory Board	Awaiting Approval	\$5,000 Basic Pol	5.07 (AA)
Devin Childs Marketing Manager	Declined	\$5,000 Basic Pol	5.34 (AA)

Puede resolver este problema *cambiando el contraste*. En lugar de usar texto claro sobre un fondo de color oscuro, use texto de color oscuro sobre un fondo de color claro:



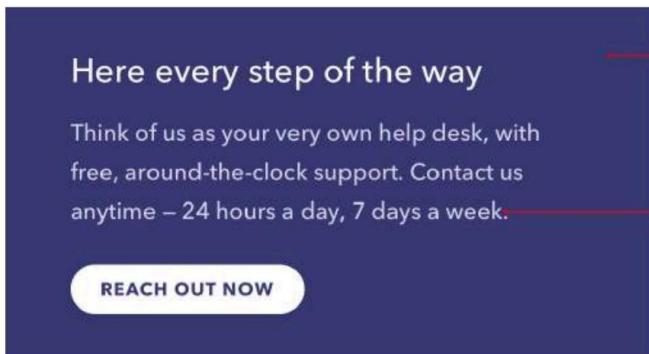
NAME	STATUS	POLICY	
Molly Sanders VP of Sales	Approved	\$20,000 All-inclus	9.01 (AAA)
Michael Roberts Advisory Board	Awaiting Approval	\$5,000 Basic Pol	9.78 (AAA)
Devin Childs Marketing Manager	Declined	\$5,000 Basic Pol	12.32 (AAA)

El color sigue ahí para ayudar a respaldar el texto, pero es mucho menos directo y no interfiere tanto con otras acciones en la página.

## Rotando el tono

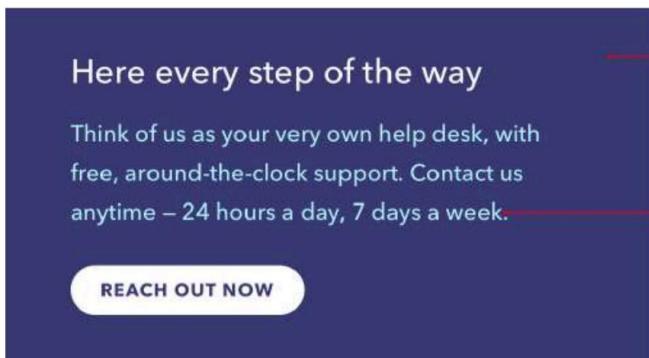
Incluso más difícil que el texto blanco sobre un fondo de color es el texto de color sobre un fondo de color. Te encontrarás con esta situación si alguna vez tratas de elegir un color para un texto secundario dentro de un panel de color oscuro.

Si comienza tomando el color de fondo y simplemente ajustando la luminosidad y la saturación, encontrará que es difícil cumplir con la relación de contraste recomendada sin acercarse mucho al blanco puro.



No desea que el texto principal y el texto secundario se vean iguales, entonces, ¿qué más puede hacer?

Bueno, dado que algunos colores son más brillantes que otros, una forma de aumentar el contraste sin acercarse al blanco es *rotar el tono* hacia un color más brillante, como cian, magenta o amarillo.

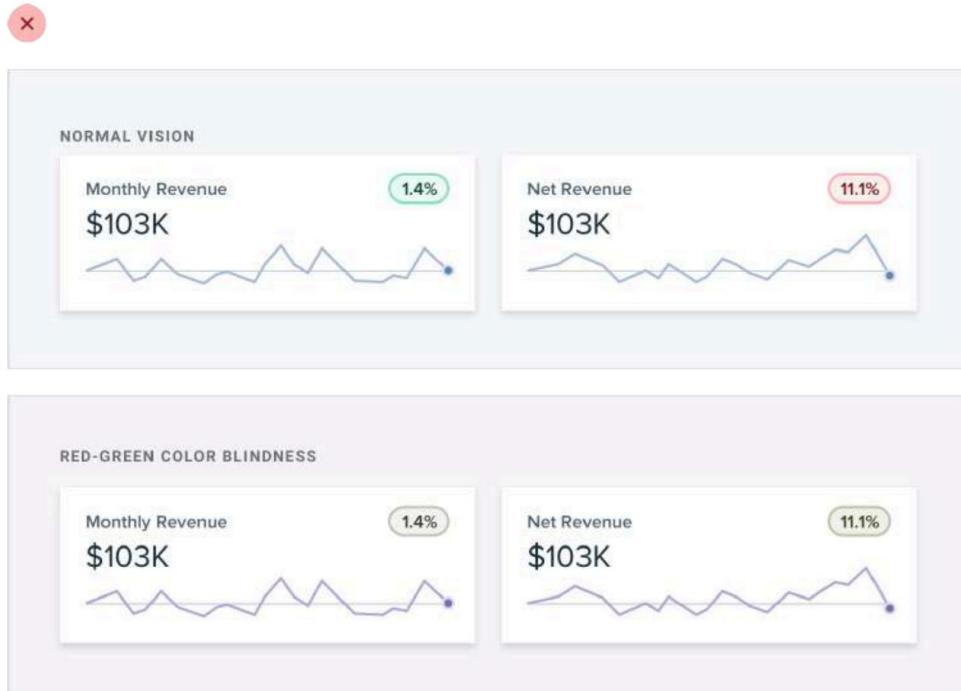


Esto puede hacer que sea mucho más fácil hacer que el texto sea accesible sin dejar de mantenerlo vistoso.

# No confíes solo en el color

El color puede ser una forma fantástica de mejorar la información y hacer que sea más fácil de entender, pero tenga cuidado de no *confiar* en él, o los usuarios con daltonismo tendrán dificultades para interpretar su interfaz de usuario.

Tome estas tarjetas métricas, por ejemplo. Con este diseño, alguien que es daltónico rojo-verde no puede saber fácilmente si una métrica ha mejorado o empeorado:



Una solución fácil para esto es también comunicar esa información de alguna otra manera, como agregar íconos para indicar si el cambio es positivo o negativo.



¿Qué pasa con algo como un gráfico, donde cada línea de tendencia tiene un diferente color?



En situaciones como esta, intente confiar en el *contraste* en lugar de usar colores completamente diferentes. Es mucho más fácil para alguien daltónico decirle a la

diferencia entre la luz y la oscuridad de lo que es para ellos decir la diferencia entre dos colores distintos.

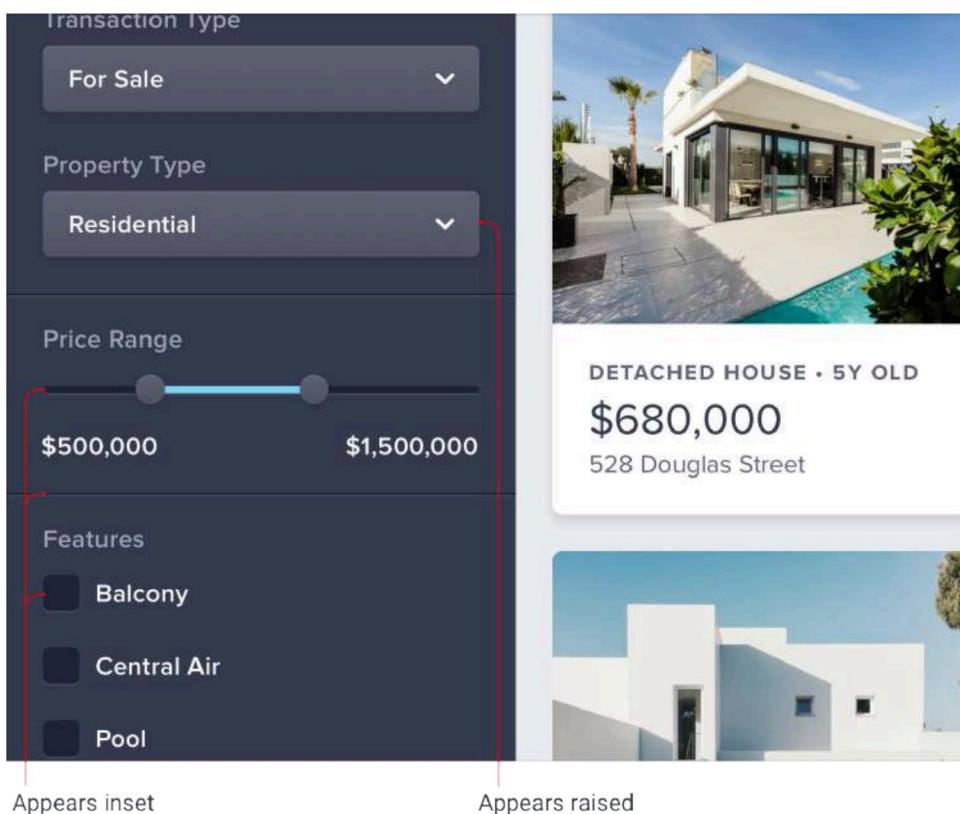


Utilice siempre el color para respaldar algo que su diseño ya está diciendo; nunca lo use como el único medio de comunicación.

# **Creando profundidad**

# Emular una fuente de luz

¿Alguna vez ha notado cómo algunos elementos en una interfaz se sienten como si estuvieran fuera de la página, mientras que otros se sienten como si estuvieran insertados en el fondo?



Crear este efecto puede parecer complicado al principio, pero en realidad solo requiere que entiendas una regla fundamental.

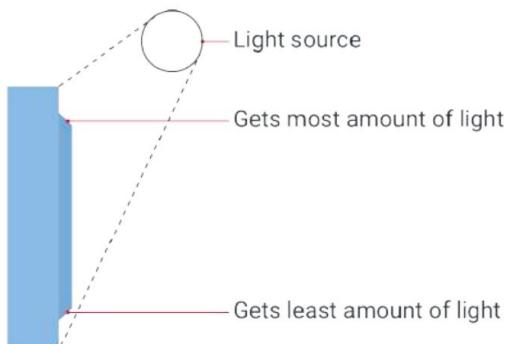
## La luz viene de arriba

Echa un vistazo a los paneles de esta puerta:



A pesar de que solo está mirando una imagen plana, todavía es bastante obvio que los paneles de la puerta están elevados. ¿Porqué es eso?

¿Observa cómo el borde superior del panel es más claro? Eso es porque está inclinado hacia el cielo y recibe más luz. De manera similar, el borde inferior es más oscuro porque está en un ángulo que se aleja del cielo y recibe *menos* luz.

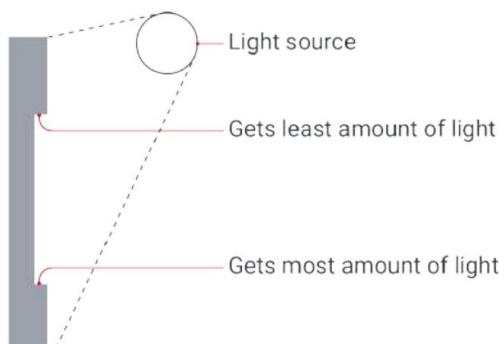


La única forma en que esos bordes podrían orientarse de esa manera es si el panel en sí está elevado, así es como lo percibe nuestro cerebro.

Ahora eche un vistazo a los paneles de este gabinete:



En este caso, está claro que los paneles están *insertados* porque hay una sombra en la parte superior que indica que el borde superior bloquea la luz y el borde inferior es más claro, lo que indica que está inclinado hacia arriba.



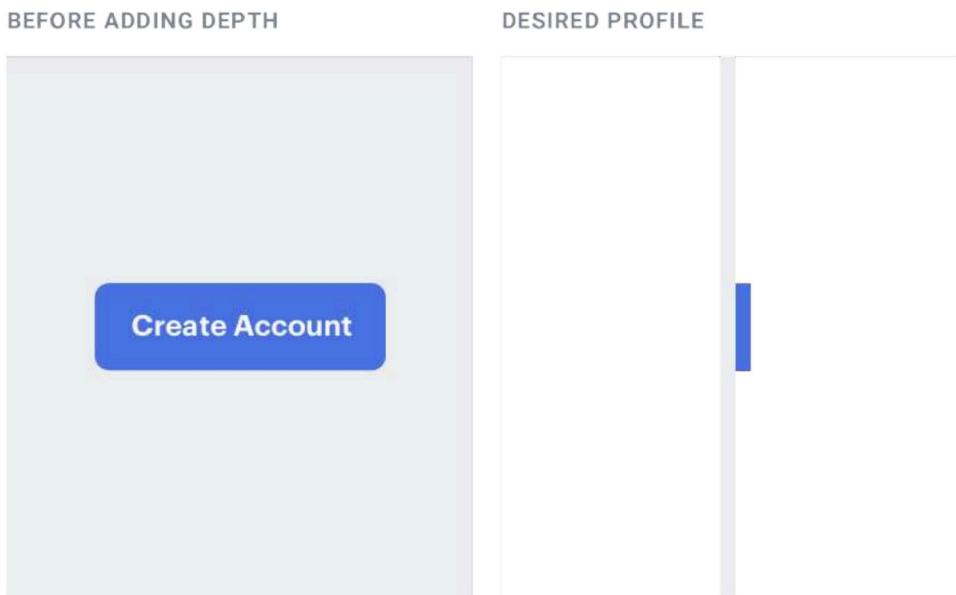
Para crear esta misma sensación de profundidad en sus diseños, todo lo que necesita hacer es imitar la forma en que la luz afecta las cosas en el mundo real.

## Simulación de luz en una interfaz de usuario

Si desea que un elemento aparezca elevado o insertado, primero averigüe qué *perfil* desea que tenga ese elemento, luego imite cómo una fuente de luz interactuaría con esa forma.

### Elementos elevados

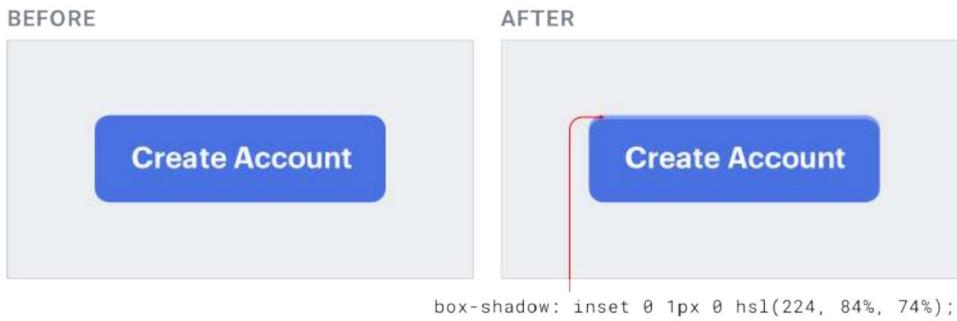
Por ejemplo, supongamos que tenía un botón y quería que se sintiera elevado de la página, con bordes perfectamente planos en la parte superior e inferior:



Debido a que los bordes superior e inferior son planos, sería imposible verlos a ambos al mismo tiempo. Por lo general, las personas miran ligeramente hacia abajo, hacia sus pantallas, por lo que para lograr un aspecto más natural, revele un poco el borde superior y oculte el borde inferior.

Dado que el borde superior mira hacia arriba, hágalo un poco más claro que la cara de

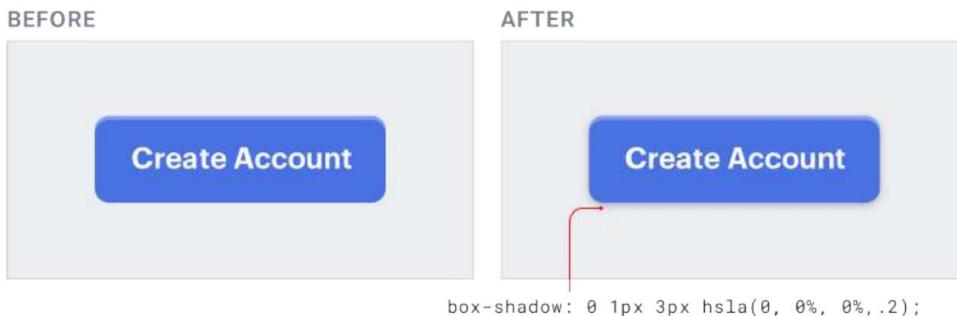
el botón, generalmente usando un borde superior o una sombra de cuadro insertada con una ligera desplazamiento vertical:



Elija el color más claro a mano en lugar de usar un blanco semitransparente para obtener mejores resultados; simplemente superponer el blanco puede absorber la saturación del color subyacente.

A continuación, debe tener en cuenta el hecho de que un elemento elevado bloqueará parte de la luz para que no llegue al área debajo del elemento.

Haga esto agregando una pequeña sombra de cuadro oscuro con un ligero desplazamiento vertical (*solo desea que la sombra aparezca debajo del elemento*):

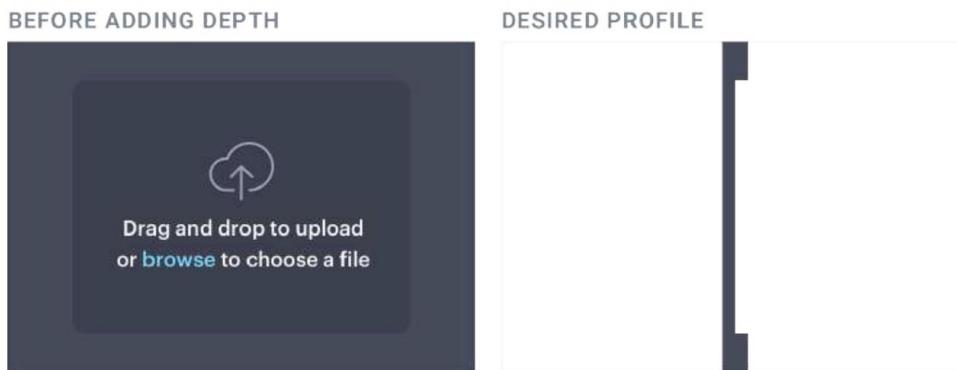


No se deje llevar por el radio de desenfoque, un par de píxeles es suficiente. Estos

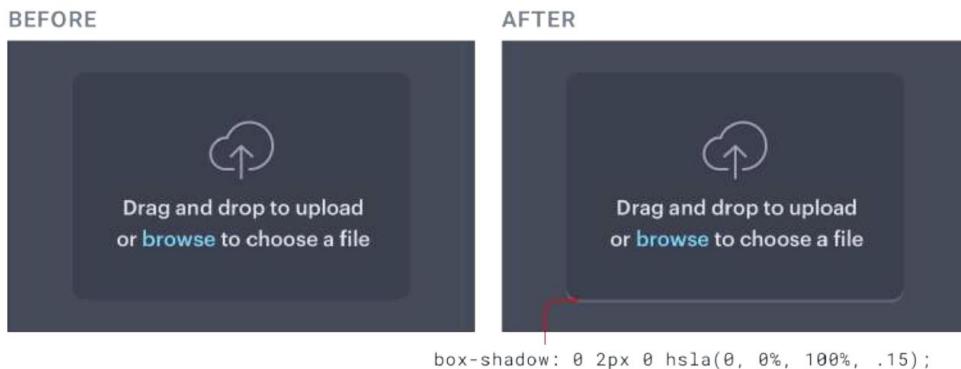
los tipos de sombras deben tener bordes bastante nítidos: eche un vistazo a la sombra proyectada por la parte inferior de un tomacorriente de pared o el marco de una ventana para ver un ejemplo del mundo real.

### Elementos insertados

Supongamos que está diseñando un componente "bien" que debe sentirse como si estuviera empotrado en la página.

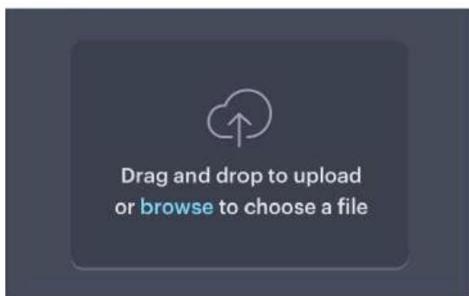


Mirando ligeramente hacia abajo, solo se vería el labio inferior. Dado que mira hacia el cielo, dale a ese borde un color ligeramente más claro usando un borde inferior o una sombra insertada con un desplazamiento vertical negativo:

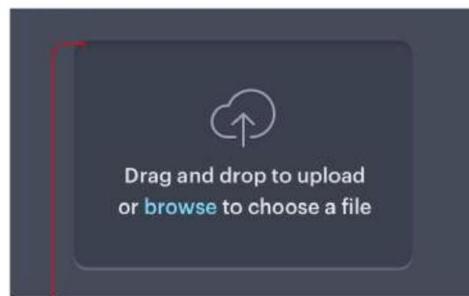


El área sobre el pozo debe bloquear parte de la luz para que no llegue a la parte superior del pozo, así que agregue una pequeña sombra de cuadro oscura insertada con un ligero desplazamiento vertical positivo para asegurarse de que no sobresalga en la parte inferior:

BEFORE



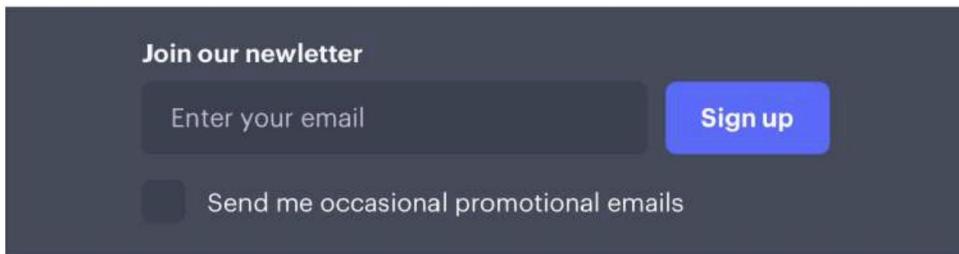
AFTER



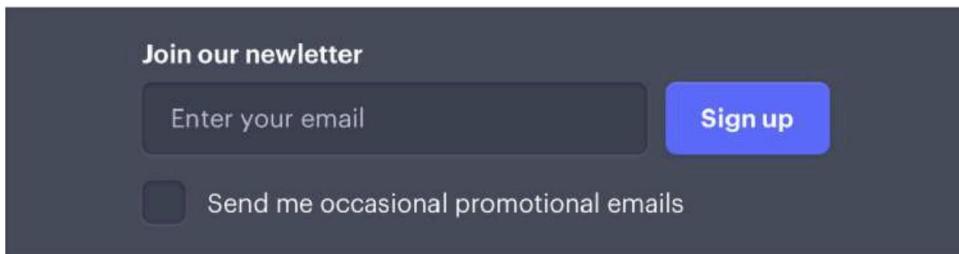
```
box-shadow: inset 0 2px 2px hsla(0, 0%, 0%, 0.1);
```

Este mismo tratamiento funciona para cualquier elemento que deba aparecer inserto, por ejemplo, entradas de texto y casillas de verificación:

BEFORE



AFTER



## **no te dejes llevar**

Una vez que comprenda cómo simular la luz en una interfaz, puede ser tentador jugar durante horas, ajustando y ajustando para ver qué tan cerca puede imitar el mundo real.

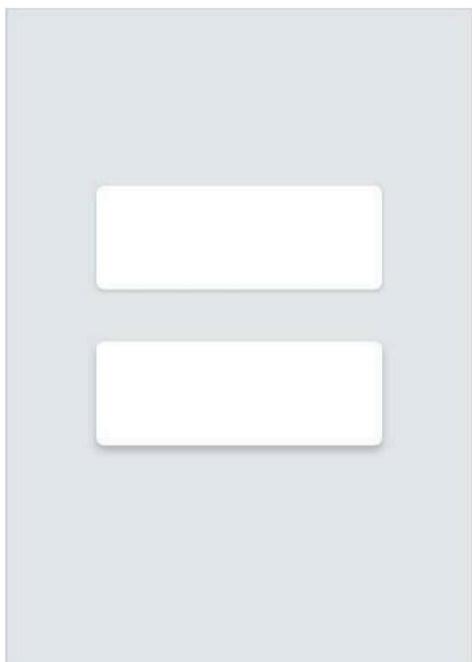
Si bien este puede ser un ejercicio divertido, en la práctica puede generar interfaces ocupadas y poco claras. Tomar prestadas algunas señales visuales del mundo real es una excelente manera de agregar un poco de profundidad, pero no hay necesidad de tratar de hacer que las cosas se vean fotorrealistas.

# Usa sombras para transmitir elevación

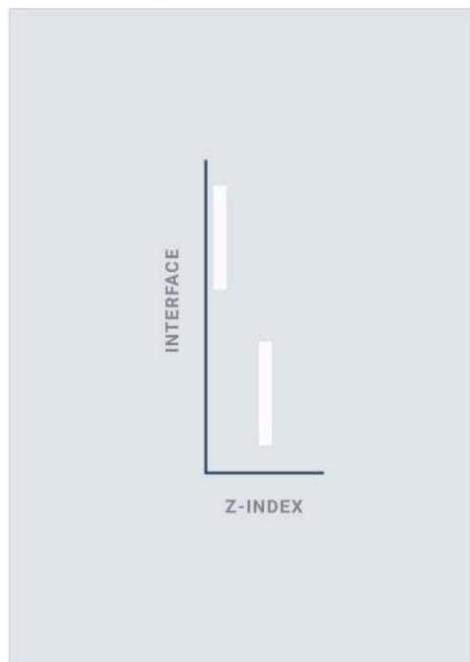
Las sombras pueden ser algo más que un simple efecto llamativo: si se usan cuidadosamente, le permiten colocar elementos en un eje z virtual para crear una sensación significativa de profundidad.

Las sombras pequeñas con un radio de desenfoque estrecho hacen que un elemento se sienta ligeramente elevado con respecto al fondo, mientras que las sombras más grandes con un radio de desenfoque más alto hacen que el elemento se sienta mucho más cerca del usuario:

FRONT VIEW

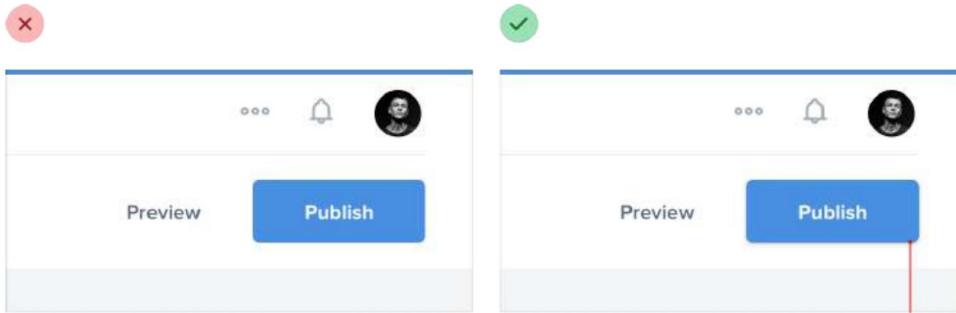


PROFILE VIEW



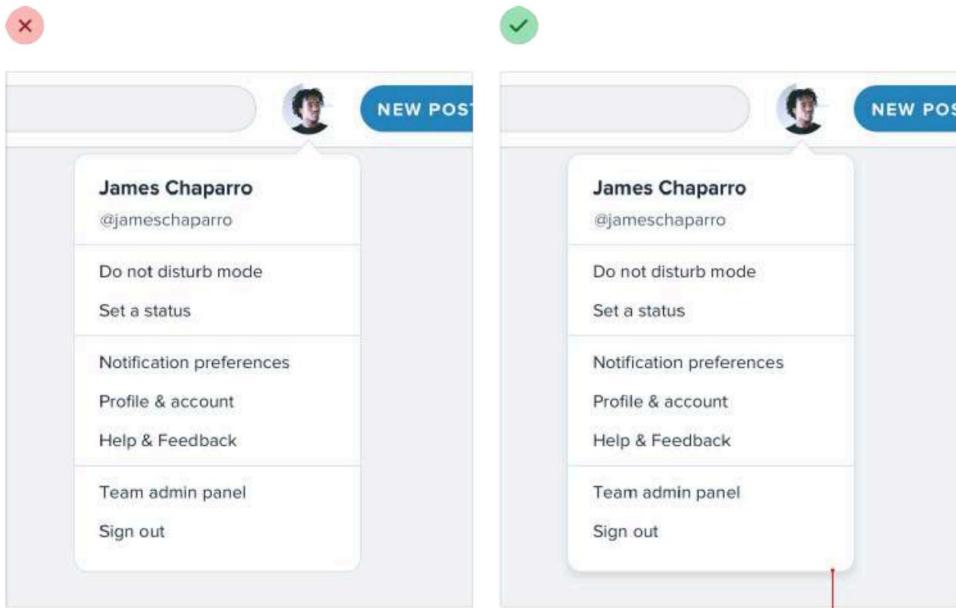
Cuanto más cerca se sienta algo del usuario, más atraerá su atención.

Puede usar una sombra más pequeña para algo como un botón, donde desea que el usuario lo note pero no quiere que domine la página:



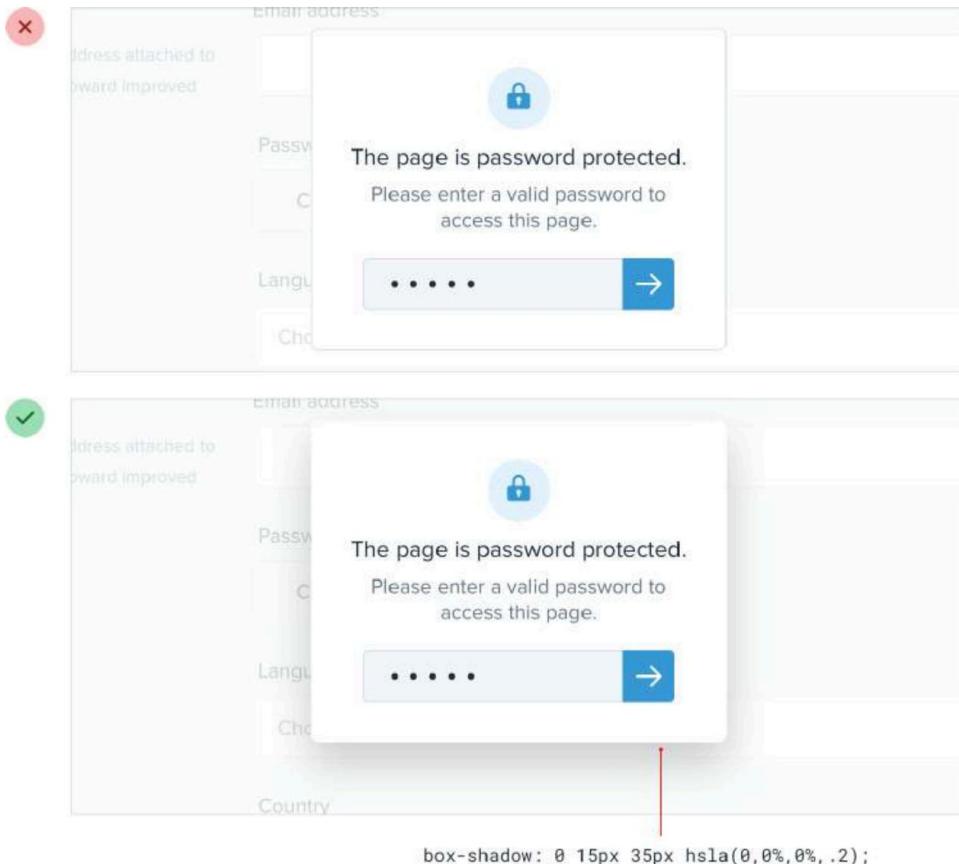
```
box-shadow: 0 1px 3px hsla(0,0%,0%, .2);
```

Las sombras medianas son útiles para elementos como menús desplegables; elementos que necesitan para sentarse un poco más arriba del resto de la interfaz de usuario:



```
box-shadow: 0 4px 6px hsla(0,0%,0%, .1);
```

Las sombras grandes son excelentes para los diálogos modales, donde realmente desea capturar la atención del usuario:



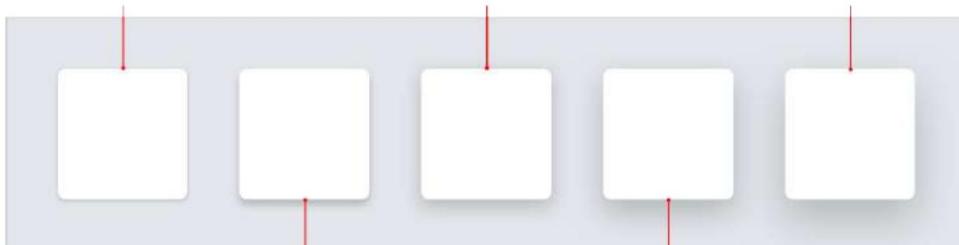
## Establecimiento de un sistema de elevación

Al igual que con el color, la tipografía, el espaciado y el tamaño, definir un conjunto fijo de sombras acelerará su flujo de trabajo y ayudará a mantener la coherencia en sus diseños.

No necesita un montón de sombras diferentes: cinco opciones suelen ser suficientes.

Comience definiendo su sombra más pequeña y su sombra más grande, luego complete el medio con sombras que aumentan de tamaño de forma bastante lineal:

```
0 1px 3px hsla(0,0%,0%,.2); 0 5px 15px hsla(0,0%,0%,.2); 0 15px 35px hsla(0,0%,0%,.2);
```



```
0 4px 6px hsla(0,0%,0%,.2); 0 10px 24px hsla(0,0%,0%,.2);
```

## Combinando sombras con interacción.

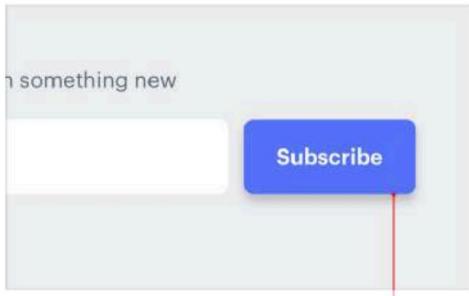
Las sombras no solo son útiles para colocar elementos en el eje z de forma estática; también son una excelente manera de proporcionar señales visuales al usuario a medida que interactúan con los elementos.

Por ejemplo, supongamos que tiene una lista de elementos donde el usuario puede hacer clic y arrastrar cada elemento para ordenarlos. Agregar una sombra a un elemento cuando un usuario hace clic en él hace que parezca que aparece sobre los demás elementos de la lista y deja en claro al usuario que puede arrastrarlo:

Filter			
	TITLE	ARTIST	ADDED
+	Kerala	Bonobo	2 min ago
⋮ +	Blush	Leon Vynehall	4 days ago
+	Bad Kingdom	Moderat	6 days ago
+	Fewer Locks	Affelaye	6 days ago

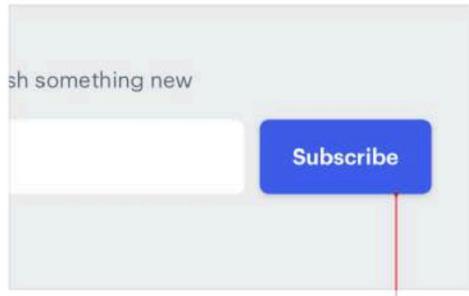
De manera similar, puede hacer que un botón se sienta como si estuviera presionado en la página cuando un usuario hace clic en él cambiando a una sombra más pequeña, o tal vez eliminando la sombra por completo:

NORMAL



```
box-shadow: 0 4px 6px hsla(0,0%,0%,.2);
```

ON CLICK

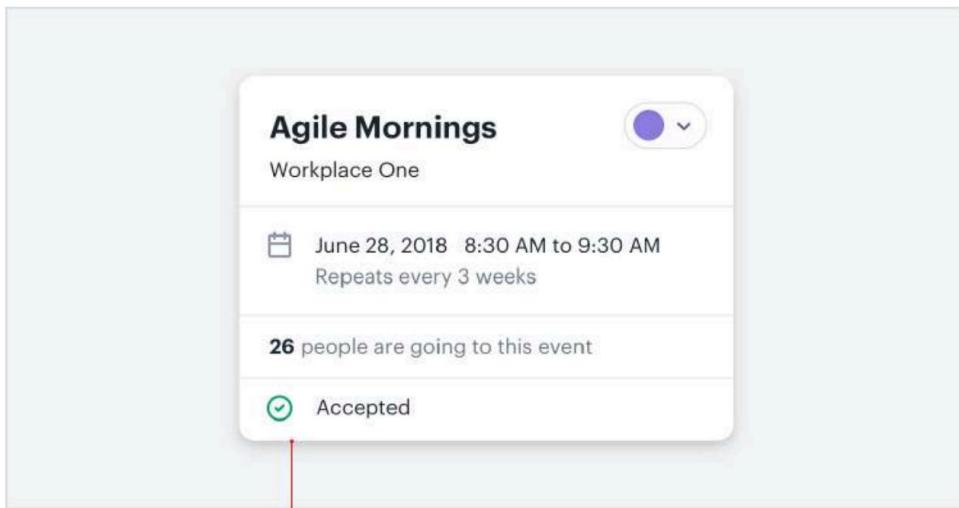


```
box-shadow: 0 1px 3px hsla(0,0%,0%,.2);
```

Usar sombras de una manera significativa como esta es una excelente manera de modificar el proceso de elegir qué tipo de sombra debe tener un elemento. No piense en la sombra en sí, piense dónde quiere que se coloque el elemento en el eje z y asígnele una sombra en consecuencia.

## Las sombras pueden tener dos partes.

¿Alguna vez inspeccionó una sombra realmente agradable en un sitio y notó que en realidad estaban usando *dos* sombras?

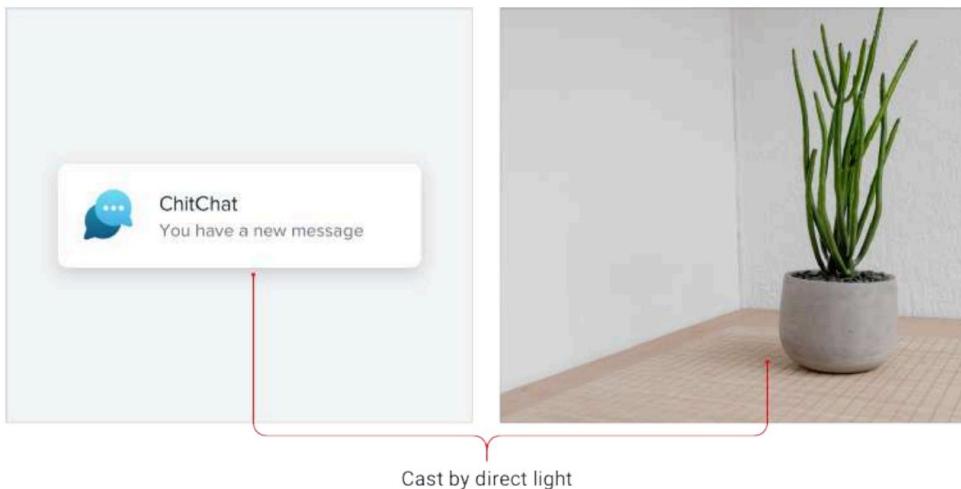


```
box-shadow: 0 4px 6px rgba(0,0,0,.7), 0 5px 15px rgba(0,0,0,.1);
```

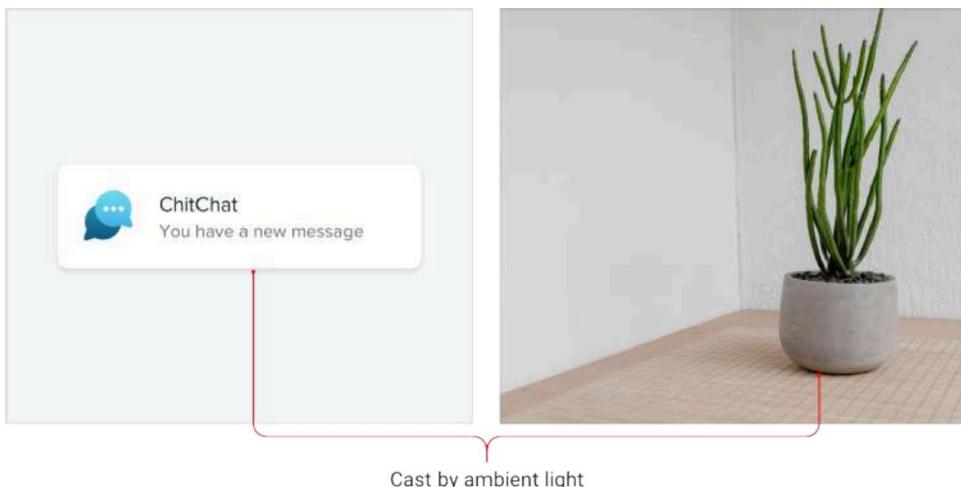
Hay un método para esta locura, y en realidad es bastante simple y tiene mucho sentido.

Cuando ves a alguien que combina dos sombras, no solo está experimentando al azar hasta que las cosas se ven bien, sino que está usando cada sombra para hacer un trabajo específico.

La primera sombra es más grande y más suave, con un desplazamiento vertical considerable y un gran radio de desenfoque. Simula la sombra proyectada detrás de un objeto por una fuente de luz directa.

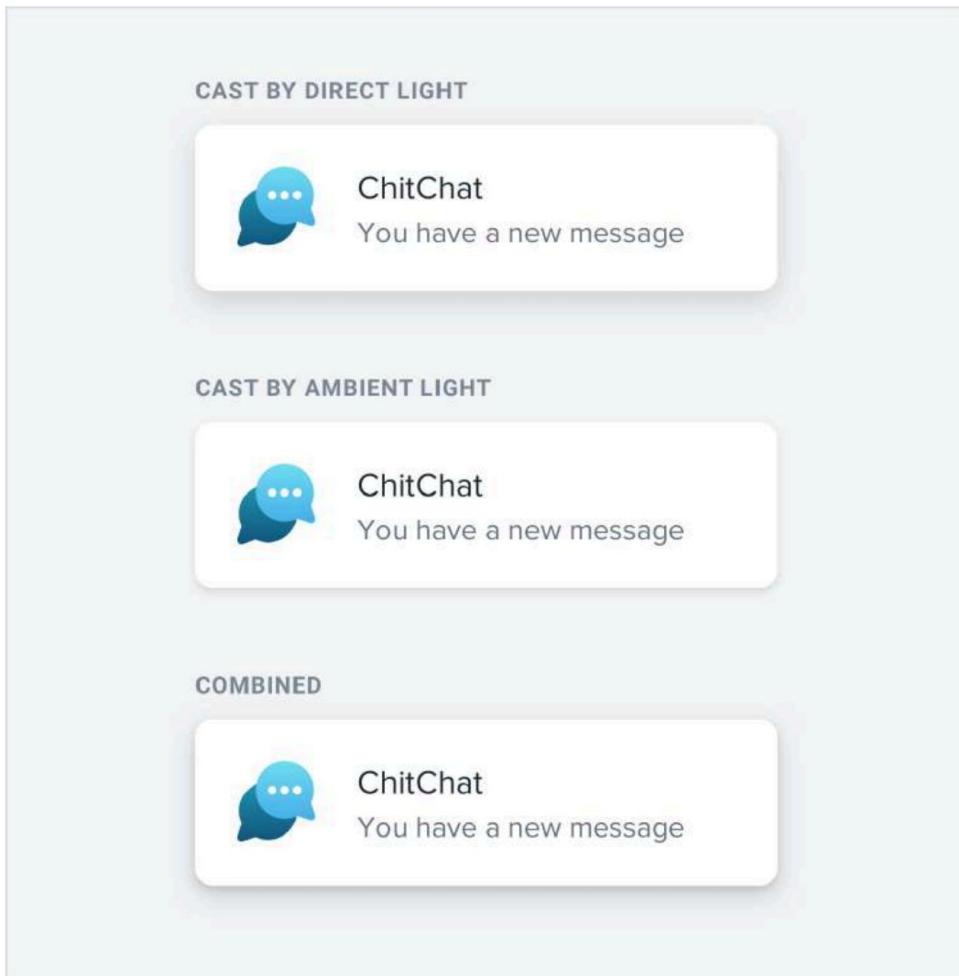


La segunda sombra es más estrecha y oscura, con menos desplazamiento vertical y un radio de desenfoque más pequeño. Simula el área sombreada *debajo* de un objeto donde incluso la luz ambiental tiene dificultades para llegar.



El uso de dos sombras como esta le brinda mucho más control del que obtendría con una sola sombra: puede mantener la sombra más grande agradable y sutil mientras está quieto

haciendo que la sombra se acerque a los bordes del elemento agradable y definido.

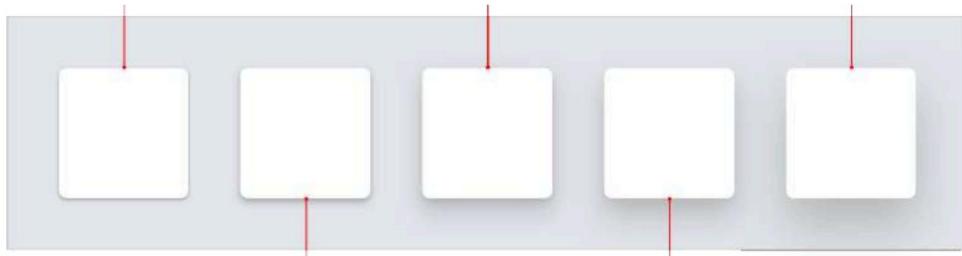


## Contabilización de la elevación

A medida que un objeto se aleja de una superficie, la pequeña sombra oscura creada por la falta de luz ambiental desaparece lentamente (*adelante, pruébelo con algo en su escritorio*).

Entonces, si va a utilizar esta técnica de dos sombras en sus propios proyectos, asegúrese de hacer esa sombra más sutil para las sombras que representan una elevación más alta.

```
0 1px 3px rgba(0,0,0,.12);  0 10px 20px rgba(0,0,0,.15);  
0 1px 2px rgba(0,0,0,.24);  0 3px 6px rgba(0,0,0,.10);  0 20px 40px rgba(0,0,0,.2);
```

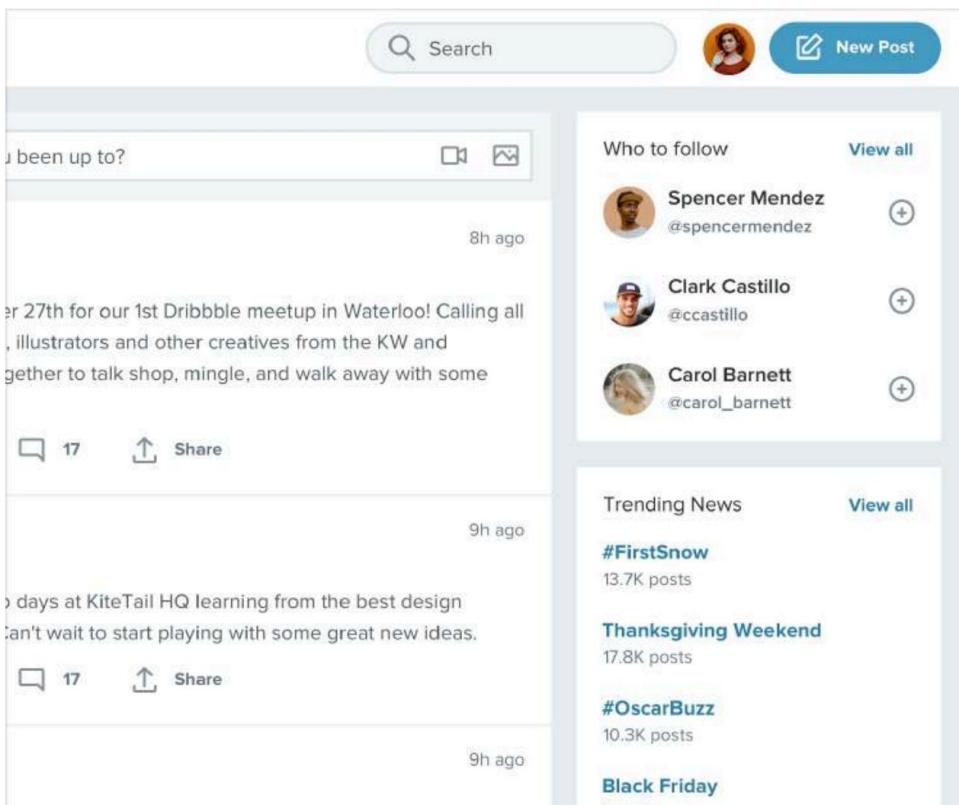


```
0 3px 6px rgba(0,0,0,.15);  0 15px 25px rgba(0,0,0,.15);  
0 2px 4px rgba(0,0,0,.12);  0 5px 10px rgba(0,0,0,.05);
```

Debería ser bastante distinto para su elevación más baja y casi (*o completamente*) invisible en su elevación más alta.

## Incluso los diseños planos pueden tener profundidad.

Cuando la mayoría de la gente habla de "diseño plano", se refiere a diseñar sin sombras, degradados o cualquier otro efecto que intente imitar cómo la luz interactúa con las cosas en el mundo real.

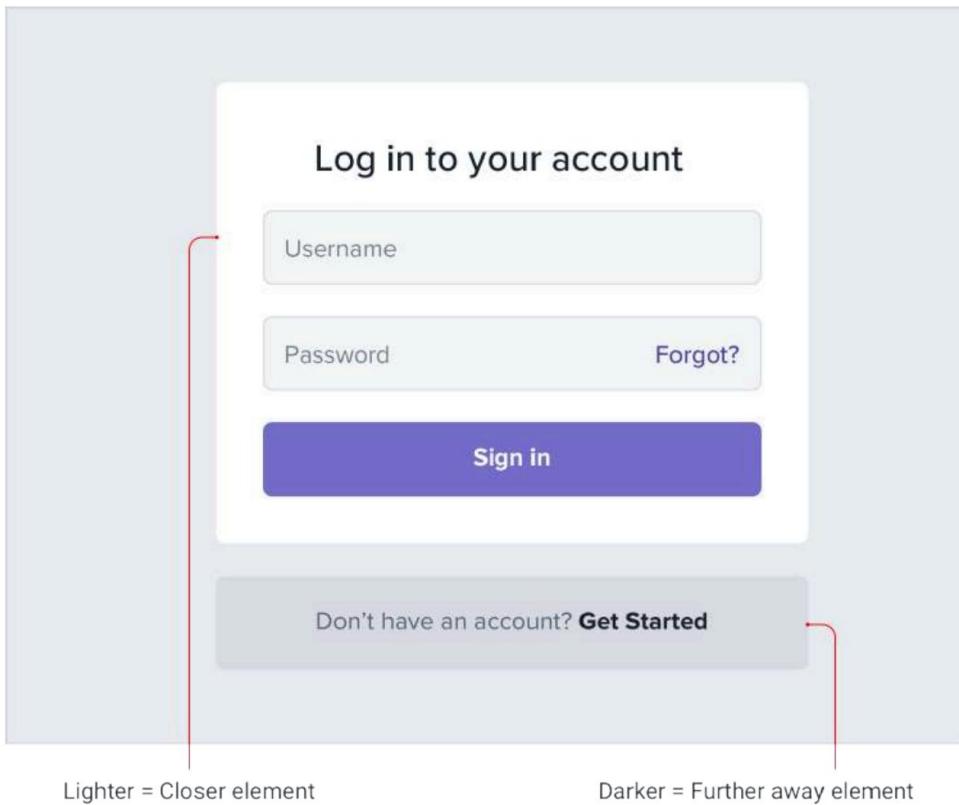


Pero los diseños planos más efectivos aún transmiten profundidad, simplemente lo hacen de una manera diferente.

## Creando profundidad con el color

En general (*especialmente con tonos del mismo color*), los objetos más claros se sienten más cerca de nosotros y los objetos más oscuros se sienten más lejos.

Haga que un elemento sea más claro que el color de fondo para que se sienta como si sobresaliera de la página, o más oscuro que el color de fondo si desea que se sienta inserto como un pozo:

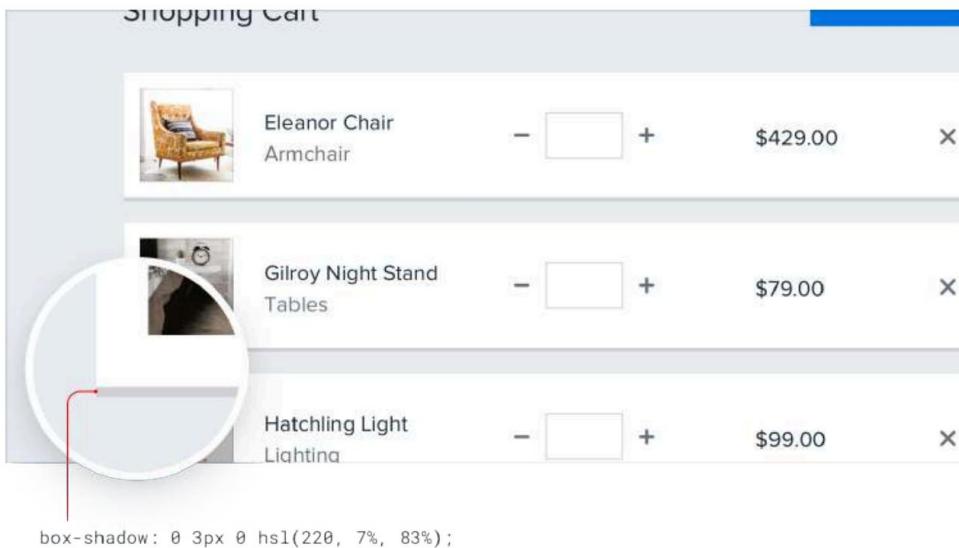


Esto también es aplicable a los diseños no planos: el color es solo otra herramienta en su cinturón de herramientas para transmitir la distancia.

Incluso los diseños planos pueden tener profundidad.

## Usando sombras sólidas

Otra forma de comunicar la profundidad en un diseño plano es usar un diseño corto y vertical.  
sombras compensadas sin radio de desenfoque en absoluto.

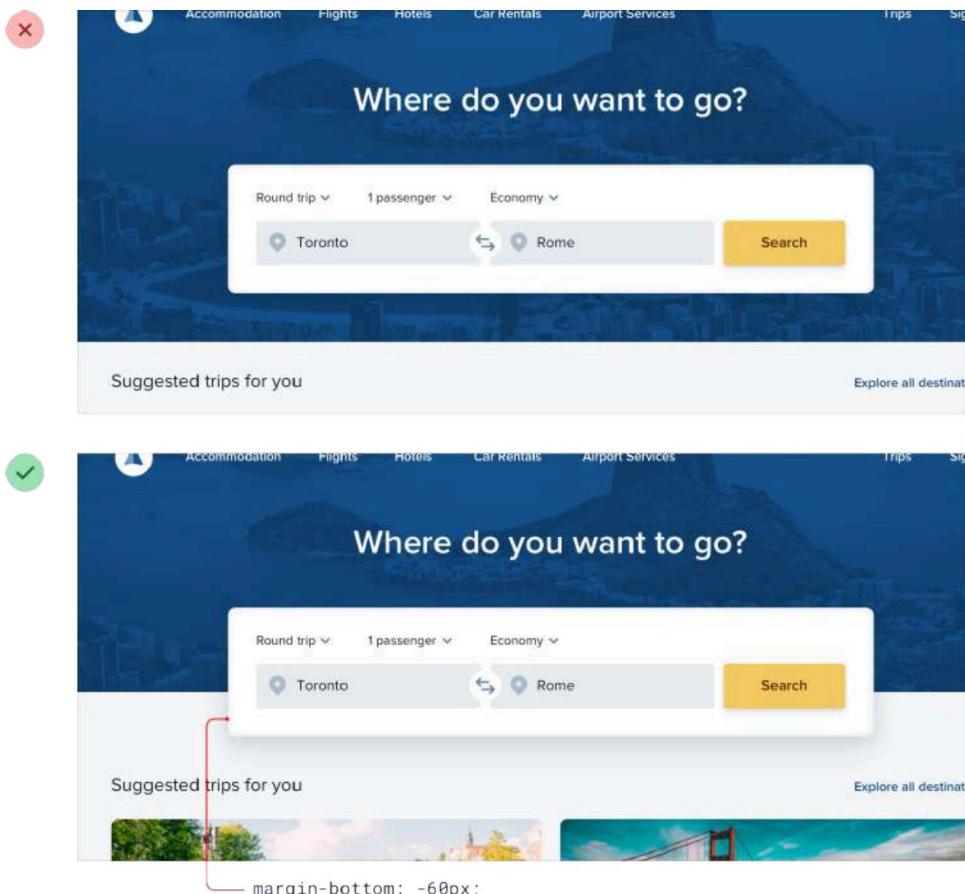


Es una excelente manera de hacer que una tarjeta o botón se destaque un poco de la página sin sacrificar esa estética plana.

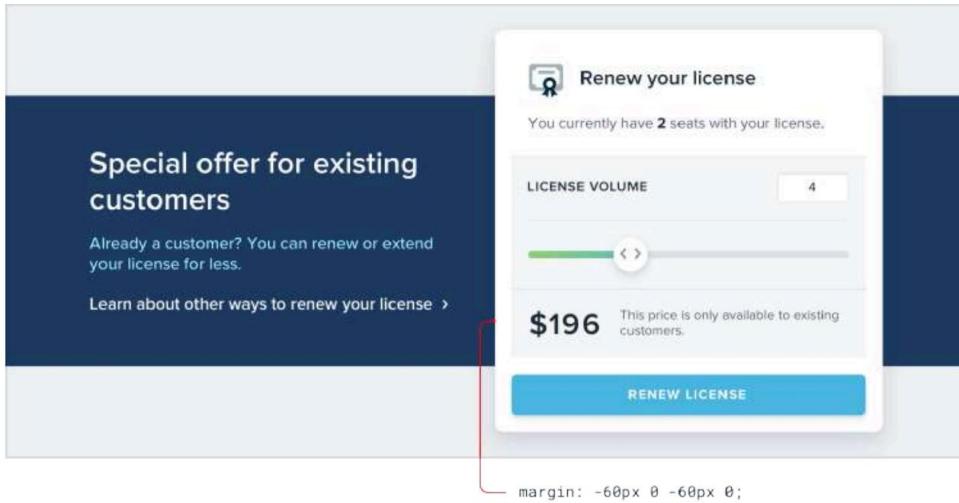
# Superponer elementos para crear capas

Una de las formas más efectivas de crear profundidad es superponer diferentes elementos para que parezca que un diseño tiene varias capas.

Por ejemplo, en lugar de contener una tarjeta completamente dentro de otro elemento, compárela para que cruce la transición entre dos fondos diferentes:



También puede hacer que un elemento sea más alto que su padre, de modo que se superponga en ambos lados:



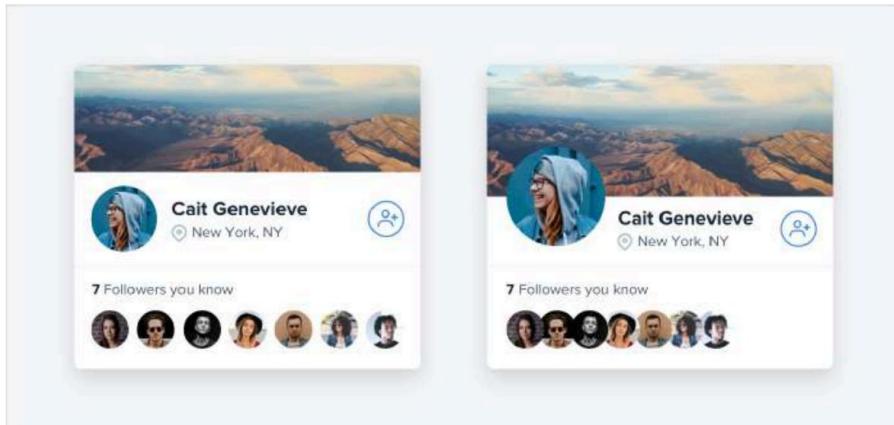
Los elementos superpuestos también pueden agregar profundidad a los componentes más pequeños, por ejemplo, los controles en este carrusel:



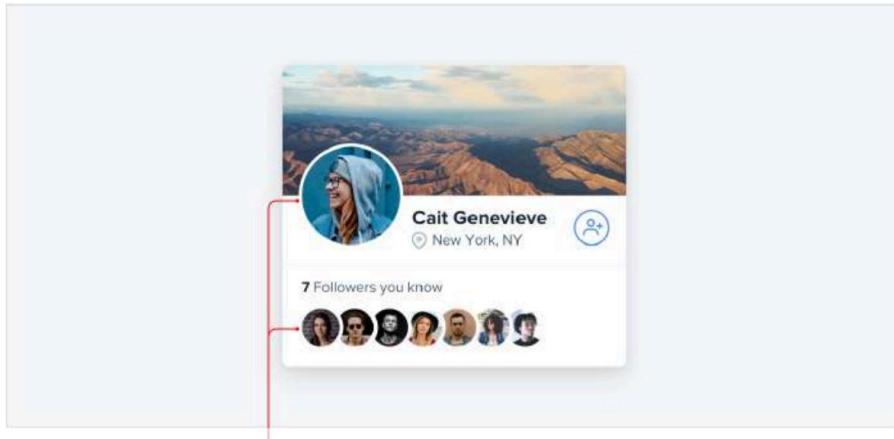
## Imágenes superpuestas

Esta técnica también puede funcionar muy bien con imágenes, pero sin especial

consideración, es fácil que las imágenes superpuestas choquen.



Un truco simple para evitar esto es darle a las imágenes un "borde invisible", uno que coincida con el color de fondo, para que siempre haya un pequeño espacio entre las imágenes:

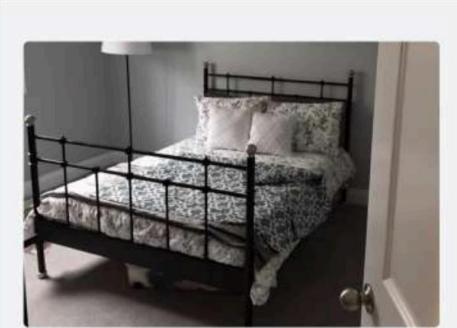


Todavía creará la apariencia de capas pero sin el feo choque.

# Trabajar con imágenes

# Usa buenas fotos

Las malas fotos arruinarán un diseño, incluso si todo lo demás se ve muy bien.

  
✗

  
✓

**ENTIRE APARTMENT**  
**Modern Studio in Central San Francisco**  
\$120 USD per night  
 23

**ENTIRE APARTMENT**  
**Modern Studio in Central San Francisco**  
\$120 USD per night  
 23

Si tu diseño necesita fotografía y no eres un fotógrafo talentoso, tienes dos opciones:

## 1. Contrata a un fotógrafo profesional.

Si necesitas fotos muy concretas para tu proyecto, confía en un profesional.

Tomar excelentes fotos no se trata solo de usar una cámara costosa, se trata de iluminación, composición, color, habilidades que tardan años en desarrollarse.

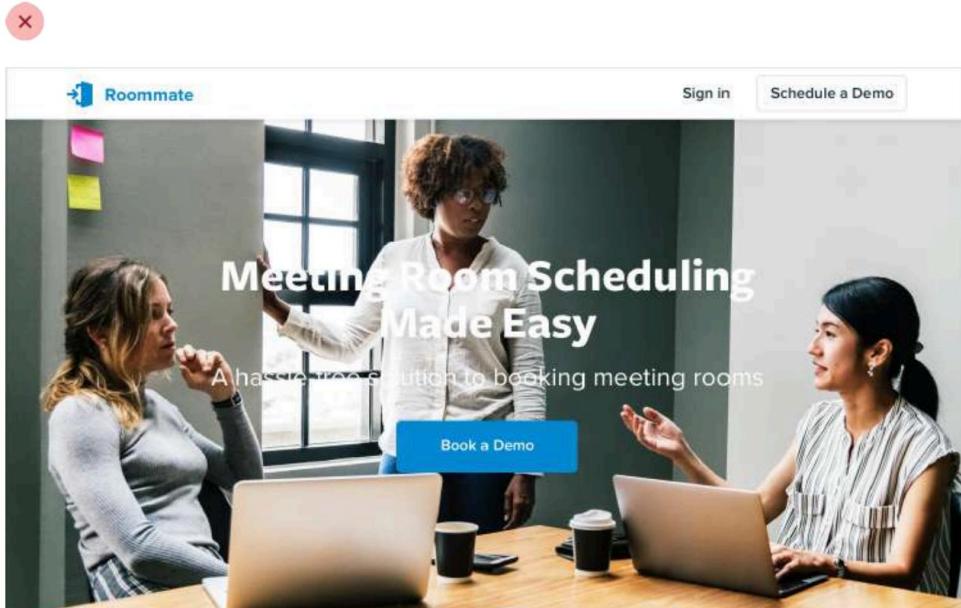
## **2. Utilice fotografías de archivo de alta calidad.**

Si sus necesidades son más genéricas, existen toneladas de excelentes recursos donde puede comprar excelentes fotos de archivo. Incluso hay sitios como Unsplash que ofrecen bellas fotografías de forma gratuita.

Hagas lo que hagas, no diseñes usando imágenes de marcador de posición y esperes poder tomar algunas fotos con tu teléfono inteligente e intercambiarlas más tarde. Eso nunca funciona

## El texto necesita un contraste consistente

¿Alguna vez trató de colocar un título en una imagen de gran héroe, solo para descubrir que, sin importar el color que probara para el texto, todavía era difícil de leer?



Eso es porque el problema no es el texto, es la imagen.

## El problema con las imágenes de fondo

Las fotos pueden ser muy dinámicas, con muchas áreas realmente claras y muchas áreas realmente oscuras. El texto blanco puede verse muy bien en las áreas oscuras, pero se pierde en las áreas claras. El texto oscuro se ve muy bien en las áreas claras, pero se pierde en las áreas oscuras.



Too light

Too dark

Para resolver este problema, debe *reducir* la dinámica de la imagen para que el contraste entre el texto y el fondo sea más uniforme.

#### Agregar una superposición

Una forma de aumentar el contraste general del texto es agregar una superposición semitransparente a la imagen de fondo.



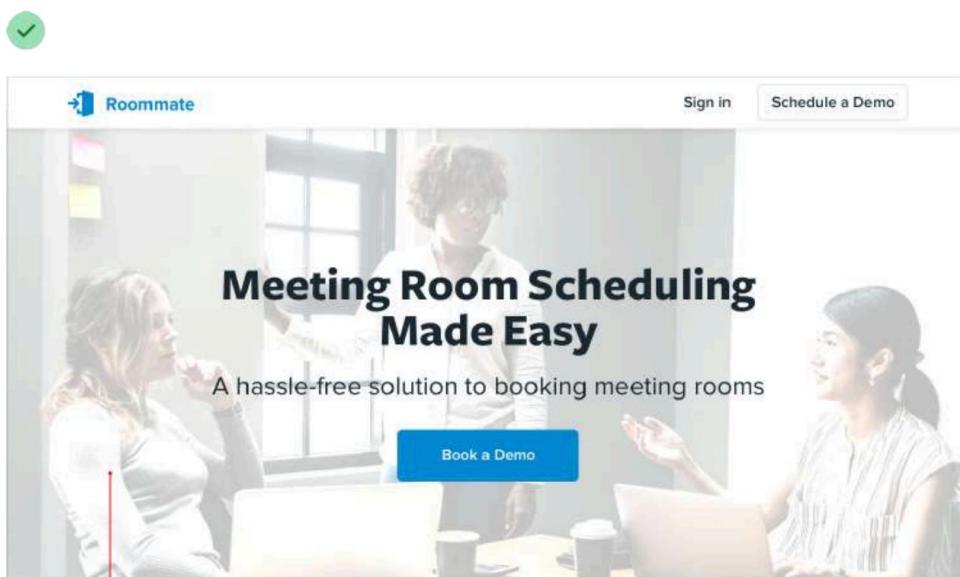
```
background-color: hsla(0, 0%, 0%, .55);
```

Una superposición negra atenuará las áreas claras y ayudará a que el texto claro se destaque, mientras que una superposición blanca iluminará las áreas oscuras y ayudará a que el texto oscuro se destaque.

## Baje el contraste de la imagen

Uno de los compromisos que hace cuando usa una superposición es que está aclarando u oscureciendo *toda* la imagen, no solo las áreas problemáticas.

Si quieres más control, otra solución es bajar el contraste de la propia imagen:



Brightness: +40%

Contrast: -70%

Bajar el contraste cambiará qué tan clara u oscura se siente la imagen en general, así que asegúrese de ajustar el brillo para compensar.

## Colorea la imagen

Otra forma de ayudar a que el texto se destaque frente a una imagen es colorear la imagen con un solo color.

Algunos programas de edición de fotos incluyen esto como una función de primera clase, pero si el suyo no lo incluye, puede crear este efecto en tres pasos:

1. **Baje el contraste de la imagen** para equilibrar un poco las cosas.
2. **Desature la imagen** para eliminar cualquier color existente.
3. **Agregue un relleno sólido**, utilizando el modo de fusión "multiplicar".



Color: #035581

Blending mode: Multiply

Esta también puede ser una excelente manera de hacer que una imagen de fondo combine mejor con los colores de su marca existente.

## Agregar una sombra de texto

Si desea conservar un poco más de la dinámica en una imagen de fondo, una sombra de texto puede ser una excelente manera de aumentar el contraste solo donde lo necesita. la mayoría.

Desea que se vea más como un brillo sutil que como una sombra real, así que use un radio de desenfoque grande y no agregue ningún tipo de compensación.



```
text-shadow: 0 0 50px hsla(0, 0%, 0%, .4);
```

Sigue siendo una buena idea reducir el contraste general de la imagen, pero combinarlo con una sombra de texto significa que puede reducirlo un poco menos.

# Todo tiene un tamaño previsto.

Todo el mundo sabe que escalar las imágenes de mapa de bits a un tamaño mayor que el original es una mala idea: inmediatamente se sienten "borrosas" y pierden su definición.



Pero esa no es la única forma en que puede equivocarse con la escala, incluso cuando cree que está jugando a lo seguro.

## No amplíes los iconos

Si está diseñando algo que podría usar algunos íconos grandes (*como quizás la sección de "características" de una página de destino*), puede tomar instintivamente su conjunto de íconos SVG favorito y aumentar el tamaño hasta que se ajuste a sus necesidades.

Después de todo, son imágenes vectoriales, por lo que la calidad no se verá afectada si aumenta el tamaño, ¿verdad?



A screenshot of a website featuring three service offerings. Each offering includes an icon, a title, and a brief description. The first offering is "Automatic rebalancing" with the subtitle "Adjust as the market changes" and an icon of a scale. The second is "Dividend reinvesting" with the subtitle "Earn more as you grow" and an icon of a rising arrow. The third is "Advice from Advisors" with the subtitle "Advisors ar" and an icon of a person's head. The background of the page has a dark blue header and a light gray footer.

Todo tiene un tamaño previsto.

182

Si bien es cierto que las imágenes vectoriales no se degradarán en calidad cuando aumente su tamaño, los íconos que se dibujaron a 16–24 px nunca se verán muy profesionales cuando los amplíe hasta 3x o 4x de su tamaño previsto. Carecen de detalles y siempre se sienten desproporcionadamente "gruesos".



Intended size (24px)



Scaled up (48px)



Drawn for large sizes (48px)



Si todo lo que tiene son íconos pequeños, intente encerrarlos dentro de otra forma y darle a la forma un color de fondo:



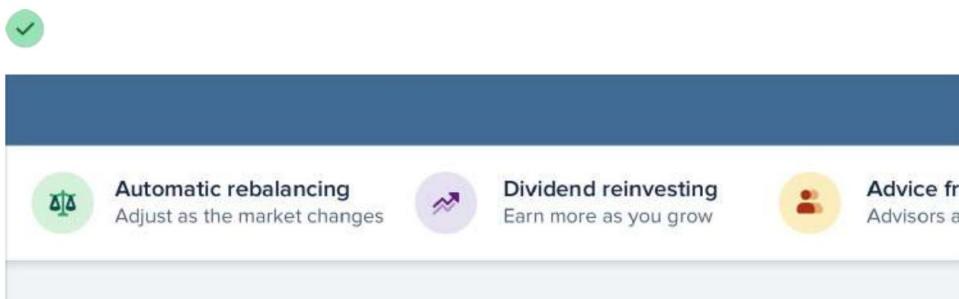
Scaled up (48px)



Larger but not scaled (48px)



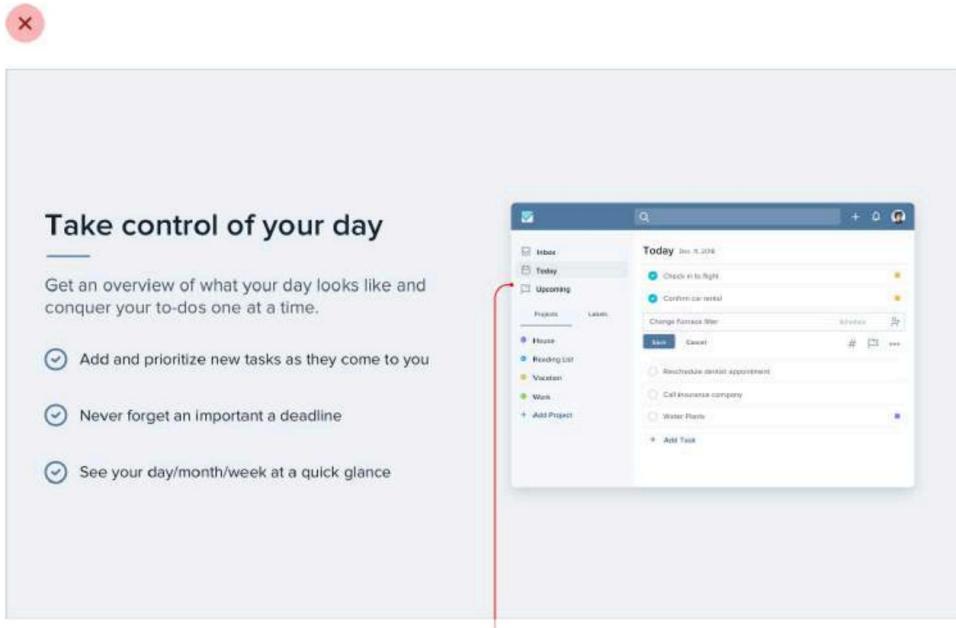
Esto le permite mantener el ícono real más cerca de su tamaño previsto, mientras llena el espacio más grande.



## No reducas las capturas de pantalla

Digamos que desea incluir una captura de pantalla de su aplicación en las mismas funciones página.

Si toma una captura de pantalla de tamaño completo y la reduce en un 70% para que quepa, terminará con una imagen que está tratando de incluir demasiados detalles en muy pocos espacios.



Details are distorted and hard to read

La fuente de 16 px en su aplicación se convierte en una fuente de 4 px en su captura de pantalla, y los visitantes entrecerrará los ojos a dos pulgadas de la pantalla, luchando por entender lo que dice todo ese texto.

Si desea incluir una captura de pantalla detallada en su diseño, tome la captura de pantalla en un tamaño de pantalla más pequeño (*como quizás el diseño de su tableta*) y guarde un

Todo tiene un tamaño previsto.

184

mucho espacio para que no tengas que encogerlo tanto:



## Take control of your day

Get an overview of what your day looks like and conquer your to-dos one at a time.

- Add and prioritize new tasks as they come to you
- Never forget an important a deadline
- See your day/month/week at a quick glance

Today Dec. 11, 2018

<input checked="" type="checkbox"/> Check in to flight	...
<input checked="" type="checkbox"/> Confirm car rental	...
Change furnace filter	
<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Cancel"/>
#  ...	
Reschedule dentist appointment	
Call insurance company	
Water Plants	
+ Add Task	

Screenshot of smaller device layout

O considere tomar solo una captura de pantalla parcial, para que pueda mostrarla en menos espacio sin necesidad de reducirla:



## Take control of your day

Get an overview of what your day looks like and conquer your to-dos one at a time.

- Add and prioritize new tasks as they come to you
- Never forget an important a deadline
- See your day/month/week at a quick glance

Today Dec. 11, 2018

<input checked="" type="checkbox"/> Check in to flight	...
<input checked="" type="checkbox"/> Confirm car rental	...
Change furnace filter	
<input type="button" value="Save"/>	<input type="button" value="Cancel"/>
#  ...	
Reschedule dentist appoir	
Call insurance company	
Water Plants	

Screenshot of specific area

Todo tiene un tamaño previsto.

185

Si realmente necesita colocar una captura de pantalla de toda la aplicación en un espacio reducido, intente dibujar una versión simplificada de la interfaz de usuario con los detalles eliminados y el texto pequeño reemplazado con líneas simples:

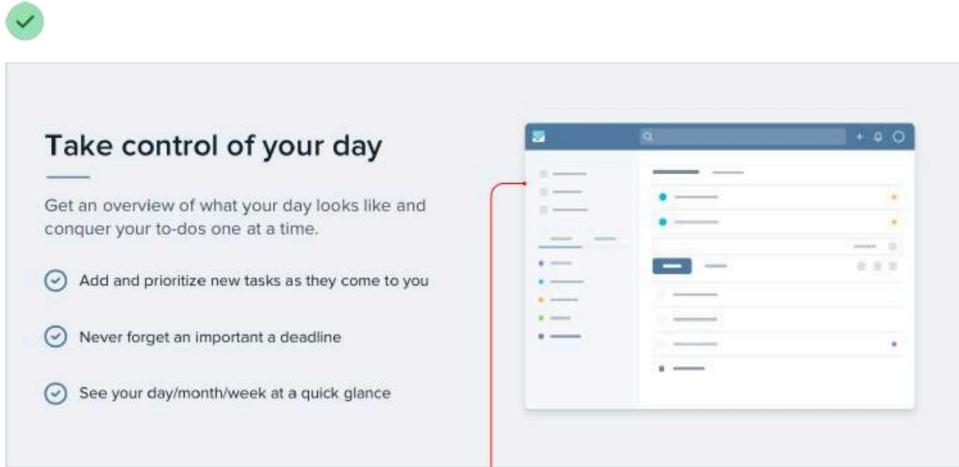


Illustration of simplified UI

Todavía comunicará el diseño general sin tentar a los visitantes a probar y descifrar todos los detalles.

### **Tampoco reduzcas la escala de los íconos**

Así como los íconos dibujados para usarse a 16px se ven gruesos cuando los escalas, los íconos destinados a usarse en tamaños más grandes se ven entrecortados y borrosos cuando los escalas. escalarlos hacia abajo.

El ejemplo más extremo de esto son los favicons, esos pequeños íconos que ves al lado del título de la página en una pestaña del navegador.

Si intenta reducir un logotipo dibujado a 128 px al tamaño de favicon, todo se convierte en

Todo tiene un tamaño previsto.

186

papilla ya que el navegador hace todo lo posible para representar todos esos detalles en un pequeño 16px cuadrado:



Original Icon



Icon Shrunk

Un mejor enfoque es volver a dibujar una versión súper simplificada del logotipo en el tamaño objetivo, de modo que controle los compromisos en lugar de dejarlo en manos del navegador:



Original Icon



Simplified icon



Simplified icon shrunk

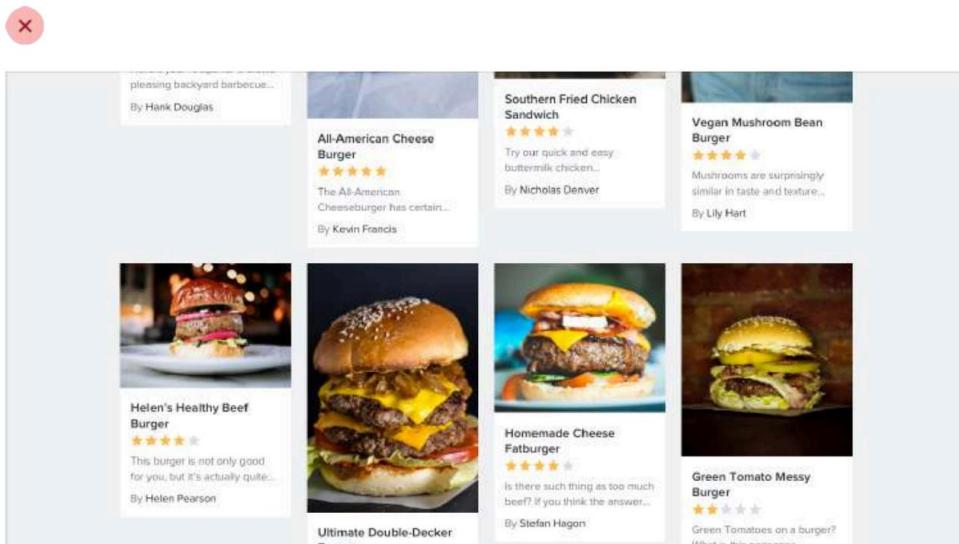
## Cuidado con el contenido subido por el usuario

Cuando depende de las imágenes cargadas por el usuario, no puede darse el lujo de ajustar el contraste, ajustar los colores con cuidado o recortar la imagen perfecta. marco.

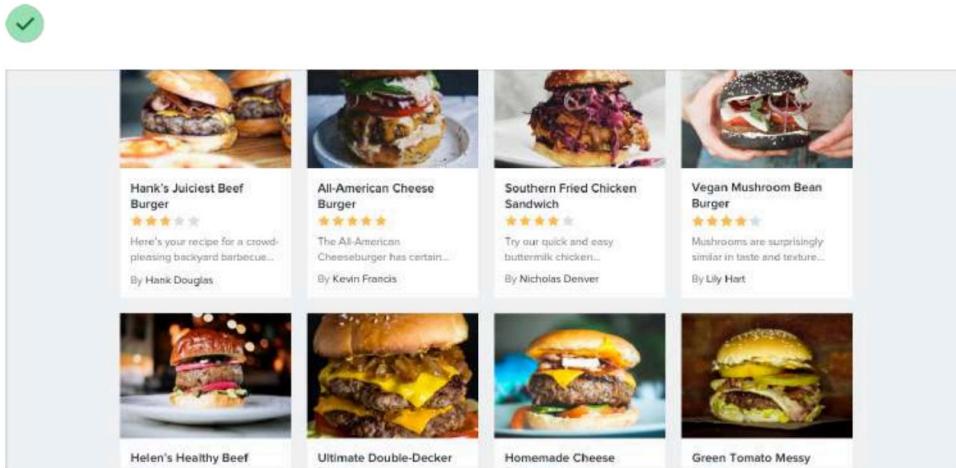
Si bien siempre estarás a merced de tus usuarios hasta cierto punto, hay *algunas* cosas que puedes hacer para asegurarte de que su contenido no socave por completo tu diseño.

### Controla la forma y el tamaño.

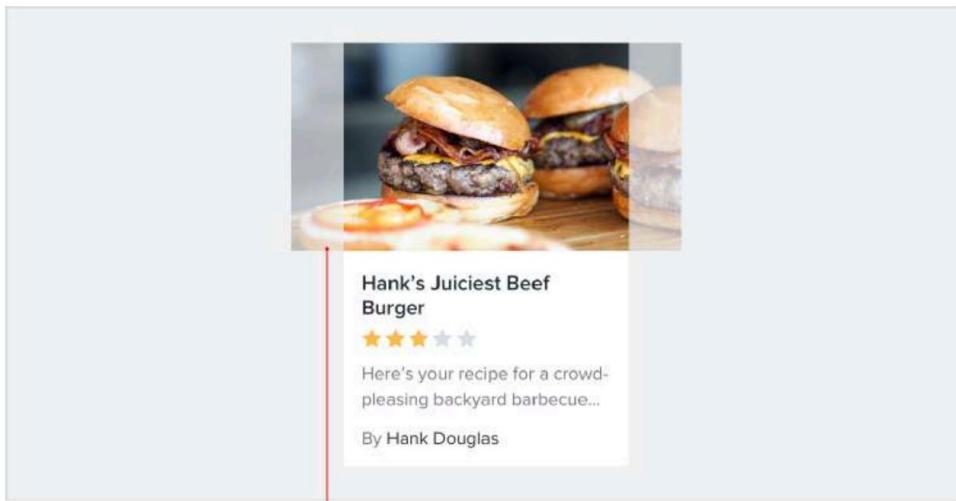
La visualización de imágenes cargadas por el usuario en su relación de aspecto intrínseca realmente puede arruinar un diseño, especialmente si hay muchas imágenes en la pantalla al mismo tiempo. una vez.



En lugar de permitir que los usuarios causen estragos en la estructura de su página, centre sus imágenes dentro de contenedores fijos, recortando todo lo que no encaje.



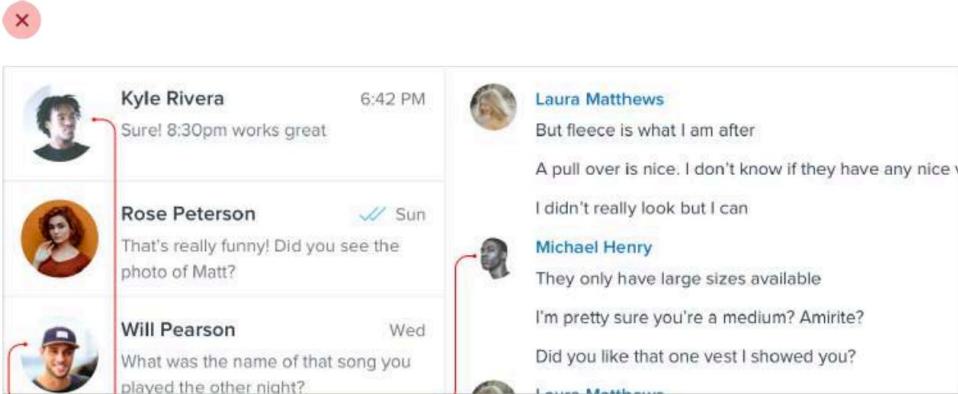
Esto es realmente fácil de hacer con CSS en estos días haciendo que la imagen sea una imagen de fondo y configurando la propiedad de tamaño de fondo para cubrir.



`background-size: cover;`

## Prevenir sangrado de fondo

Cuando un usuario proporciona una imagen con un color de fondo similar al fondo de la interfaz de usuario, la imagen y el fondo pueden mezclarse, lo que hace que la imagen pierda su forma.



The screenshot shows a messaging application with several messages. The first message from Kyle Rivera has a dark background and a light-colored profile picture, which is hard to distinguish. The second message from Rose Peterson has a light background and a dark profile picture, also making it difficult to see. The third message from Will Pearson has a dark background and a light profile picture. Red arrows point from the text "Poor Contrast" at the bottom left to each of these three messages, highlighting the issue.

**Poor Contrast**

En lugar de tratar de resolver esto con un borde, intente usar un cuadro interior util sombra:



The screenshot shows the same messaging application after applying a drop shadow to the message cards. The first message from Kyle Rivera now has a white card with a black profile picture, making it easier to see. The second message from Rose Peterson has a white card with a dark profile picture. The third message from Will Pearson has a white card with a light profile picture. Red arrows point from the text "Poor Contrast" at the bottom left to the first three messages in the previous screenshot, and green arrows point from the text "Improved Contrast" at the bottom right to the first three messages in this screenshot, highlighting the improvement.

**Improved Contrast**

`border: 2px solid hsl(212, 12%, 72%);`

`box-shadow: inset 0 2px 4px 0 hsla(0, 0%, 0%, .2);`

Los bordes a menudo chocarán con los colores de la imagen, mientras que la mayoría de las personas apenas se darán cuenta de que la sombra está allí.

Si no le gusta el ligero aspecto "insertado" que obtiene al usar una sombra de cuadro, un borde interior semitransparente también funciona muy bien.



Kyle Rivera 6:42 PM  
 Sure! 8:30pm works great

Rose Peterson  Sun  
 That's really funny! Did you see the photo of Matt?

box-shadow: inset 0 0 0 1px hsla(0,0%,0%, .1);

# Últimos retoques

## Supercargue los valores predeterminados

No siempre tiene que agregar nuevos elementos a un diseño para agregar brillo: hay muchas maneras de animar una página "sobrecargando" lo que ya está allí.

Por ejemplo, si su diseño incluye una lista con viñetas, intente reemplazar las viñetas con iconos:

The image shows two side-by-side design examples. Both feature a title 'Everything you need in one place' followed by a bulleted list of three items: 'Create your own online presence', 'Manage all of your products and inventory', and 'Effortlessly complete order fulfillment'. The first example on the left uses a red circle with a white 'X' icon above the list, indicating a less effective or outdated approach. The second example on the right uses a green circle with a white checkmark icon above the list, indicating a better, more modern approach. This visual comparison illustrates how replacing generic bullet points with specific icons can enhance a design.



**Everything you need in one place**

- Create your own online presence
- Manage all of your products and inventory
- Effortlessly complete order fulfillment



**Everything you need in one place**

- Create your own online presence
- Manage all of your products and inventory
- Effortlessly complete order fulfillment

Las marcas de verificación y las flechas son excelentes opciones genéricas para muchas situaciones, pero también puede usar algo más específico para su contenido, como un ícono de candado para obtener una lista de funciones relacionadas con la seguridad:

The image shows two side-by-side design examples. Both feature a title 'Protecting your customers and income' followed by a bulleted list of two items: 'Machine learning monitors suspicious transactions' and 'No fee when your customer disputes a payment'. The first example on the left uses a red circle with a white 'X' icon above the list, indicating a less effective or outdated approach. The second example on the right uses a green circle with a white checkmark icon above the list, indicating a better, more modern approach. Additionally, each item in the list is preceded by a small blue circular icon containing a lock symbol, further emphasizing the theme of security. This visual comparison illustrates how replacing generic bullet points with specific icons and thematic icons can enhance a design.



**Protecting your customers and income**

- Machine learning monitors suspicious transactions
- No fee when your customer disputes a payment



**Protecting your customers and income**

-  Machine learning monitors suspicious transactions
-  No fee when your customer disputes a payment

Del mismo modo, si está trabajando en un testimonio, intente "promocionar" las citas en elementos visuales aumentando el tamaño y cambiando el color:



*"This app does for me in seconds what used to be a full day of work. Now I can spend more time meeting with my customers and focus on my sales."*

— Daniel Bowen, Founder of Bowen Group



**“***This app does for me in seconds what used to be a full day of work. Now I can spend more time meeting with my customers and focus on my sales.***”**

— Daniel Bowen, Founder of Bowen Group

Los enlaces son otro gran candidato para un estilo especial. Puede hacer algo tan simple como cambiar el color y el peso de la fuente, o algo tan elegante como un subrayado personalizado grueso y colorido que se superponga parcialmente al texto:



#### Schedule a consultation

Visit our [locations page](#) to find the nearest distributor and schedule a consultation today!



#### Schedule a consultation

Visit our [locations page](#) to find the nearest distributor and schedule a consultation today!



#### Schedule a consultation

Visit our [locations page](#) to find the nearest distributor and schedule a consultation today!

Si está trabajando en un formulario, usar casillas de verificación personalizadas y botones de radio es una manera fácil de agregar algo de color al diseño:

The image displays two versions of a user interface element. Both versions show a question and a list of three options. In the first version (left), there is a red circular icon with a white 'X' at the top left of the container. The second version (right) has a green circular icon with a white checkmark at the top left. The rest of the interface is identical, featuring a question about business ownership and a list of three business types with their descriptions.

Question	Option 1	Option 2	Option 3
Do you own a business?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
What type of business do you run?	<b>Service Business</b> The products you provide are intangible ( <i>no physical form</i> ).	<b>Merchandising Business</b> You buy products at wholesale price and sell them at retail price.	<b>Manufacturing Business</b>

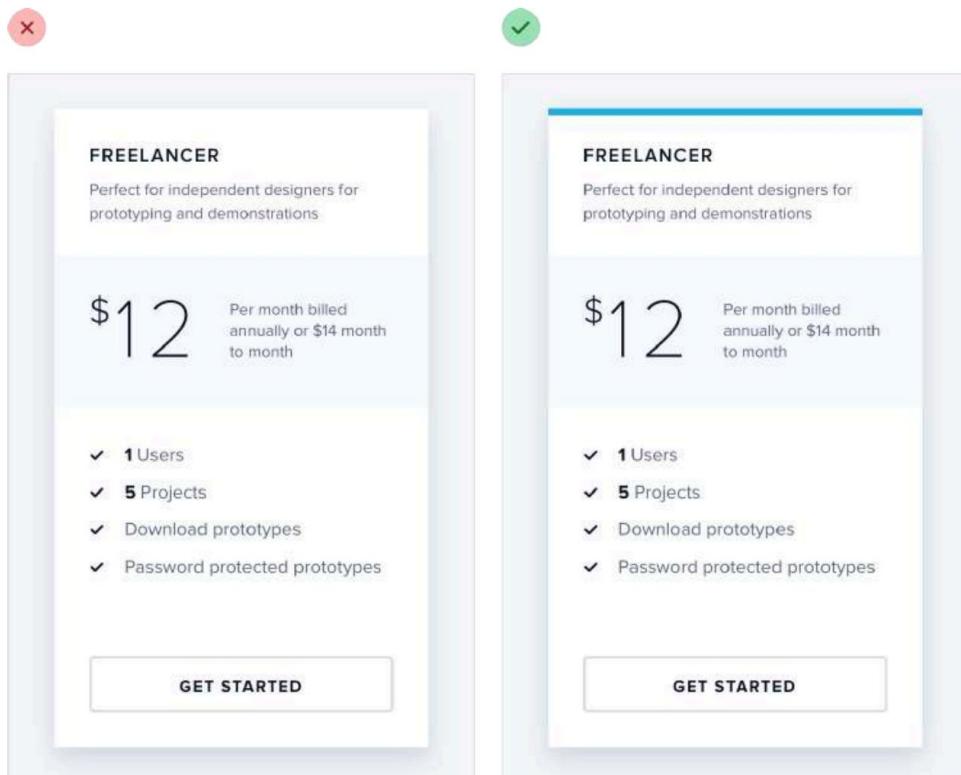
El simple uso de uno de los colores de su marca para los estados seleccionados en lugar de los valores predeterminados del navegador suele ser suficiente para que algo pase de sentirse aburrido a sentirse pulido y bien diseñado.

# Agregar color con bordes de acento

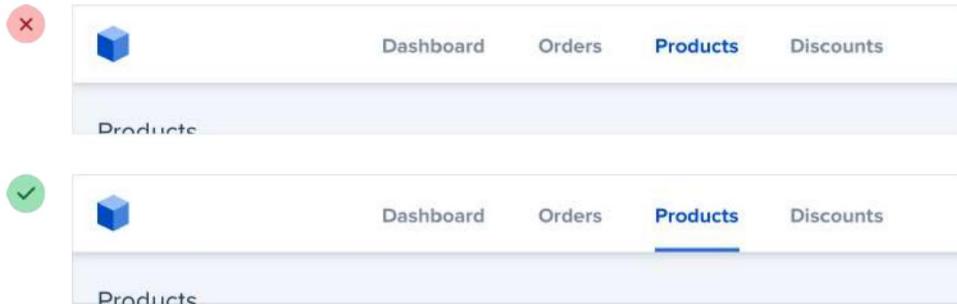
Si no es diseñador gráfico, ¿cómo agrega ese toque de estilo visual a su interfaz de usuario que otros diseños obtienen de hermosas fotografías o coloridos ilustraciones?

Un truco simple que puede marcar una gran diferencia es agregar bordes de acento coloridos a partes de su interfaz que de otro modo se sentirían un poco sosos.

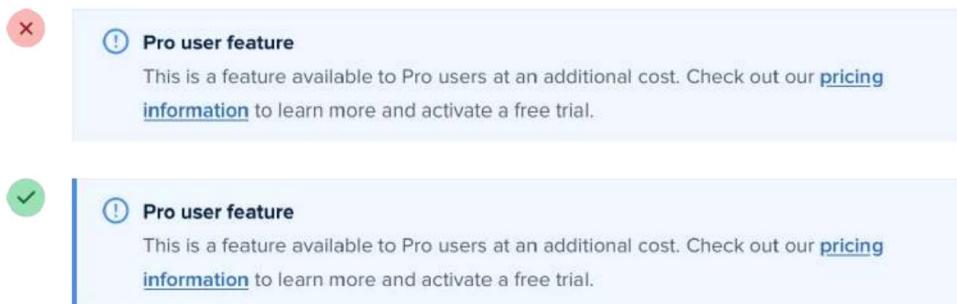
Por ejemplo, en la parte superior de una tarjeta:



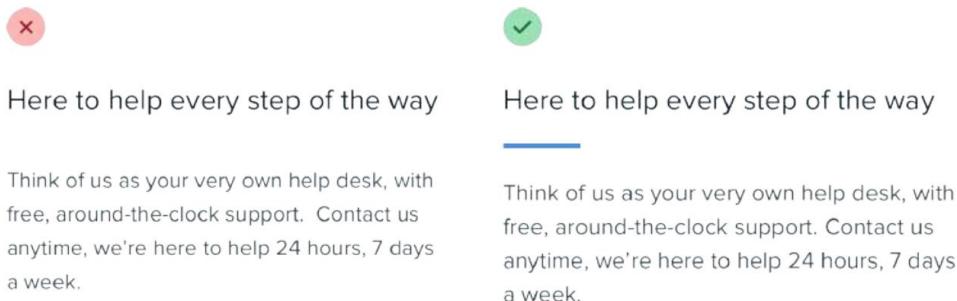
...o para resaltar elementos de navegación activos:



...o al lado de un mensaje de alerta:



...o como un pequeño acento debajo de un título:



...o incluso en la parte superior de todo el diseño:



FutureWeb is a conference that explores some of the new ideas tools, and technologies are happening in web design. This 2 day event features amazing workshops and sessions led by the best in the business covering topics including HTML/CSS, Javascript, UI/UX Design, and much, much



FutureWeb is a conference that explores some of the new ideas tools, and technologies are happening in web design. This 2 day event features amazing workshops and sessions led by the best in the business covering topics including HTML/CSS, Javascript, UI/UX Design, and much, much

No se necesita ningún talento de diseño gráfico para agregar un rectángulo de color a su interfaz de usuario, y puede contribuir en gran medida a que algo se sienta más "diseñado".

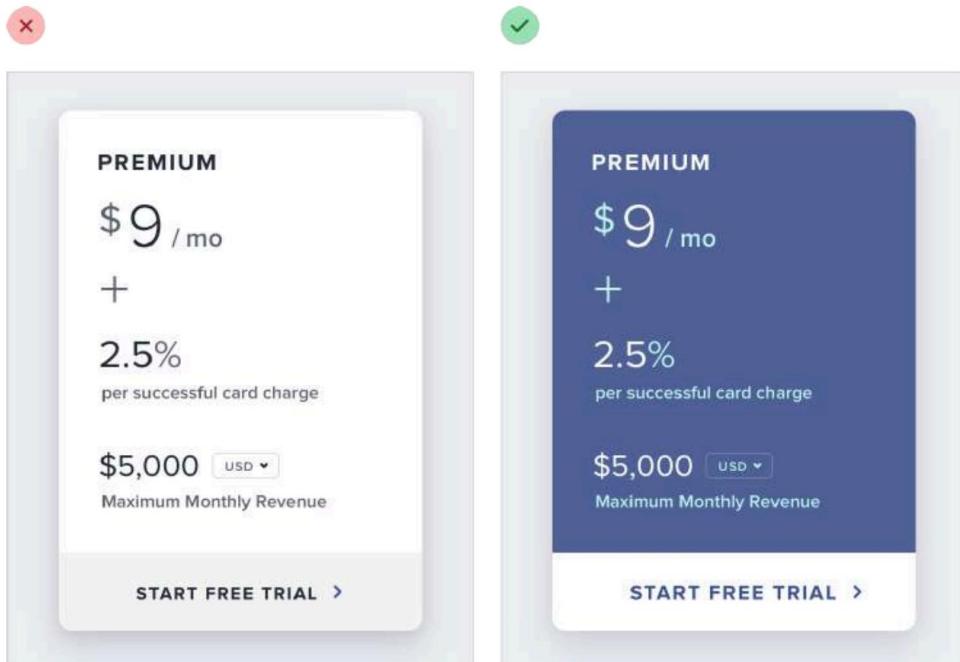
# Decora tus fondos

Incluso si hace un gran trabajo con la jerarquía, el espaciado y la tipografía, a veces un diseño se sentirá un poco simple.

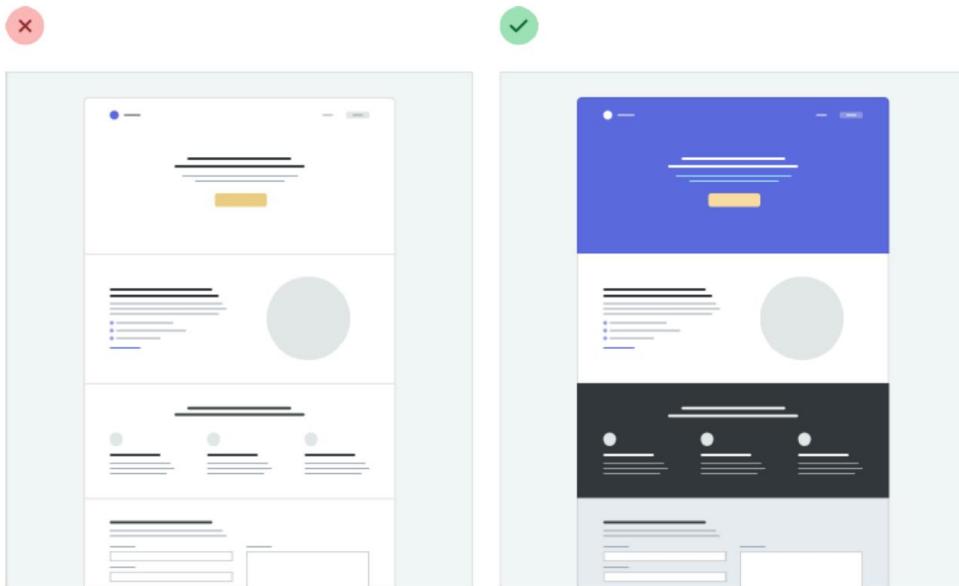
Una excelente manera de romper con la monotonía sin alterar drásticamente el diseño es agregar algo de emoción a algunos de sus fondos.

## Cambiar el color de fondo

Una forma de agregar algo de emoción a un fondo es simplemente cambiar el color.



Esto funciona muy bien para enfatizar un panel individual, así como para agregar alguna distinción entre secciones de páginas completas.



Para una apariencia más enérgica, incluso podría usar un ligero degradado:



Para obtener los mejores resultados, utilice dos tonos que no estén separados más de 30°.

Decora tus fondos

200

## Usa un patrón repetitivo

Otro enfoque es agregar un patrón repetible sutil, como este de

Patrones de héroe:



Tampoco tiene que repetirlo necesariamente en todo el fondo: un patrón diseñado para repetirse a lo largo de un solo borde también puede verse genial.



Mantenga el contraste entre el fondo y el patrón bastante bajo para garantizar la legibilidad.

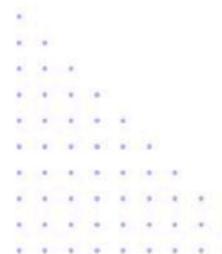
## Agregue una forma o ilustración simple

En lugar de decorar un fondo completo, también puede intentar incluir uno o dos gráficos individuales en posiciones específicas.

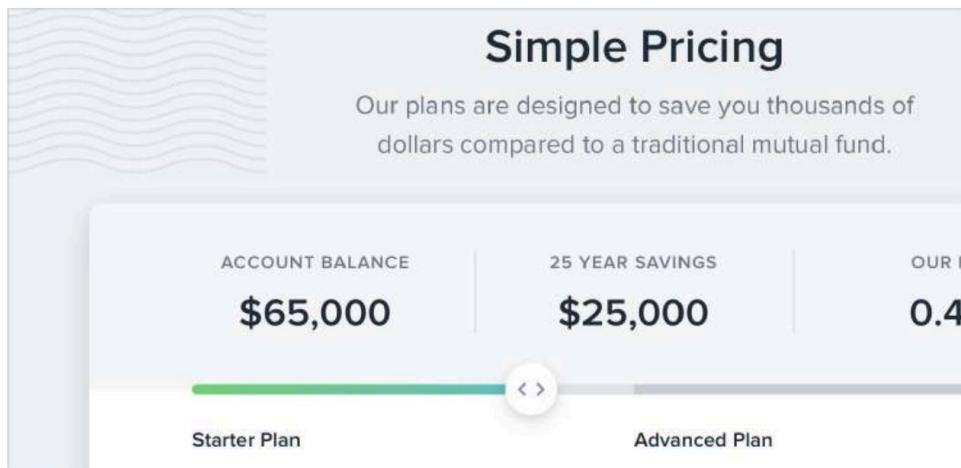
Las formas geométricas simples funcionan bien para esto:

# Choosing the Perfect Tech Stack

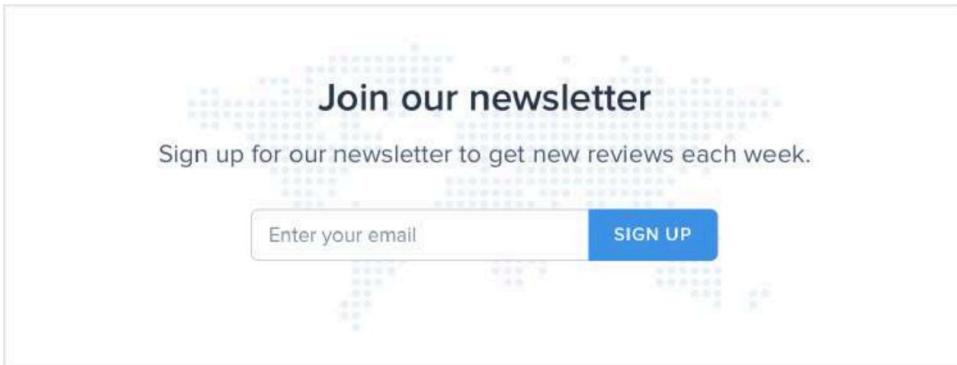
ng quite compares to greenfield software development. The canvas is blank and you finally have the opportunity to do it "The Right Way" from the ground up. If you've been building web apps for a while, you've undoubtedly found yourself working with technologies that you'll never use again, given the luxury of a blank canvas. And if you're new to the open source world, there's probably a brand-spanking-new framework you've been itching to take for a spin.



...al igual que pequeños fragmentos de un patrón repetible:



Incluso puedes hacer algo más complejo, como un mapa del mundo simplificado:

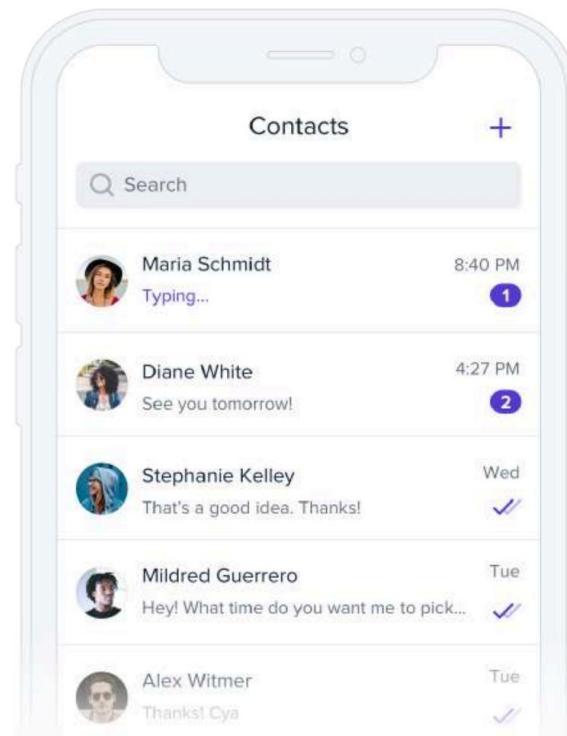


Al igual que con un patrón de fondo completo, es mejor mantener el contraste bajo para que nada interfiera con el contenido.

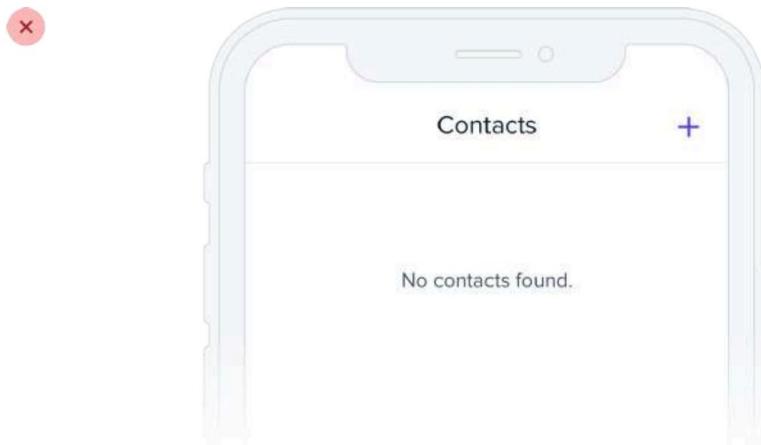
# No pase por alto los estados vacíos

Imagina que estás diseñando una nueva función para una aplicación en la que estás trabajando.

Ha pasado mucho tiempo creando los datos de muestra perfectos y realistas, eligiendo nombres de usuario y avatares, y armando un hermoso y electrizante pantalla.

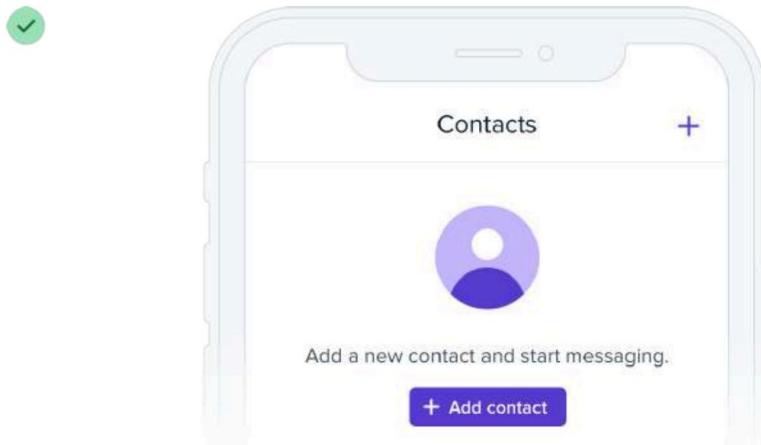


Lo codifica todo y lo implementa en producción. Pero cuando un usuario emocionado hace clic en el nuevo elemento en la navegación, ve esto:

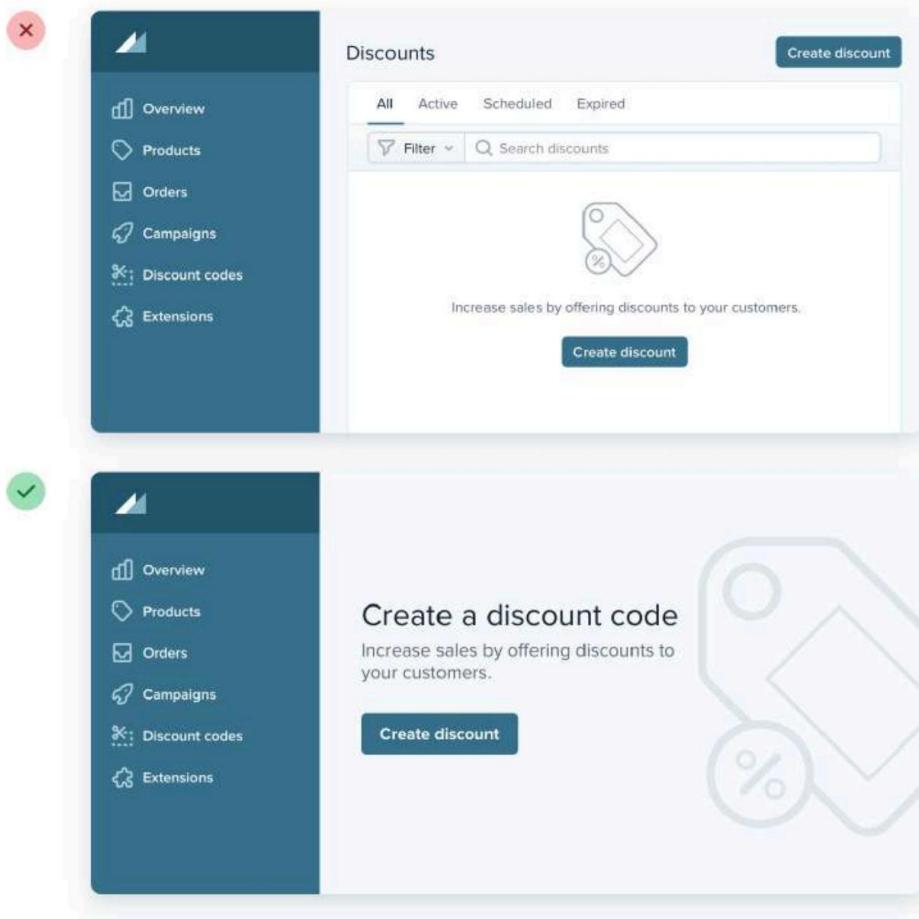


Si está diseñando algo que depende del contenido generado por el usuario, el estado vacío debe ser una prioridad, no una ocurrencia tardía.

Intente incorporar una imagen o ilustración para captar la atención del usuario y enfatizar el llamado a la acción para alentarlo a dar el siguiente paso:



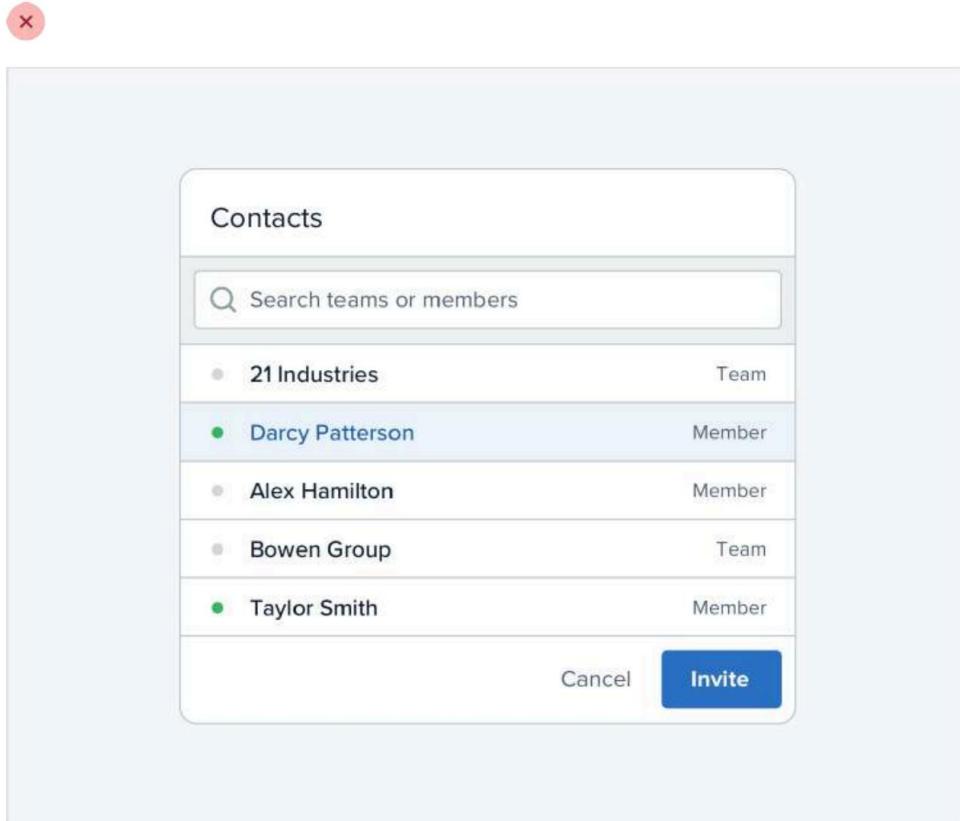
Si está trabajando en algo que tiene un montón de IU compatibles, como pestañas o filtros, considere ocultar esas cosas por completo. No tiene sentido presentar un montón de acciones que no hacen nada hasta que el usuario haya creado algunas contenido.



Los estados vacíos son la primera interacción de un usuario con un nuevo producto o función. Úsalos como una oportunidad para ser interesante y emocionante, no te conformes con lo simple y aburrido.

# Usa menos bordes

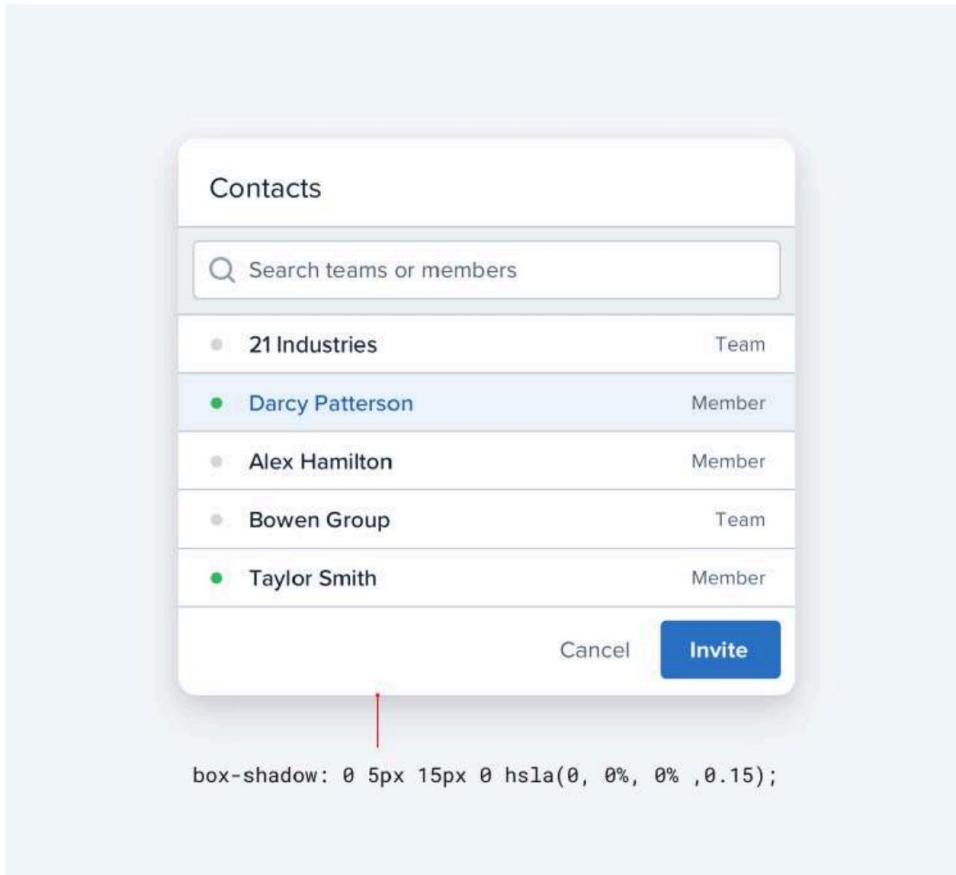
Cuando necesite crear una separación entre dos elementos, trate de resistirse inmediatamente a alcanzar un borde.



Si bien los bordes son una excelente manera de distinguir dos elementos entre sí, no son la única manera, y usar demasiados puede hacer que su diseño se sienta abarrotado y desordenado.

### Usa una sombra de cuadro

Las sombras de cuadro hacen un gran trabajo al delineando un elemento como lo haría un borde, pero pueden ser más sutiles y lograr el mismo objetivo sin distraer tanto.



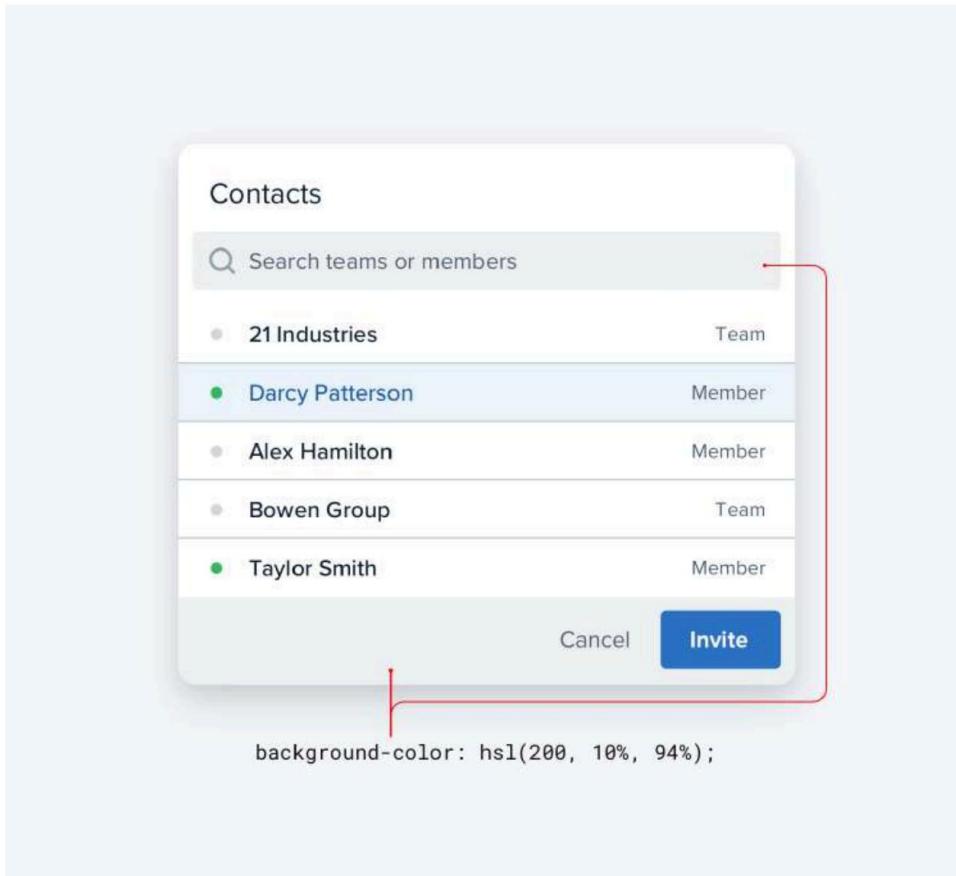
Este enfoque funciona mejor cuando el elemento al que está aplicando la sombra del cuadro no es del mismo color que el fondo.

Usa menos bordes

208

## Usa dos colores de fondo diferentes

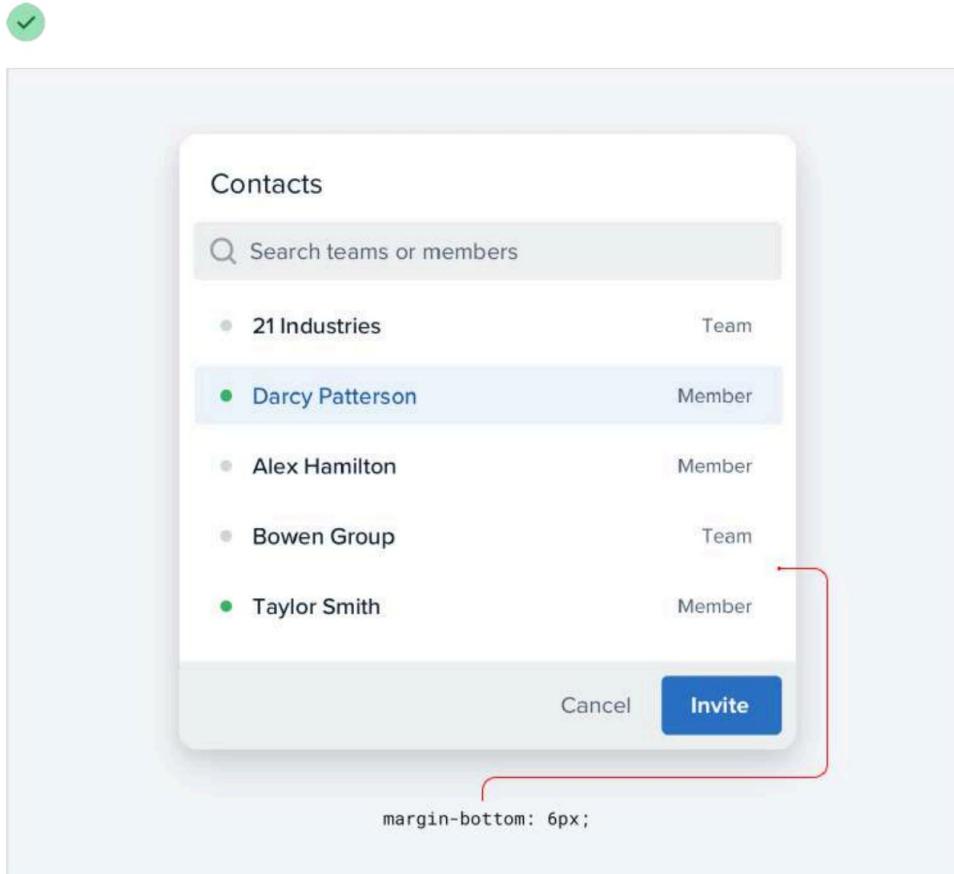
Dar a los elementos adyacentes colores de fondo ligeramente diferentes suele ser todo lo que necesita para crear una distinción entre ellos.



Si ya está usando diferentes colores de fondo además de un borde, intente quitar el borde; puede que no lo necesites.

## Agregar espacio adicional

¿Qué mejor manera de crear separación entre elementos que simplemente aumentar la separación?

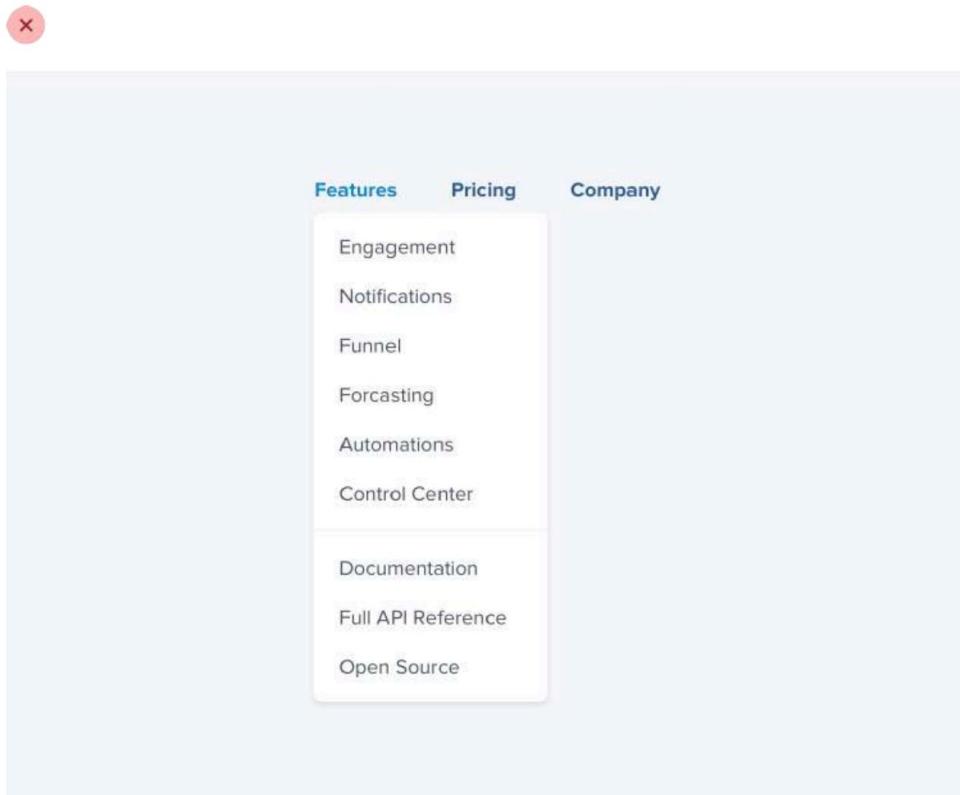


Espaciar más las cosas es una excelente manera de crear una distinción entre grupos de elementos sin introducir ninguna interfaz de usuario nueva.

# Piensa fuera de la caja

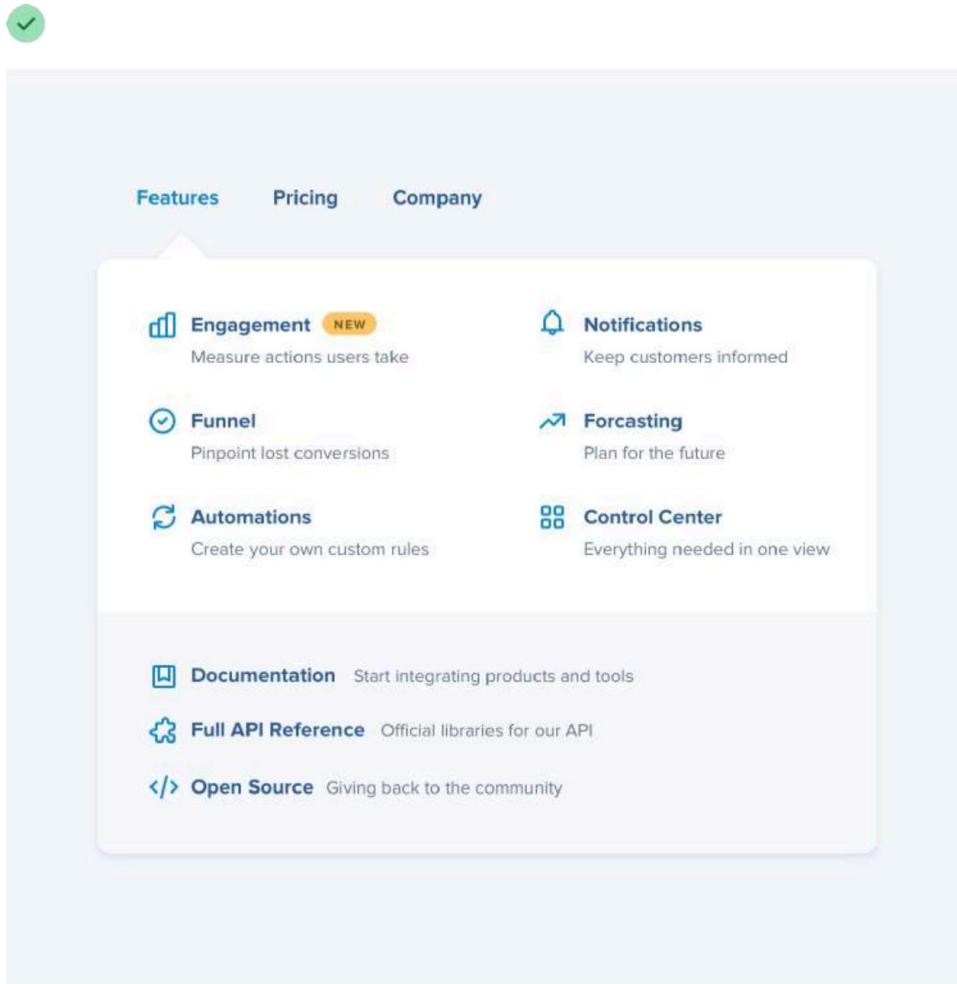
La mayoría de las personas tienen muchas nociones preconcebidas sobre cómo se supone que deben verse ciertos componentes. Pero solo porque nos han condicionado a creer que solo hay una forma de diseñar un componente en particular, no significa que sea verdad.

Por ejemplo, imagina un menú desplegable. Probablemente te estés imaginando un cuadro blanco con un poco de sombra y una lista de enlaces apilados dentro:



Pero, ¿quién dice que un menú desplegable debe ser una lista aburrida de enlaces? Es solo un cuadro flotante en la pantalla, puedes hacer lo que quieras con él.

Divídalo en secciones, use varias columnas, agregue texto de apoyo o íconos coloridos: ¡haga algo divertido con eso!



Y no se detenga solo en los menús desplegables; ¿Qué tal algo como una mesa?

Cuando imagina una tabla, probablemente piense en columnas que contienen cada una una pieza específica de datos:



NAME	ROLE	POLICY	POLICY TYPE	LOCATION	STATUS	***
Molly Sanders	VP of Sales	\$20,000	All-inclusive Policy	Denver, CO	Approved	***
Michael Roberts	Advisory Board	\$5,000	Basic Policy	New York, NY	Approved	***
Devin Childs	Marketing Manager	\$5,000	Basic Policy	Chicago, IL	Awaiting Approval	***

Sin embargo, las tablas no *tienen* que funcionar de esta manera: si una columna no necesita ordenarse, no hay razón para que no pueda combinarla con una columna relacionada e introducir una jerarquía interesante:



NAME	POLICY	LOCATION	STATUS	***
Molly Sanders VP of Sales	\$20,000 All-inclusive Policy	Denver, CO	Approved	***
Michael Roberts Advisory Board	\$5,000 Basic Policy	New York, NY	Approved	***
Devin Childs Marketing Manager	\$5,000 Basic Policy	Chicago, IL	Awaiting Approval	***

El contenido de la tabla tampoco tiene que ser texto sin formato. Agregue imágenes si tiene sentido, o introduzca algún color para enriquecer los datos existentes:



NAME	POLICY	LOCATION	STATUS	
Molly Sanders VP of Sales	\$20,000 All-inclusive Policy	Denver, CO	Approved	***
Michael Roberts Advisory Board	\$5,000 Basic Policy	New York, NY	Approved	***
Devin Childs Marketing Manager	\$5,000 Basic Policy	Chicago, IL	Awaiting Approval	***

¿Qué hay de los botones de radio? No hay nada más aburrido que una pila de etiquetas con pequeños círculos al lado.



Change Plan Cancel your plan

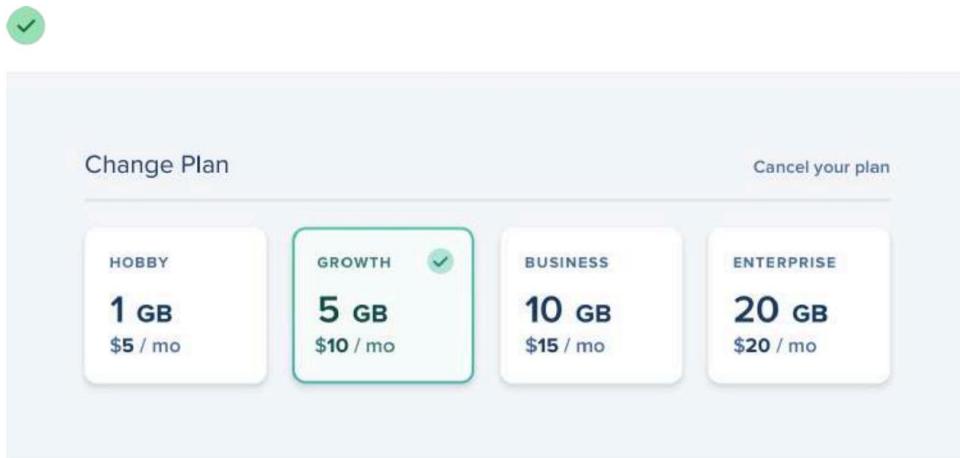
Hobby - 1 GB (\$5/mo)

Growth - 5 GB (\$10/mo)

Business - 10 GB (\$15/mo)

Enterprise - 20 GB (\$20/mo)

Si un conjunto de botones de radio es una parte importante de la interfaz de usuario que está diseñando, intente algo como tarjetas seleccionables en su lugar:



No deje que sus creencias existentes detengan sus diseños: las restricciones son poderosas, pero a veces un poco de libertad es justo lo que necesita para llevar una interfaz al siguiente nivel.

# **Subir de nivel**

# Subir de nivel

Con suerte, después de leer este libro, te sentirás mucho más seguro de tu capacidad para hacer que algo se vea increíble, sin depender de un diseñador. Pero a pesar de que hemos hecho todo lo posible para incluir todas las buenas ideas que se nos ocurrieron, siempre habrá más para aprender.

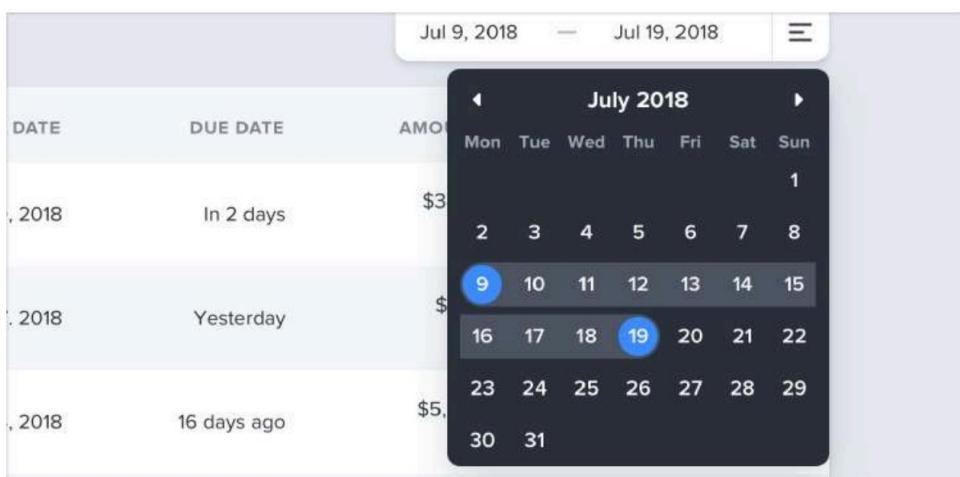
Estas son dos de las mejores maneras en que puede continuar perfeccionando sus habilidades y agregar nuevas herramientas a su cinturón de herramientas.

## Busca decisiones que no hubieras tomado

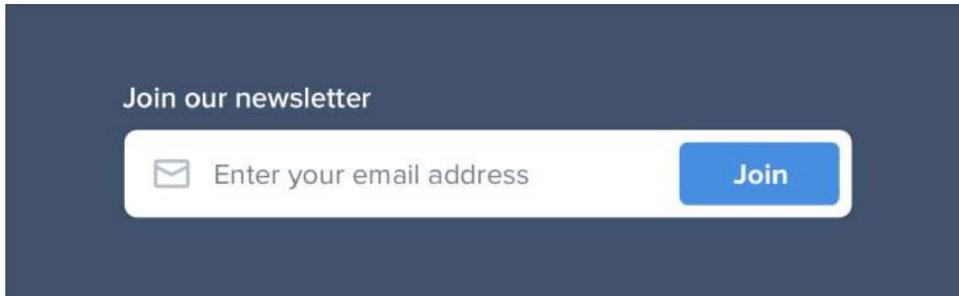
Cada vez que encuentre un diseño que realmente le guste, pregúntese:

*“¿El diseñador hizo algo aquí que nunca hubiera pensado hacer?”*

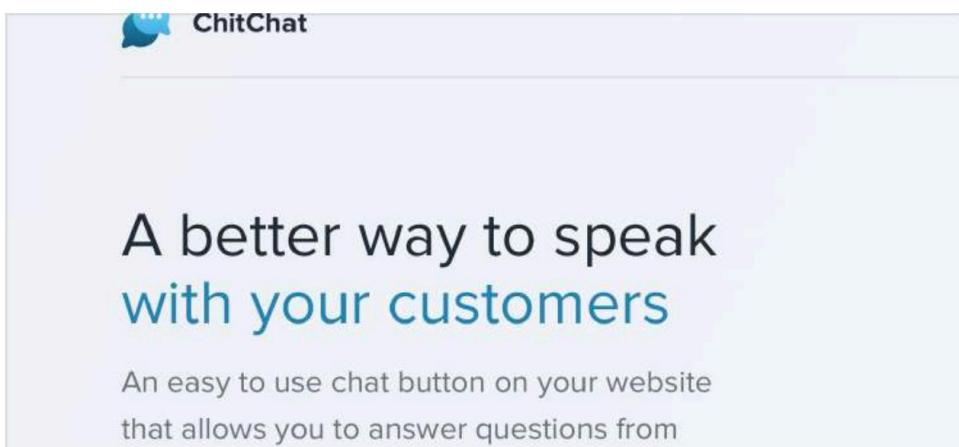
Tal vez sea la forma en que invirtieron el color de fondo en un selector de fecha:



...o la forma en que colocaron un botón dentro de una entrada de texto en lugar de en el fuera:



...o algo tan simple como usar dos colores de fuente diferentes para un título:



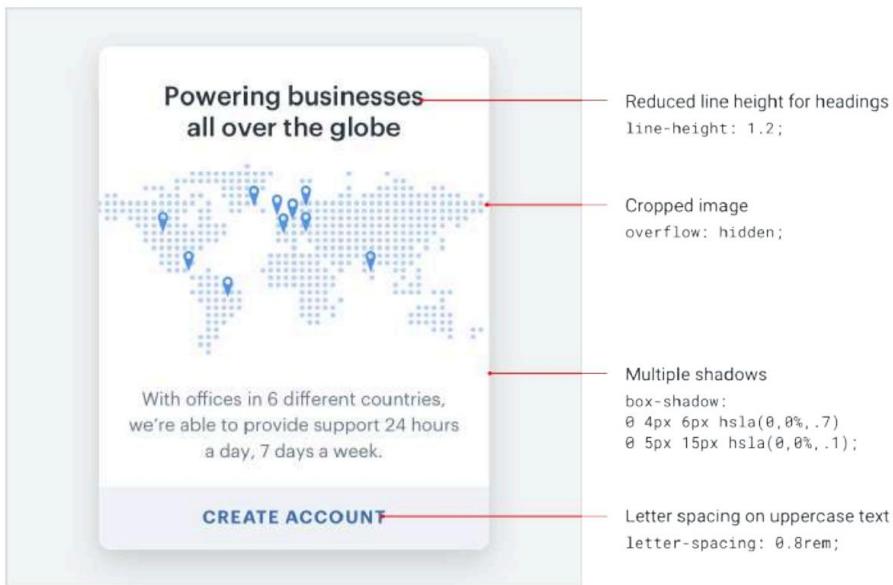
Prestar atención a este tipo de decisiones poco intuitivas es una excelente manera de descubrir nuevas ideas que puede aplicar a sus propios diseños.

## **Reconstruya sus interfaces favoritas**

La mejor manera absoluta de notar los pequeños detalles que hacen que un diseño luzca

realmente pulido es recrear ese diseño desde cero, *sin echar un vistazo a las herramientas de desarrollo*.

Cuando intente descubrir por qué su versión se ve diferente a la original, descubrirá trucos como "reducir la altura de la línea para los encabezados", "agregar espaciado entre letras al texto en mayúsculas" o "combinar varias sombras" todo en tu propio.



Al estudiar continuamente el trabajo que lo inspira con atención, aprenderá trucos de diseño en los años venideros.

—Adam Wathan y Steve Schoger