



# Sistemas de color, accesibilidad y tendencias actuales

El diseño de interfaces efectivas requiere cada vez más **enfoques sistemáticos para el color**, teniendo en cuenta la consistencia, la accesibilidad y nuevas tecnologías de color. A continuación, exploramos los conceptos clave: desde la creación de sistemas de color y el uso de **design tokens**, hasta nuevos espacios de color como **OKLCH**, las normas de **contraste WCAG**, las innovaciones de **Material Design 3**, la consideración de **daltonismo**, el diseño de **modos claro/oscuro** y la gestión de la **energía visual y tensión** mediante combinaciones cromáticas. *Aunque herramientas populares como los generadores de paletas (ej. Colors) dominan las búsquedas de los diseñadores, está surgiendo interés en construir paletas más estructuradas y accesibles* <sup>1</sup> <sup>2</sup>. Veamos cada aspecto en detalle.

## ¿Qué es un sistema de color y qué son los **design tokens**?

Un **sistema de color** es un conjunto organizado de colores definidos para una marca o producto digital, con reglas de uso claras. Este sistema suele implementarse mediante **design tokens de color** – variables que representan atributos visuales como colores, tipografías o espacios y que pueden aplicarse en cualquier plataforma. En otras palabras, los **design tokens** abstraen decisiones visuales (ej. qué tono de azul es el primario) para garantizar consistencia y facilitar cambios globales <sup>3</sup>.

### Ventajas de usar un sistema de color con design tokens:

- **Consistencia:** Evita la proliferación de tonos similares pero no idénticos (el clásico caso de “tres azules casi iguales”). Un sistema bien definido garantiza que todos utilicen exactamente los mismos valores de color, eliminando discrepancias involuntarias <sup>4</sup>.
- **Velocidad y eficiencia:** Al contar con una paleta predefinida, los diseñadores toman menos decisiones repetitivas. Ya no se invierte tiempo en escoger cada color para cada pantalla; se reutilizan tokens establecidos, acelerando el proceso <sup>5</sup>.
- **Mantenibilidad:** Si hay que ajustar un color (por rebranding o mejora de accesibilidad), cambiar el token central actualiza todos los componentes a la vez. Esto mantiene sincronizados diseño y desarrollo, reduciendo errores <sup>6</sup> <sup>7</sup>.
- **Escalabilidad:** Los tokens se almacenan en formatos como JSON/YAML y son agnósticos de plataforma <sup>8</sup>. Pueden aplicarse en web, móvil, etc., facilitando la expansión a nuevos productos manteniendo una identidad visual unificada.

En resumen, un sistema de color respaldado por design tokens permite diseñar de forma más **coherente, rápida y colaborativa**, sentando bases sólidas para incorporar avances como nuevos espacios de color o múltiples temas.

## El espacio de color **OKLCH** y su importancia

En años recientes ha cobrado protagonismo el espacio de color **OKLCH**, incluido en la especificación CSS Color Level 4. OKLCH (derivado de Oklab) define los colores con tres componentes: **luminosidad (L)**, **croma (C)** y **matiz (H)**. Su principal ventaja es que es *perceptualmente uniforme*: los cambios en L (luminosidad) corresponden a cambios uniformes en el brillo percibido, sin afectar el matiz <sup>9</sup>.

## ¿Por qué OKLCH está ganando terreno en diseño?:

- Permite **manipulación de color más intuitiva**: Por ejemplo, generar variantes más claras u oscuras de un color es tan simple como aumentar o disminuir L, manteniendo el tono y la saturación constantes <sup>9</sup>. Esto facilita la creación de paletas coherentes (ej. para estados *hover*, *active*, etc.).
- Mejora la **accesibilidad**: Debido a su uniformidad perceptual, es más fácil asegurar contrastes adecuados. Un incremento fijo de luminosidad en OKLCH produce un aumento predecible de claridad, útil para cumplir estándares de contraste <sup>10</sup>.
- Es **futuro-proof** con pantallas modernas: OKLCH puede representar colores en gamas amplias (P3, Rec.2020) aprovechando pantallas HDR, mientras provee degradados suaves y consistentes en cualquier pantalla <sup>11</sup> <sup>12</sup>.
- **Consistencia entre tonos**: Ajustando croma y matiz sin alterar luminosidad, se logran variaciones de color (como esquemas monocromáticos o complementarios) que mantienen el mismo brillo percibido, evitando parches “desentonados” en la interfaz <sup>13</sup>.

En la práctica, ya es posible usar `color: oklch(...)` directamente en CSS en navegadores modernos (Chrome 111+, Firefox 113+, Safari 15.4+, Edge 111+) <sup>14</sup>. La adopción va en aumento – de hecho, las búsquedas del término “OKLCH” pasaron de prácticamente inexistentes a alcanzar picos notables en 2025 <sup>2</sup>, reflejando el interés de la comunidad por esta potente herramienta para construir paletas más coherentes y accesibles.

## Contraste de color y estándares WCAG

La **legibilidad** es fundamental: no sirve un diseño hermoso si el usuario no puede leer el contenido <sup>15</sup>. Por ello, las pautas de accesibilidad **WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)** establecen requisitos mínimos de **contraste** entre texto (u otros elementos en primer plano) y su fondo. Estas normas aseguran que personas con visión reducida, daltonismo o en entornos de mucha luz puedan distinguir el contenido sin esfuerzo.

### Niveles de contraste según WCAG 2.1:

- **Nivel AA (mínimo)**: Contraste de al menos **4.5:1** para texto normal (cuerpo) y **3:1** para texto grande ( $\geq 18\text{pt}$  o  $14\text{pt}$  en negrita) <sup>16</sup>. Este es el nivel exigido generalmente (por ejemplo, sitios gubernamentales están obligados al AA).
- **Nivel AAA (mejorado)**: Contraste de al menos **7:1** para texto normal y **4.5:1** para texto grande <sup>17</sup>. Es un nivel más estricto voluntario, recomendado si se busca máxima accesibilidad.
- **Elementos no textuales (nivel AA)**: Gráficos e iconos importantes deben tener mínimo **3:1** contra su fondo <sup>18</sup> <sup>19</sup>.

¿Qué significan estas cifras? Son ratios calculados a partir de la luminancia relativa de los colores. Por ejemplo, 4.5:1 implica que el texto es 4.5 veces “más claro” (o más oscuro) que el fondo. En la práctica, texto gris medio sobre fondo blanco no alcanza ese contraste, mientras que texto negro sobre blanco logra ~21:1 (muy por encima).

### Buenas prácticas para garantizar contraste adecuado:

- Utiliza herramientas de comprobación de contraste durante el diseño (hay *plugins* y sitios donde ingresar dos colores y verificar la relación). Por ejemplo, WebAIM ofrece un *Color Contrast Checker* <sup>20</sup>.

- Considera el contraste desde el inicio de la paleta. Define colores de texto y fondo sabiendo que deben cumplir al menos AA. En interfaces de alto tráfico o críticas, apunta a AAA cuando sea posible <sup>21</sup>.
- Recuerda que el contraste aplica también a estados de componentes (p. ej., el texto de un botón deshabilitado sobre su fondo debe ser legible) y a elementos gráficos esenciales. No aplica, en cambio, a texto puramente decorativo o logotipos <sup>22</sup>.
- Prueba tu diseño en escala de grises. Una técnica simple es ver la interfaz en blanco y negro para identificar si algo “se pierde”; si es así, probablemente el contraste de color es insuficiente <sup>23</sup> <sup>24</sup>.

Lograr un buen contraste beneficia a *todos* los usuarios, no solo a quienes tienen baja visión <sup>15</sup>. Un texto que salta a la vista y controles claramente distinguibles mejoran la experiencia general. Por eso, el contraste de color debería considerarse un pilar básico de cualquier sistema de color bien construido.

## Material Design 3 y las paletas tonales dinámicas

**Material Design 3** (también conocido como **Material You**), introducido por Google, revolucionó la forma de generar paletas de colores en productos digitales. En lugar de definir unos pocos colores estáticos (primario, secundario, etc.), Material 3 propone un **sistema tonal dinámico**: a partir de **un único color base (color de fuente)** se generan múltiples paletas y roles de color.

### Claves del sistema de color en Material 3:

- Se elige un **color fuente** (por el usuario, su wallpaper, o el diseñador de la app) <sup>25</sup>. A partir de este, el algoritmo HCT (Hue Chroma Tone) deriva una familia de colores.
- Se producen **5 colores clave**: Primary, Secondary, Tertiary, Neutral, y Neutral Variant <sup>26</sup>. Cada uno es una transformación del color fuente (por ejemplo, el Primario es el más cercano al color original; Secundario y Terciario son acentos complementarios; los Neutrales son derivados más grises para fondos y superficies).
- Para cada color clave se genera una **paleta tonal** que abarca usualmente 13 tonos (del 0 –negro absoluto– al 100 –blanco absoluto– pasando por distintas luminosidades) <sup>27</sup>. Estas paletas son como escalas de un color: versiones muy claras, intermedias y oscuras del primario, secundario, etc.
- Los componentes de la interfaz utilizan **roles de color** asignados a tonos específicos de esas paletas. Por ejemplo, el rol **Primary Container** puede usar el tono 90 de la paleta primaria (un tono claro para fondos), mientras **On Primary Container** usaría el tono 10 de la misma paleta (un texto oscuro que contrasta sobre el anterior) <sup>26</sup> <sup>28</sup>.
- El sistema soporta **tema claro y oscuro** simultáneamente: se generan esquemas adaptados a cada uno. Las paletas tonales facilitan esto, ya que por ejemplo el tono 40 de primario podría usarse como primario en modo claro, mientras el tono 80 (más claro) se usa como primario en modo oscuro, manteniendo la percepción de color pero ajustando la luminosidad para contrastar con fondos oscuros.

En esencia, Material 3 automatiza la creación de un esquema de color completo a partir de un color base, garantizando cohesión. Esta filosofía de “*color algorítmico*” ha influido ampliamente en el diseño: hoy existen herramientas como el **Material Theme Builder** para calcular estas paletas, y muchas librerías (Jetpack Compose, Flutter) integran la generación dinámica de tonal palettes <sup>29</sup> <sup>30</sup>.

**¿Por qué es relevante?** Porque simplifica la adaptación de la UI al branding del usuario o producto, manteniendo accesibilidad. Por ejemplo, Android 12+ adopta colores del fondo de pantalla del usuario y aplica un esquema Material You automáticamente en todas las apps (*dynamic color*) <sup>29</sup>. Para

diseñadores, entender Material 3 significa aprender a pensar en términos de **gamas tonales** en lugar de colores aislados, y en roles semánticos (primario, secundario, fondo, superficie, error, etc.) en lugar de especificar directamente un color HEX en cada lugar.

Material 3 muestra cómo los **sistemas de color modernos combinan automatización, personalización y accesibilidad**. Es un ejemplo de hacia dónde van las tendencias: paletas flexibles que se adaptan al contexto manteniendo una experiencia visual consistente.

## Colores accesibles y diseño para daltonismo

La **accesibilidad cromática** no se limita al contraste. También implica considerar a usuarios con **daltonismo** u otras deficiencias visuales. El daltonismo (discromatopsia) es la incapacidad parcial o total de distinguir ciertos colores, afectando aproximadamente al 8% de los hombres y 0.5% de las mujeres a nivel mundial <sup>31</sup>. Existen diversos tipos de daltonismo, principalmente:

- **Protanopía/Protanomalía:** dificultad para distinguir bien el **rojo** <sup>32</sup>.
- **Deuteranopía/Deuteranomalía:** dificultad para distinguir bien el **verde** (junto con la protanopía son los casos más comunes, a menudo conocidos como "daltonismo rojo-verde") <sup>32</sup>.
- **Tritanopía:** dificultad para distinguir bien el **azul** (mucho menos común) <sup>33</sup>.
- **Acromatopsia:** incapacidad de percibir **ningún color**, viendo en escalas de grises (muy raro) <sup>34</sup>.

Olvidar a los usuarios daltónicos en el diseño es un error frecuente. ¿Cómo podemos diseñar **experiencias inclusivas para daltónicos?**

- **No depender únicamente del color para transmitir información:** Si un gráfico usa colores para distintas categorías, añade también etiquetas, patrones o formas. Ejemplo: la app Trello, que etiqueta tarjetas con colores, ofrece un *modo daltónico* donde además del color cada etiqueta tiene un patrón/icono <sup>35</sup>. Igualmente, algunos juegos añaden símbolos a piezas que originalmente solo se diferenciaban por color <sup>36</sup>.
- **Elegir paletas amigables al daltonismo:** Existen combinaciones de colores diseñadas para ser distinguibles por daltónicos. Por ejemplo, evitar mezclar rojo y verde puros juntos; en su lugar usar azul vs naranja, o añadir diferencia de luminosidad. Hay paletas "daltonismo-friendly" disponibles que maximizan el contraste perceptual entre colores conflictivos <sup>37</sup>.
- **Incorporar señales redundantes:** Además del color, usar texto, contornos o texturas. Por ejemplo, subrayar enlaces (no depender solo de "están en azul"), o en gráficos de líneas usar distintos patrones de línea además de distintos colores <sup>37</sup>.
- **Testear con simuladores:** Existen herramientas para simular cómo ven los daltónicos su diseño (p. ej. filtros tipo *Sim Daltonism* en Mac <sup>23</sup>, o funciones integradas en editores gráficos). Revisar el diseño bajo esas simulaciones ayuda a detectar problemas.
- **Comprobar en escala de grises:** Un truco sencillo: si en blanco y negro aún se distinguen las diferentes categorías de información, es buena señal (significa que había diferencias de brillo o forma, no solo de color) <sup>23</sup>.

En definitiva, **diseñar para daltonismo** consiste en *no codificar la información vital únicamente en el color*. Esto mejora la usabilidad para daltónicos y también para usuarios en situaciones subóptimas (por ejemplo, alguien bajo el sol con el brillo del teléfono bajo, donde los colores se ven lavados). Los estándares como WCAG también recomiendan no usar solo color para distinguir elementos (criterio 1.4.1). La accesibilidad de color es parte integral de un buen sistema de color: ampliar la paleta para incluir variantes aptas, y validar las combinaciones con herramientas, asegurará que más personas puedan usar nuestro producto sin dificultades.

## Diseño de temas duales (modo claro y oscuro)

Ofrecer tanto un **modo claro** como **oscuro** se ha vuelto habitual en aplicaciones modernas. Un **tema dual** permite al usuario elegir la estética y puede reducir fatiga visual en entornos oscuros. Pero diseñar un buen modo oscuro va más allá de invertir colores; requiere ajustes cuidadosos en la paleta.

**Ventajas del modo oscuro:** reduce el deslumbramiento en entornos de poca luz, puede disminuir la fatiga visual durante exposiciones prolongadas a la pantalla, aporta una apariencia elegante/profesional en algunas aplicaciones, e incluso ahorra energía en dispositivos con pantalla OLED (los píxeles negros consumen menos) <sup>38</sup> <sup>39</sup>. Muchos usuarios lo prefieren por comodidad en horarios nocturnos.

### Buenas prácticas para implementar temas claro/oscuro:

- **Asegurar el contraste funcional en ambos modos:** Un error común es usar grises insuficientemente contrastantes en modo oscuro. Los fondos oscuros requieren que el texto y elementos claros tengan la luminancia adecuada. Se deben seguir las mismas pautas WCAG de contraste (AA como mínimo) en modo oscuro <sup>40</sup>. Por ejemplo, un texto que era #000000 sobre fondo blanco (#FFFFFF) en modo claro, tal vez deba convertirse en #FFFFFF sobre un fondo #121212 en modo oscuro para lograr ~15:1 de contraste (negro puro sobre #121212 sería ~21:1, más que suficiente).
- **No usar negro puro de fondo:** Aunque suene contraintuitivo, un negro absoluto (#000) como fondo no es ideal <sup>41</sup>. En la naturaleza casi nada es negro puro, y nuestros ojos no se adaptan bien: el contraste excesivo con texto blanco puede generar *vibración* visual. Es preferible usar **grises muy oscuros** (ej. #121212, #212121) de base. Esto reduce la dureza y también acomoda leves sombras si se usan.
- **Conservar la identidad de marca:** El modo oscuro debe seguir siendo reconocible. Esto implica recalibrar los **colores de marca** para fondo oscuro, no sustituirlos arbitrariamente. Si tu marca usa un azul primario, en modo oscuro quizás ese azul deba ser un poco más claro o más saturado para destacar sobre un fondo negro, pero debe seguir siendo el azul identificable de la marca <sup>42</sup>. Muchas guías sugieren generar una variante 20% más luminosa del color primario para el tema oscuro, por ejemplo.
- **Limitar la paleta y colores de acento:** En modo oscuro, menos es más. Usar muchos colores puede abrumar cuando el fondo es oscuro. Mejor definir unos pocos colores de énfasis y mantener la mayoría de la UI en escala de grises oscuros <sup>43</sup>. Por ejemplo, Material Design recomienda utilizar principalmente grises para superficies y un puñado de colores de acento para estados o elementos interactivos. Una regla práctica es no más de 5 tonos diferentes y 3-4 colores distintos en modo oscuro <sup>43</sup>.
- **Ajustar niveles de elevación y profundidad:** En interfaces claras, usamos sombras para indicar jerarquía; en interfaces oscuras las sombras son casi imperceptibles sobre negro. En su lugar, juega con **diferencias de luminosidad**: elementos “encima” deben tener fondos ligeramente más claros que los que están “detrás” <sup>44</sup>. Ejemplo: una tarjeta sobre un fondo oscuro podría usar un gris un poco menos oscuro (#2A2A2A sobre #121212). Asimismo, el texto puede utilizar distintos niveles de opacidad de blanco para jerarquía: texto principal en blanco 90% (casi blanco puro), texto secundario en blanco 60%, texto deshabilitado en blanco 40%, etc. <sup>44</sup>.

Adoptar estas consideraciones garantiza que tanto el modo claro como el oscuro ofrezcan **usabilidad y confort visual**. Muchos sistemas de diseño ahora incluyen tokens de color duplicados para cada modo (ej. `primary-light` y `primary-dark`). La clave está en mantener una cohesión: el usuario debe sentir el producto familiar en ambos modos, con la única diferencia de que la *atmosfera luminosa* ha cambiado. Un buen sistema de color provee esa consistencia y adaptación.

## Energía visual y tensión en las combinaciones de color

Más allá de lo técnico, el color tiene un efecto psicológico. Algunas combinaciones producen **sensación de energía, vibración o tensión**, mientras otras comunican calma u armonía. Entender estos matices ayuda a diseñar intencionadamente la estética de una interfaz o gráfico.

- **Colores complementarios** (opuestos en el círculo cromático, e.g. azul/naranja, rojo/verde, morado/amarillo): Generan **alto contraste** y por ende mucha **energía visual**. Al usarlos juntos, atraen la atención y pueden crear una sensación de “*tensión*” o dinamismo en la composición <sup>45</sup>. Son ideales para destacar elementos importantes o dar **excitación** a un diseño, pero conviene usarlos con moderación para no fatigar (por ejemplo, usar un esquema complementario para llamadas a la acción contra el fondo).
- **Colores análogos** (adyacentes en el círculo, e.g. paleta de rojizos a amarillos, o azul con verdes y turquesas): Producen **armonía y coherencia**, con menor contraste. Son útiles para transmitir un **estado de ánimo específico** o cohesionar visualmente algo. Por ejemplo, un sitio que quiera parecer tranquilo y uniforme puede usar azules y verdosos juntos. Esta cercanía en tono aporta *calma* y suele evocar entornos naturales (bosques, mar) <sup>46</sup>.
- **Colores triádicos** (tres colores equidistantes en el círculo, como rojo-azul-amarillo, o verde-naranja-morado): Ofrecen un equilibrio entre variedad y contraste, dando una **composición vibrante pero balanceada** <sup>47</sup>. Su uso correcto puede crear una atmósfera **estable pero rica** en matices. Por ejemplo, muchas paletas “infográficas” usan triadas para tener tres categorías bien diferenciadas sin chocar tanto como complementarios puros.

¿Por qué hablar de “tensión”? En diseño visual, llamamos **tensión cromática** a la sensación de vibración o choque que ciertos pares de color provocan. Un clásico es texto rojo sobre fondo azul eléctrico: son complementarios cercanos y de igual intensidad, resultando en un borde borroso incómodo. Esa tensión puede ser negativa (dificulta la lectura) o positiva si se usa creativamente para destacar. En cambio, combinaciones de menor contraste (p. ej. azul sobre verde) son más relajadas pero podrían carecer de énfasis.

### Consejos para gestionar energía vs. armonía:

- Para diseños **sobrios y profesionales**, suele preferirse paletas análogas o monocromáticas con un toque de acento, evitando contrastes estridentes.
- Para elementos que **deben resaltar** (botones primarios, alertas), usar un color complementario al esquema base puede atraer instantáneamente la mirada (un botón naranja en un sitio predominante azul, por ejemplo).
- Si utilizas colores muy saturados en combinación, considera **neutralizar** un poco uno de ellos. Un tip de ilustradores: “*No uses los colores en su forma más pura*”, sino ligeramente desplazados hacia tonos más grises, para lograr un look más sofisticado sin perder la fuerza del contraste <sup>48</sup> <sub>49</sub>.
- Prueba tus combinaciones convirtiendo la imagen a blanco y negro (como se mencionó en contraste): si complementarios de alto contraste vibran demasiado, puede indicar que su valor tonal es muy similar. Ajustar la luminosidad de uno de ellos puede reducir la tensión indeseada manteniendo el efecto de color.

En resumen, **los colores cuentan una historia**. Un sistema de color bien pensado no solo garantiza consistencia y accesibilidad, sino que también apoya los objetivos emocionales y de *branding* del producto. Saber cuándo buscar **energía y tensión** (y cómo controlarlas) o cuándo priorizar **armonía y calma** es parte del arte del diseño de color.

## Conclusiones

El panorama actual del diseño de color combina **rígido técnico** y **sensibilidad creativa**. Vemos por un lado la adopción de enfoques sistemáticos – design tokens, normas WCAG, nuevas métricas perceptuales como OKLCH, motores de paletas tonales dinámicas – que profesionalizan la gestión del color en productos digitales. Y por otro lado, se mantiene la necesidad de **conectar con el usuario**: ofrecer modos oscuro/claro que mejoren su comodidad, elegir combinaciones de color que comuniquen la personalidad adecuada, y asegurar inclusión para quienes perciben el color de manera distinta.

Crear un **sistema de color completo** implica considerar todos estos aspectos en conjunto. Las tendencias de búsqueda confirman que, aunque muchos diseñadores aún buscan soluciones rápidas (como "color palette generator"), crece el interés por entender y dominar temas como "color system", "OKLCH", "accesible color palette" o "design tokens"<sup>50 51</sup>. La evolución de las herramientas y estándares está llevando al diseño de color de una tarea subjetiva a una disciplina más **basada en datos y buenas prácticas** – sin perder por ello la creatividad.

En última instancia, un diseño de color exitoso es aquel que **luce bien, se siente coherente y funciona para todos**. Combinar conocimiento técnico (formato, contraste, tokens, semántica) con la inspiración artística (psicología del color, estética, branding) nos permitirá crear experiencias visuales atractivas **sin sacrificar usabilidad ni accesibilidad**. Siguiendo las pautas y tendencias descritas, los diseñadores pueden elevar la calidad y la inclusividad de sus paletas de colores, preparando sus proyectos para el presente y futuro del diseño digital.

**Fuentes:** Las referencias conectadas proporcionan información adicional y respaldan las mejores prácticas aquí descritas, desde documentación de estándares hasta artículos especializados en diseño de color y accesibilidad. ¡Explorarlas te ayudará a profundizar en cada tema tratado!

[26](#) [52](#) [23](#) [40](#) [41](#) [45](#)

[3](#) [1](#) [2](#) [9](#) [16](#)

---

[1](#) [50](#) multiTimeline (1).csv

file:///file-UmKhQ2LUQiMzYzRCtM8F9P

[2](#) [51](#) multiTimeline (3).csv

file:///file-3baFZ7N2rrWEozs8hf1dD

[3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [8](#) Design Tokens: qué son y qué ventajas tienen

<https://uifrommars.com/design-tokens-que-son-ventajas/>

[9](#) [10](#) [11](#) [12](#) [13](#) [14](#) Selector de Color OKLCH y Conversor

<https://oklch.net/es>

[15](#) [16](#) [17](#) [18](#) [19](#) [20](#) [21](#) [22](#) Contraste del color - Accesibilidad | MDN

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Accessibility/Guides/Understanding\\_WCAG/Perceivable/Color\\_contrast](https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Accessibility/Guides/Understanding_WCAG/Perceivable/Color_contrast)

[23](#) [31](#) [32](#) [33](#) [34](#) [35](#) [36](#) [52](#) Diseñar para daltónicos | Torresburriel Estudio

<https://torresburriel.com/weblog/disenar-para-daltonicos/>

[24](#) [45](#) [46](#) [47](#) [48](#) [49](#) Here's a roundup of my Top 3 Color Tips to help fix the most common problems for beginner and self-taught illustrators! \*Tip 1: Contrast A common beginner's mistake is not knowing how to create... | Anny Chen | 27 comments

[https://www.linkedin.com/posts/annychenart\\_heres-a-roundup-of-my-top-3-color-tips-to-activity-7300795992059105281-fmMZ](https://www.linkedin.com/posts/annychenart_heres-a-roundup-of-my-top-3-color-tips-to-activity-7300795992059105281-fmMZ)

25 26 Material 3 Color schema | Medium

[https://medium.com/@iam\\_riyas/turn-your-custom-color-into-material-3-material-you-colour-schema-f490ef2fdee5](https://medium.com/@iam_riyas/turn-your-custom-color-into-material-3-material-you-colour-schema-f490ef2fdee5)

27 28 29 30 Material Design 3 in Compose | Jetpack Compose | Android Developers

<https://developer.android.com/develop/ui/compose/designsystems/material3>

37 Visualización para daltónicos - insightsoftware

<https://insightsoftware.com/es/blog/visualizing-for-the-color-blind/>

38 39 40 41 42 43 44 Diseño de dark mode en interfaces UX | Torresburriel Estudio

<https://torresburriel.com/weblog/diseno-de-dark-mode/>