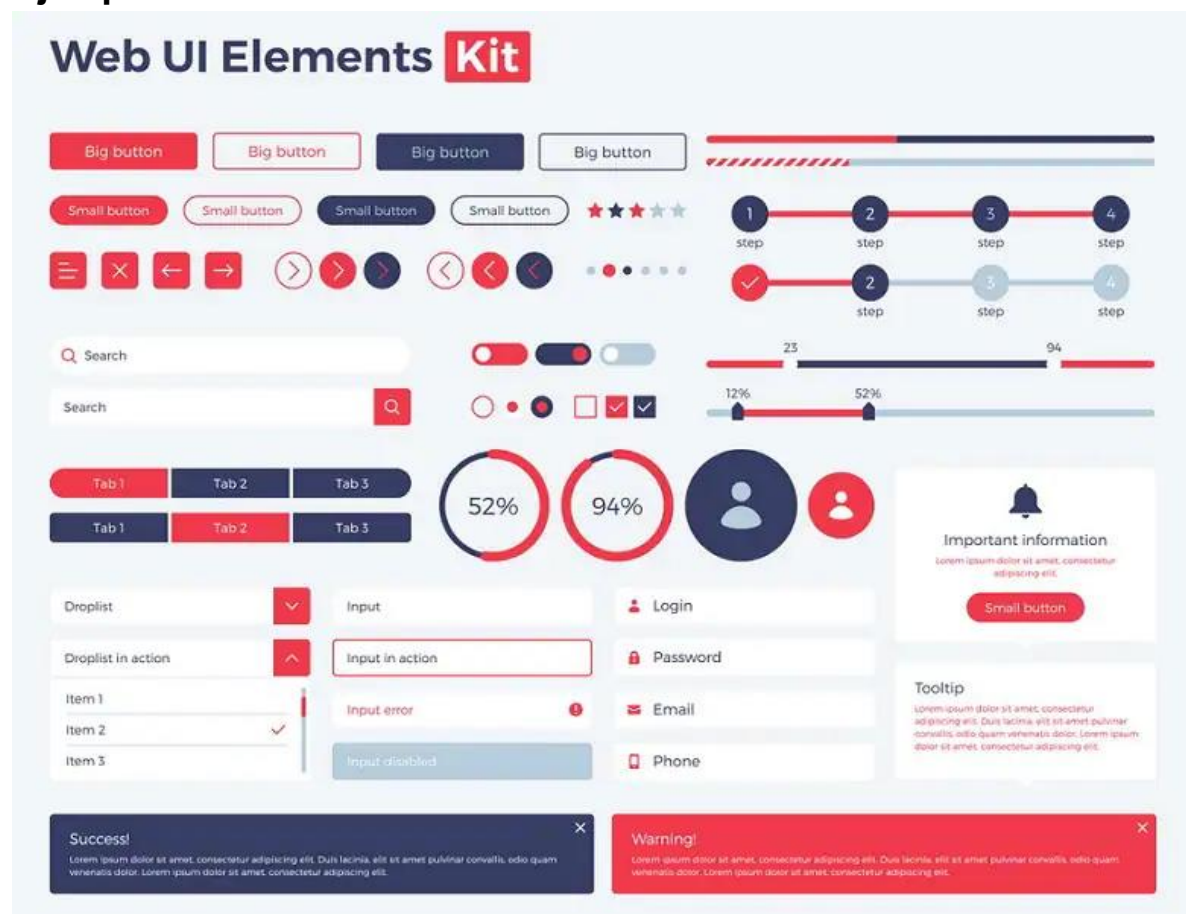


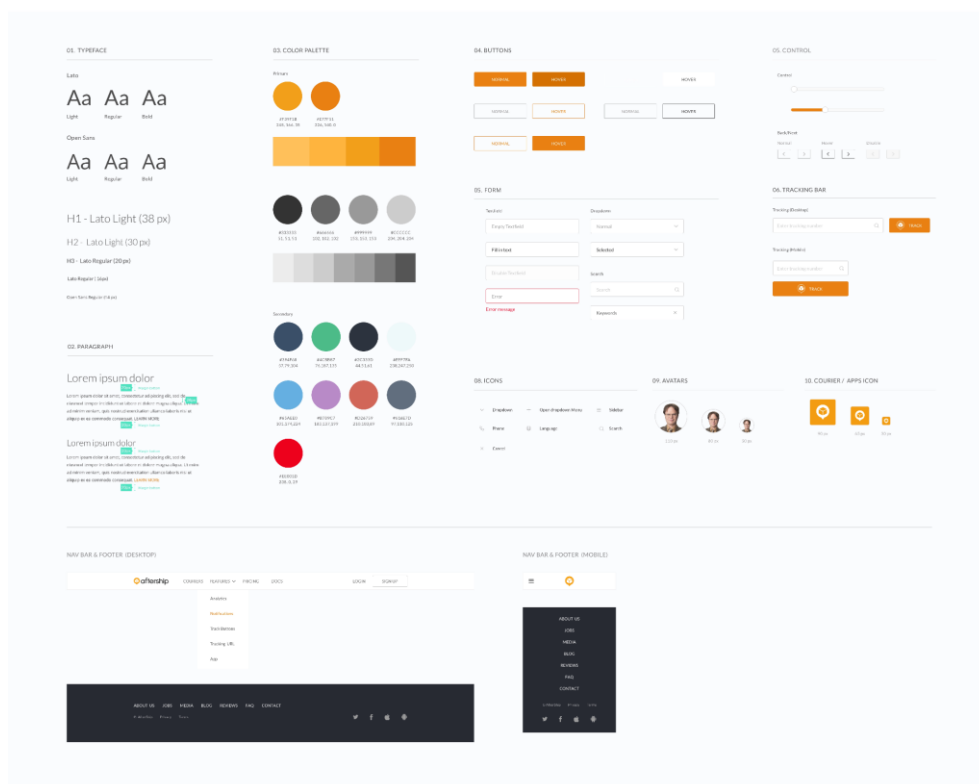
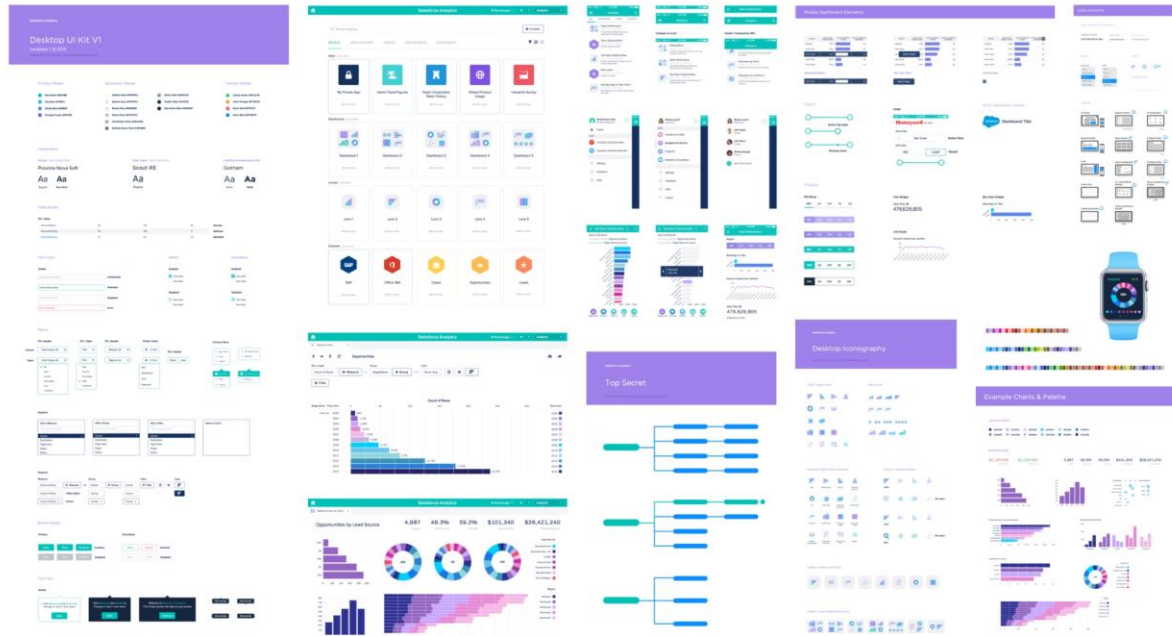
¿Qué es un UI Kit?

Un kit de interfaz de usuario (del inglés User Interface Kit) es un archivo cerrado que incluye varios elementos ya prediseñados y reutilizables imprescindibles para el diseño de la interfaz de usuario, como por ejemplo: botones, iconos, tablas, formularios, sliders, etc. La mayoría de estos kits cuentan con estilos -los atributos visuales del diseño- como: fuentes, colores y formas.

Los UI Kits pueden ser bastante simples con unos pocos botones y componentes de diseño o extremadamente robustos con conmutadores que cambian las fuentes, los colores y las formas sobre la marcha.

Ejemplo de UI Kit





Beneficios del uso de UI Kit

1. Ahorrar tiempo y dinero: No tienes que dedicar tiempo a crear los componentes desde cero ni preocuparte por los detalles estándar de cada uno. No hay necesidad de comenzar el patrón de un sitio web o móvil desde cero, lo que permite utilizar nuestro tiempo de forma

más eficiente, acelerar el proceso de diseño y prestar atención a otras partes importantes del trabajo.

2. Comprensión: Puedes aprender buenas prácticas de los UI Kits existentes: cómo están diseñados los componentes (dimensiones, márgenes y paddings), qué elementos los componen (formas, textos, iconos), y qué tamaños son apropiados.

3. Versatilidad: Aunque para algunas personas puede resultar limitante trabajar con componentes prediseñados, el comenzar a trabajar de una base bien estructurada hace más simple comenzar a realizar cambios y adaptaciones para obtener el resultado buscado, ya que el cambio de estilos es mucho más rápido.

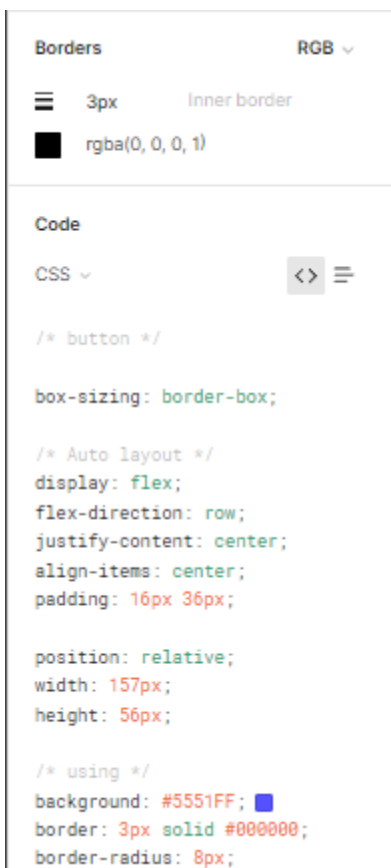
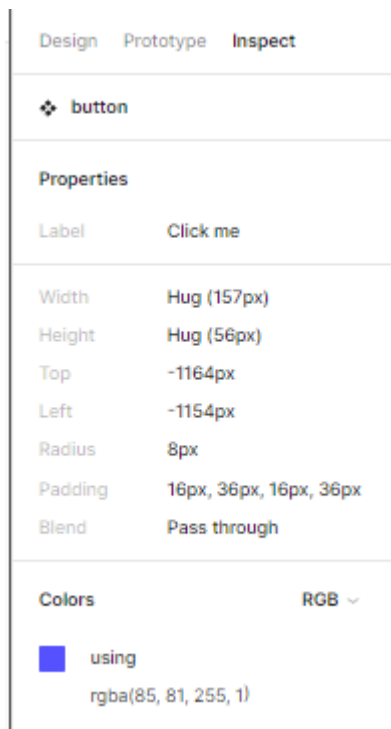
4. Coherencia y consistencia: Cada elemento colocado en el UI Kit tiene un propósito que mantiene la relación lógica entre sus partes y componentes. Y no solo se refiere a los elementos per se, sino que permite unificar atributos de estilo visual únicos como fuentes, colores, y tamaños permitidos en el diseño.

La creación de estos kits forma un lazo con los desarrolladores de nuestro proyecto, ya que ayudan en la creación del código y a mantener el respeto visual planteado por nosotros.

Pestaña “Inspect” (Figma)

Los desarrolladores pueden chequear fácilmente el código que crea nuestro elemento (en este caso, un componente “button”) para imitarlo a la perfección sin necesidad de explicaciones.





Formatos

Si bien hay gran cantidad de UI Kits en formatos .psd (photoshop), no se recomienda utilizarlos para diseñar UI, aunque sí para el uso y armado de mockups. Para todo lo

demás, necesitamos utilizar elementos .svg (vectorizados), archivos .ai (illustrator), o archivos .pdf editables para que puedan ser escalables, livianos y reutilizables.

Sin embargo, la mejor manera de presentar nuestro UI Kit es hacerlo mediante archivos de softwares de diseños de interfaces, tales como Sketch, Figma o Adobe XD.

Sistema de color / Paleta de color

Definir al menos 3 colores:

- Color primario
- Color secundario
- Color acento

Se puede incluso añadir colores para la comunicación:

El color de fondo predeterminado y el color de la tipografía.



La regla 60 - 30 - 10

La regla 60 - 30 - 10 es conocida como la proporción ideal del color y es aplicada en diferentes aspectos del diseño: gráfico, moda e interior.

Esta regla explica que podemos usar tres colores completamente distintos, pero que lo verdaderamente importante es tener un control en la cantidad de color que usamos de cada uno.

El color dominante de la marca, que normalmente será asociado como nuestro color corporativo, inundará el 60% de nuestra web.

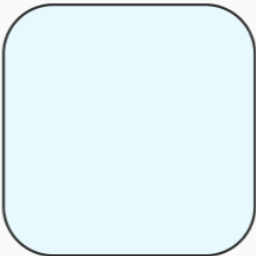

El 30% irá destinado a un color que acompañará al color dominante, pudiendo hacer juegos y composiciones de entre ambos.

Y el último color, el menos presente en la web, tendrá solamente un 10% de protagonismo. Normalmente se usaría para Call to Actions que nos faciliten la navegación en la web.

Se debe escoger un color dominante y usarlo en el 60% del espacio, otro secundario para que esté en un 30% y un último color para el 10% restante. Sí, solo 3 colores.



El color primario debería ser nuestro color pleno. El color secundario puede ser un color diferente, pero se lo suele crear utilizando el color primario bajando su saturación a 5 y aumentando el brillo a 100. El acento puede ser un color complementario del primario.

COLOR PRIMARIO	COLOR SECUNDARIO	COLOR ACENTO
		
RGB: 23,114,142 HEX: #17728E	RGB: 233,249,254 HEX: #E9F9FE	RGB: 255,159,16 HEX: #FF9F10

Sistema de íconos

Definir cuáles serán los íconos a utilizar y sus estados:

- Activo
- Inactivo

Se puede incluir estados de alerta y aprobación también para determinados íconos (como x-marks, trash-cans y check icons)



Tipografías

Definir la familia y variable tipográfica que se utilizará para, al menos, las siguientes jerarquías:

1. Títulos
2. Subtítulos
3. Citas
4. Párrafos y Textos
5. Botones

Color en tipografías

Hoy en día, las interfaces cada vez están más limpias y más blancas (fondos), por eso es importante tenerlo en cuenta al elegir el color de nuestras tipografías.

Hello

#000000

Hello

#15163D

El de la izquierda usa negro #000000 y el otro usa un azul muy oscuro #15163D. Parecen negros los dos, pero no lo son. ¿Por qué esto es tan importante?

Hello
Hello
Hello
Hello
Hello



#CCCCCC

Hello
Hello
Hello
Hello
Hello



#D0D0D8

Al bajarle la opacidad a los dos vemos cómo uno va hacia un gris y el otro a un gris con un tono de azul.

Cuando usamos textos con un tono de algún color le estamos dando más oportunidades a que tengan más armonía con su entorno.

Name

Email

Send



Name

Email

Send



A simple vista, los dos pueden parecer que son negros, pero uno tiene ciertas tonalidades de violeta que es un color complementario y que hace contraste con el amarillo. Al hacer esto, logramos un contraste y a la vez una armonía.

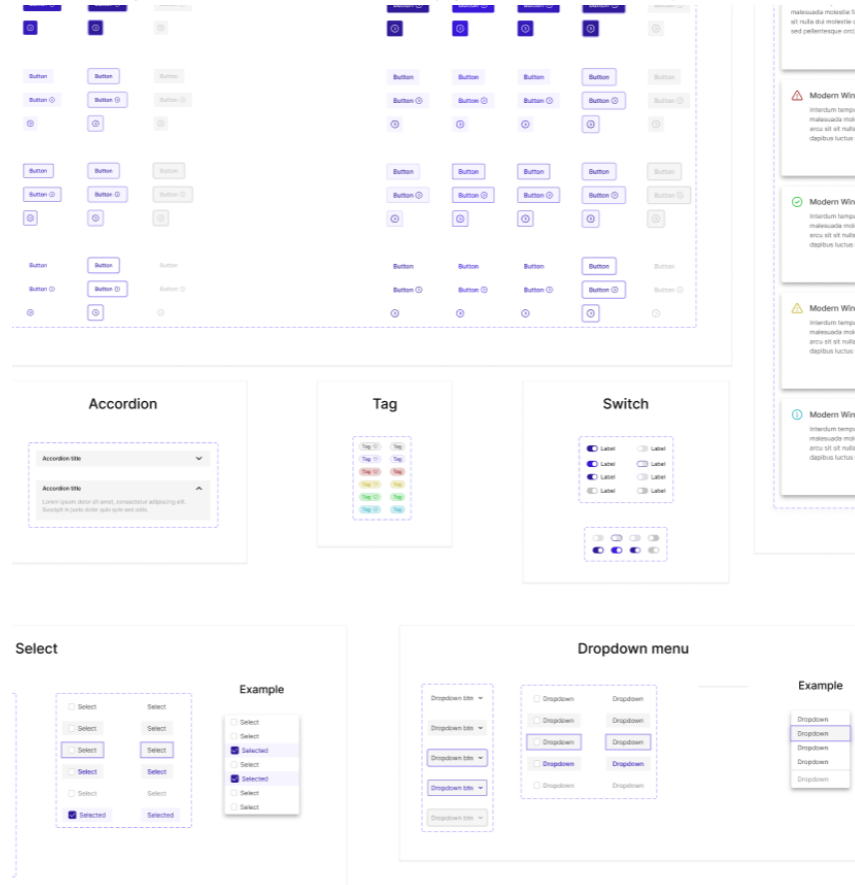


Componentes

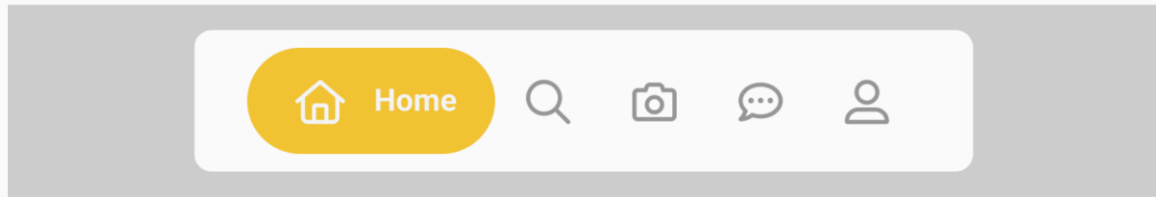
Definir cada uno de los elementos que se usarán, como por ejemplo:

1. Barras (superiores, inferiores)
2. Formularios (selectores, campos de textos, botones, etc.).
3. Tarjetas (Solo Texto, Texto+Imagen, etc, Texto+iconos, etc.)
4. Botones
5. Etc.

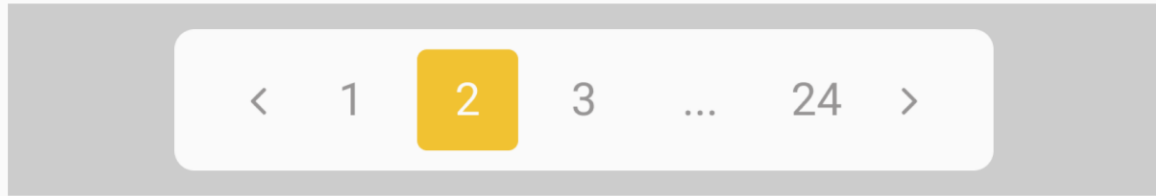
Si el componente tiene estados (ej: activo, inactivo), se deben mostrar también.



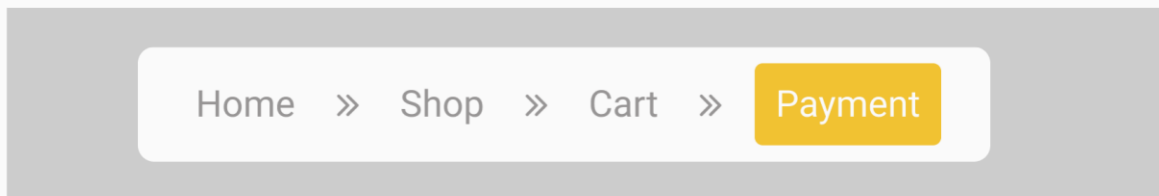
Tab Bar



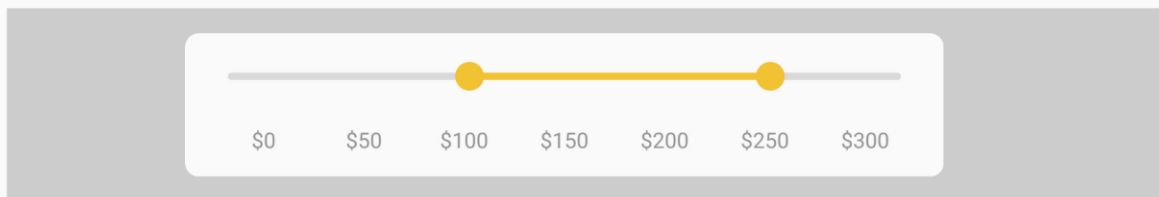
Pagination



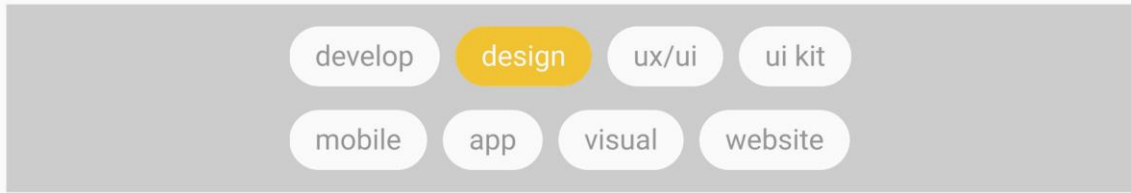
Breadcrumbs



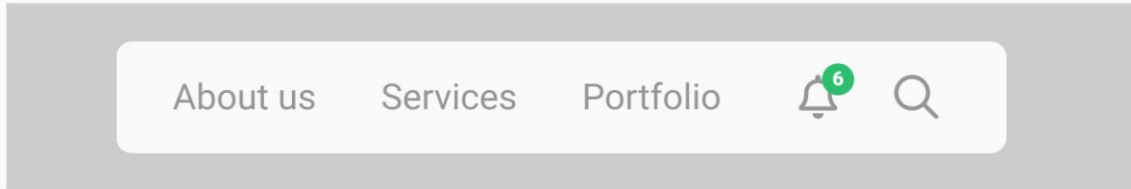
Slider



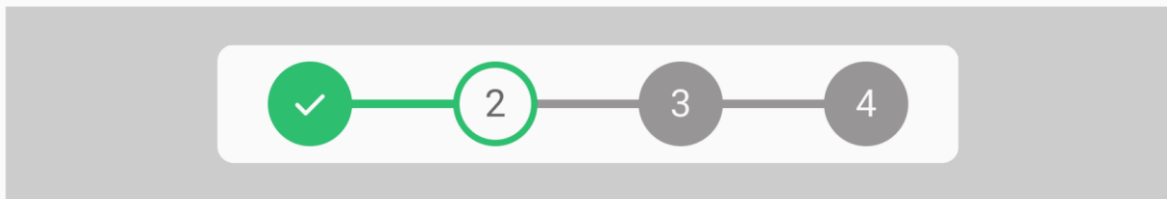
Tags



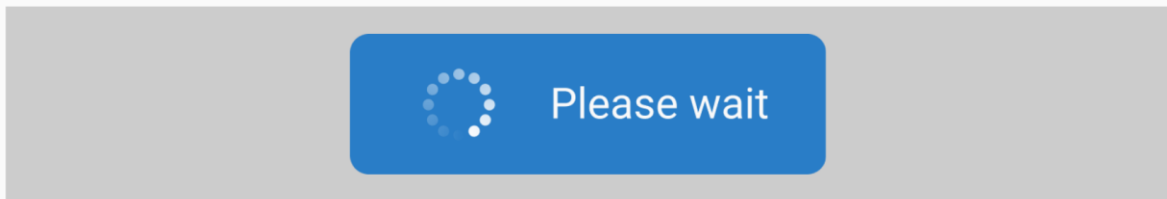
Notification



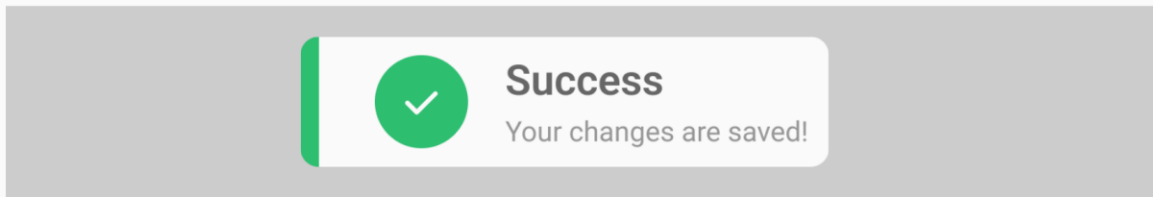
Progress bar



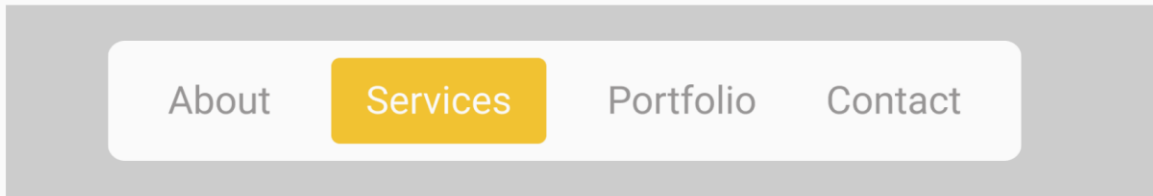
Loader



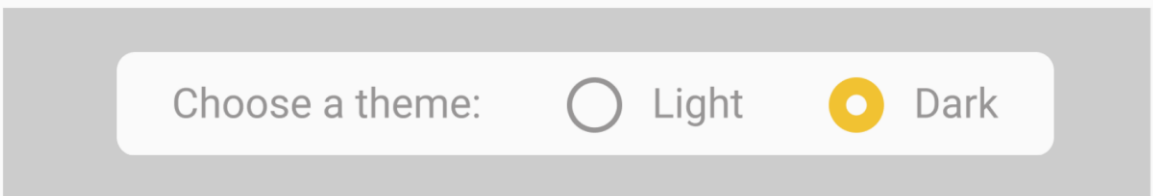
Toast



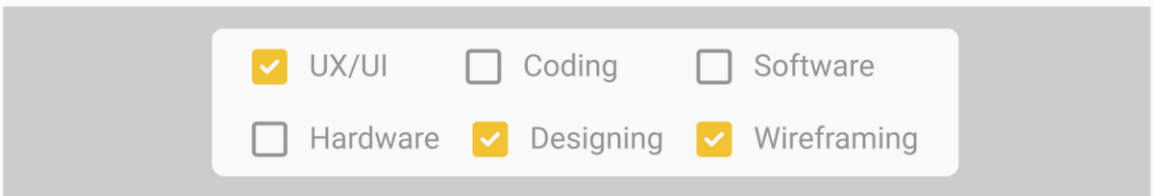
Tabs



Radio button



Checkbox



Tooltips

If you ever need help, this is where to go for tutorials.

GOT IT!

Search field

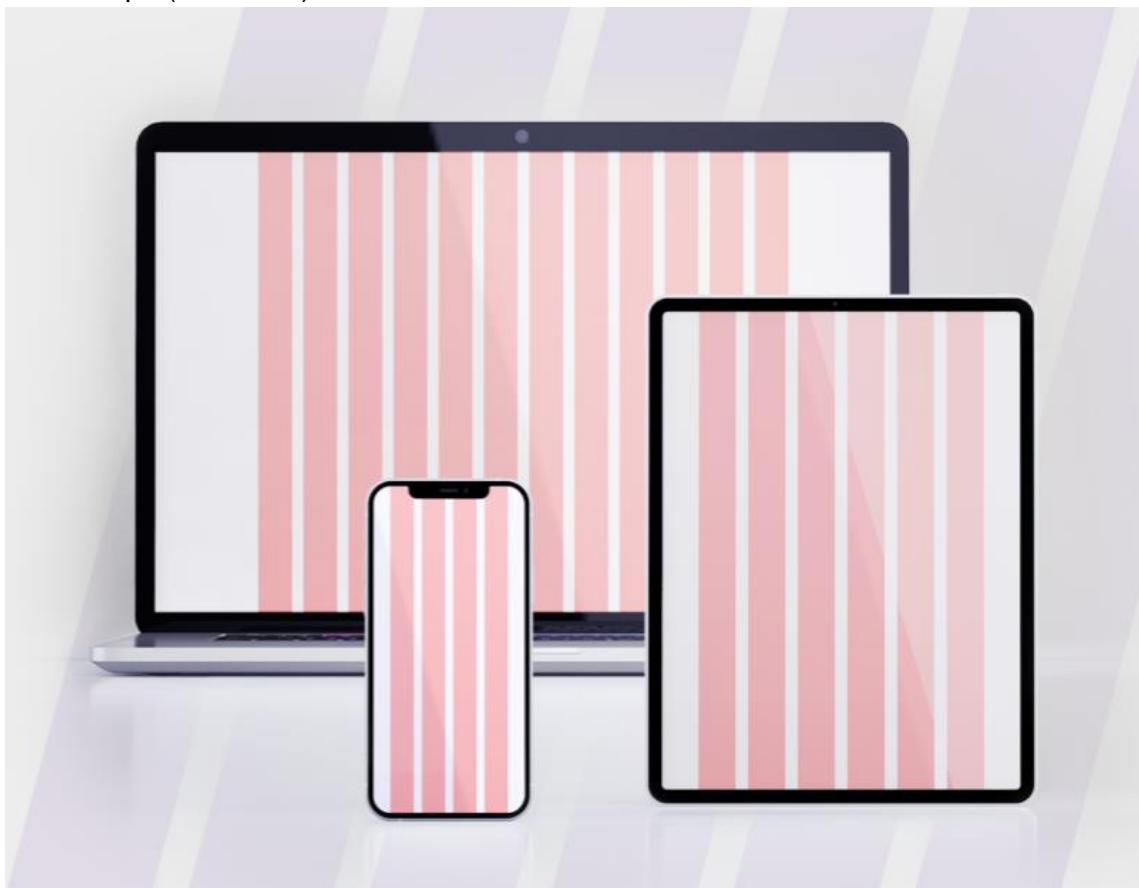
Search...



Grillas y columnas

Comunicar cuál será el sistema de grillas y columnas a utilizar

- Estilo (columna o grilla)
- Cantidad de columnas
- Márgenes
- Calles
- Tipo (constraints)



Ilustraciones y formas

Se pueden definir todas aquellos elementos específicos que se necesiten en el UI Kit, como por ejemplo:

- Mapas
- Selector de asiento de cine
- Ilustraciones
- Gráficos
- Figuras decorativas
- Etc.



Librerías en Figma

Las librerías son archivos que nos permiten compartir todos los componentes y estilos creados en ellas con el equipo. A nivel de organización, se las trata como un archivo más que se utilizan para sistemas de diseño o assets que se quieran compartir entre archivos y proyectos.

Estas librerías pueden incluir los colores, tipografías y componentes que se diseñaron previamente. Se utilizan, mayoritariamente, cuando trabajamos en equipo, pero podemos hacer uso de ellas sin necesidad de publicarlas, sino de forma privada. Esto nos ayudará a acceder a todos nuestros estilos de una forma mucho más dinámica.

Guías de estilo (Style Guides)

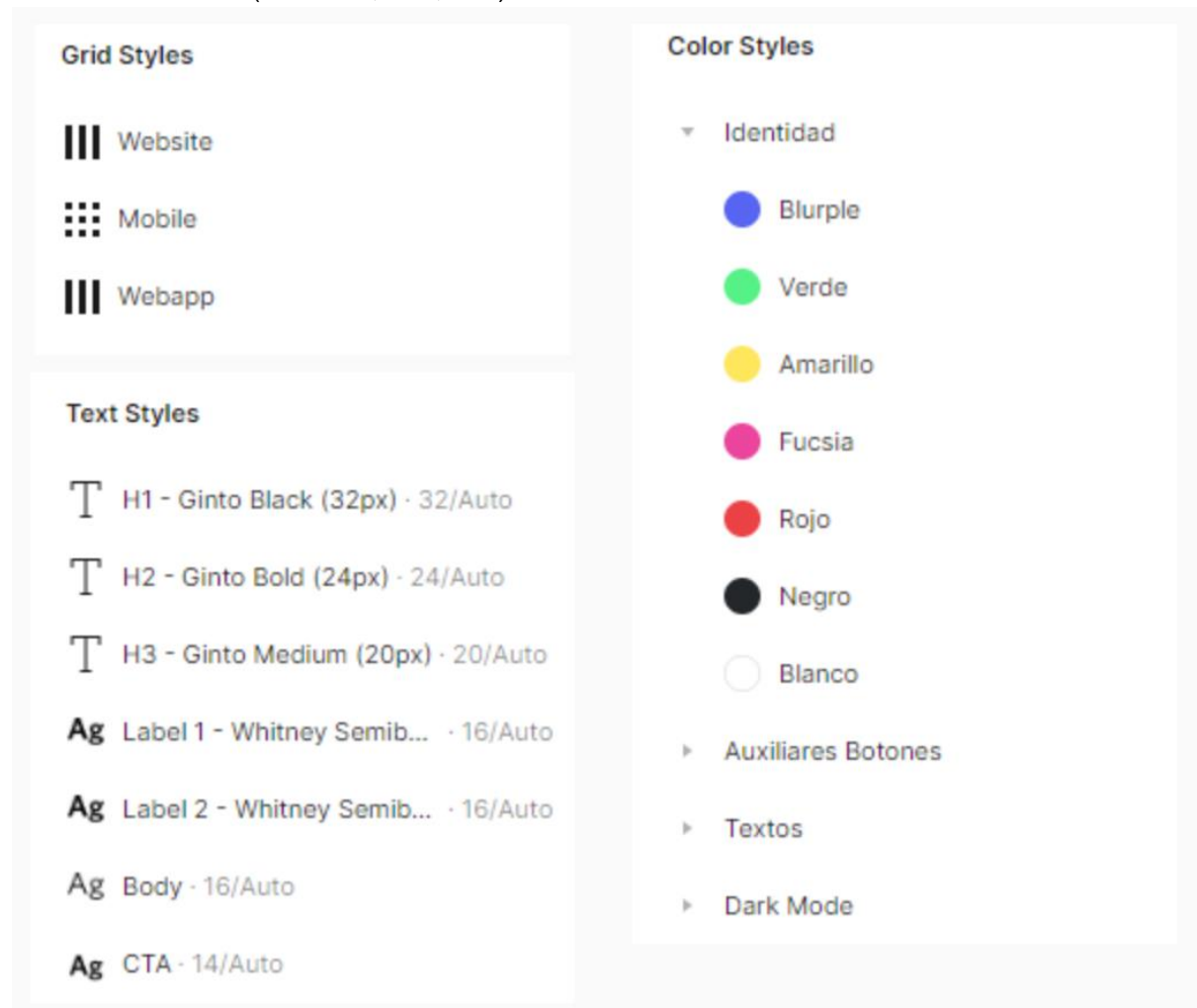
Podemos crear guías de estilo que se verán en el panel de opciones de herramientas, como por ejemplo:

Estilos de colores

Estilos de Tipografías

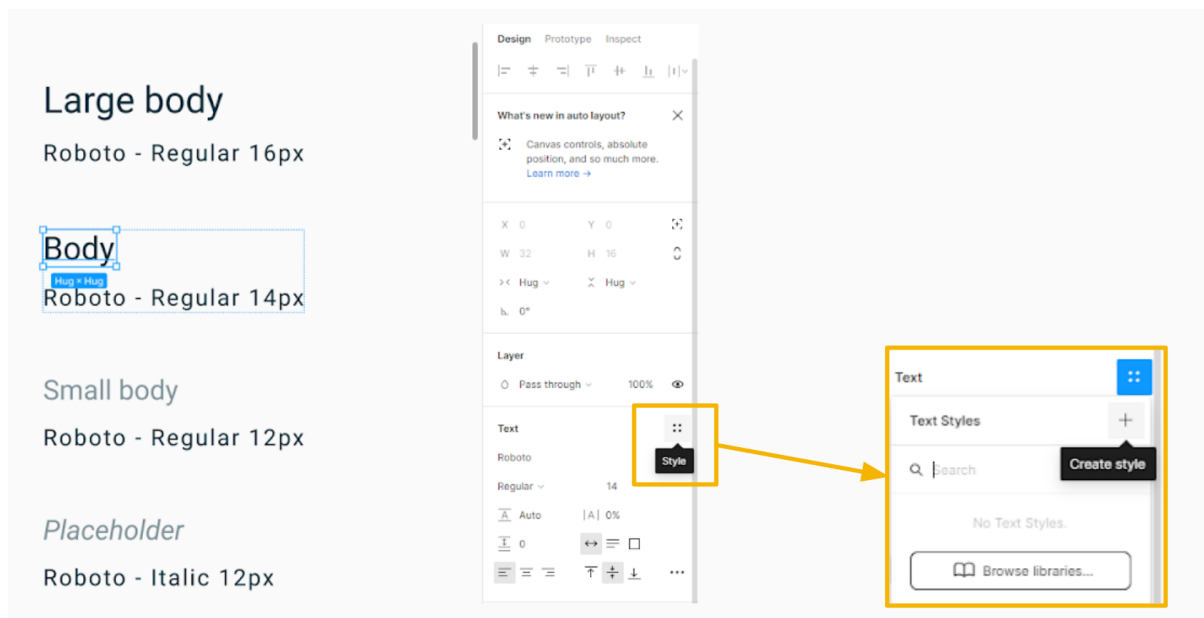
Estilos de Grillas

Estilos de Efectos (sombras, blur, etc.)



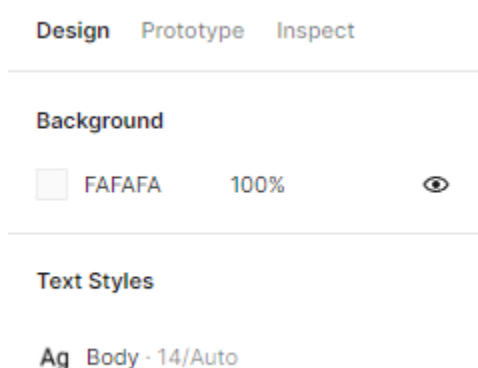
En este ejemplo, aplicaremos la guía de estilo para textos. Para crearla, debemos:

1. Seleccionar el texto que queremos
2. Presionar el ícono "Style"
3. Presionar el ícono "Create Style"



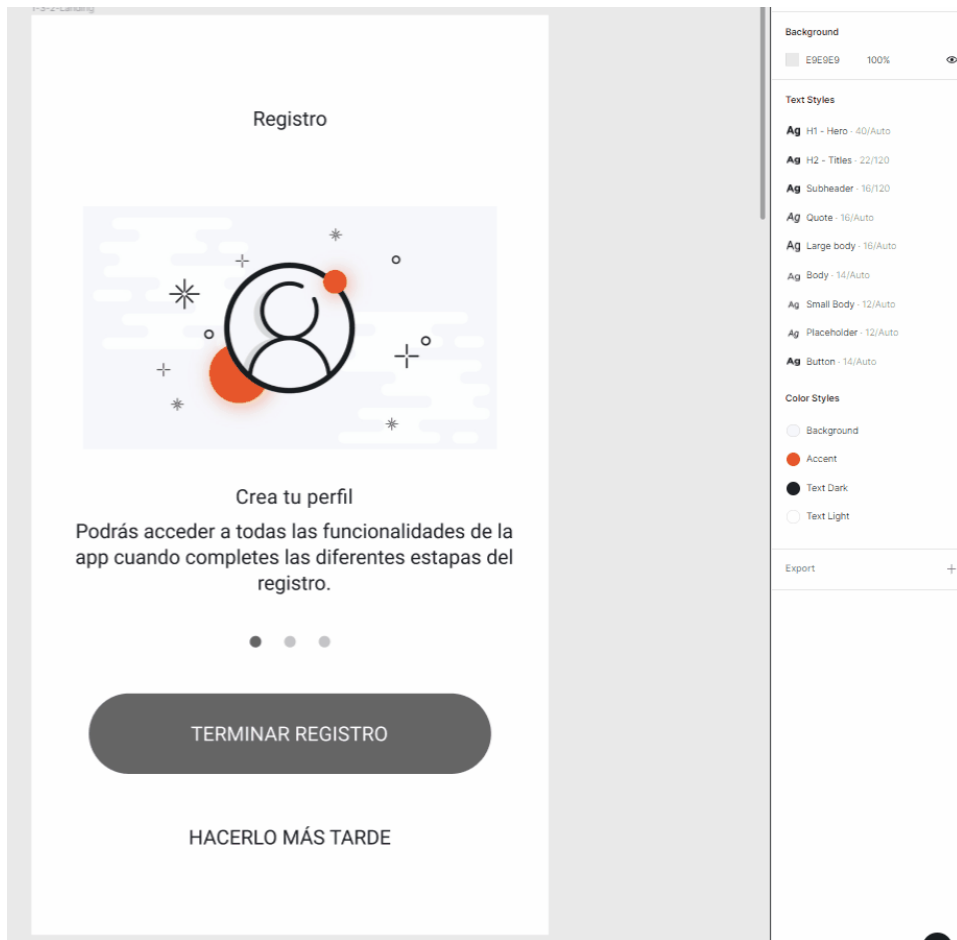
Aparecerá un modal para introducir el nombre de nuestro estilo.

4. Escribir nombre
5. Presionar “Create Style”



El estilo creado aparecerá en el panel de opciones de herramienta listo para su uso.

Una vez cargados todos nuestros estilos, podemos editar nuestras pantallas desde el ícono “Styles” de una forma mucho más rápida y consistente.



Sistemas de diseño

Los sistemas de diseño (Design System) son reglas y guías que establecen el punto de partida y la organización de un diseño. De esta forma, se facilita el trabajo en equipo haciendo que todos los miembros estén alineados. Recoge tanto la filosofía de una marca, como el tono y la forma de comunicación.

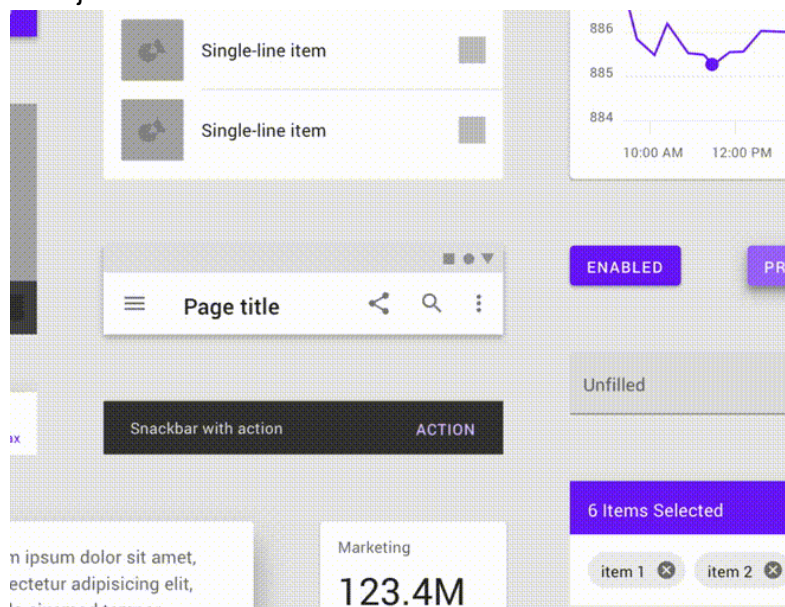
En este documento se detallan muchas guías de trabajo, lo que consigue que los diseñadores se puedan centrar en problemas más complejos, evitando los relacionados únicamente con el estilo.

UI Kit vs. Sistemas de diseño

¿En qué se diferencian con los UI Kit?

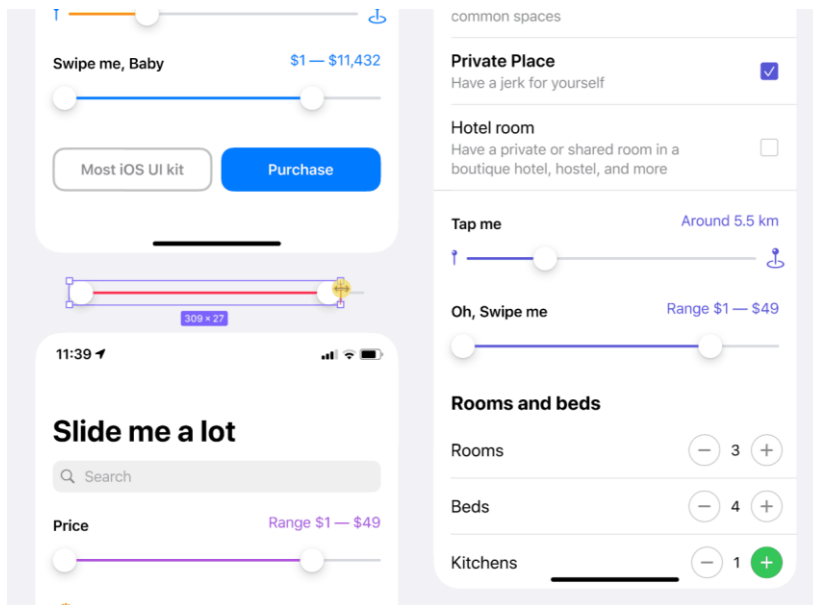
La principal ventaja de los sistemas de diseño es que son documentos vivos: es un modo de trabajo en equipo, una manera de establecer valores y principios que identifican el proceder para crear el producto final. Están específicamente adaptados al proyecto y se crea una guía de estilo que puede utilizar todo el equipo, no solo los diseñadores. Es decir, los sistemas de diseño son transversales y afectan a todos los aspectos del producto, desde el contenido hasta lo puramente visual.

Los UI Kits, en cambio, son documentos cerrados que nos sirven de referencia en el desarrollo de una interfaz. Son plantillas para facilitar el trabajo, lo que se puede volver en nuestra contra si no las personalizamos adecuadamente al proyecto en el que estás trabajando.



Ejemplos de Sistemas de diseño

Sistema de diseño - Material Design: <https://material.io/design>
(Utilizado en diseños de Google)



Sistema de diseño - Human Interface: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
(Utilizado en diseños de Apple)

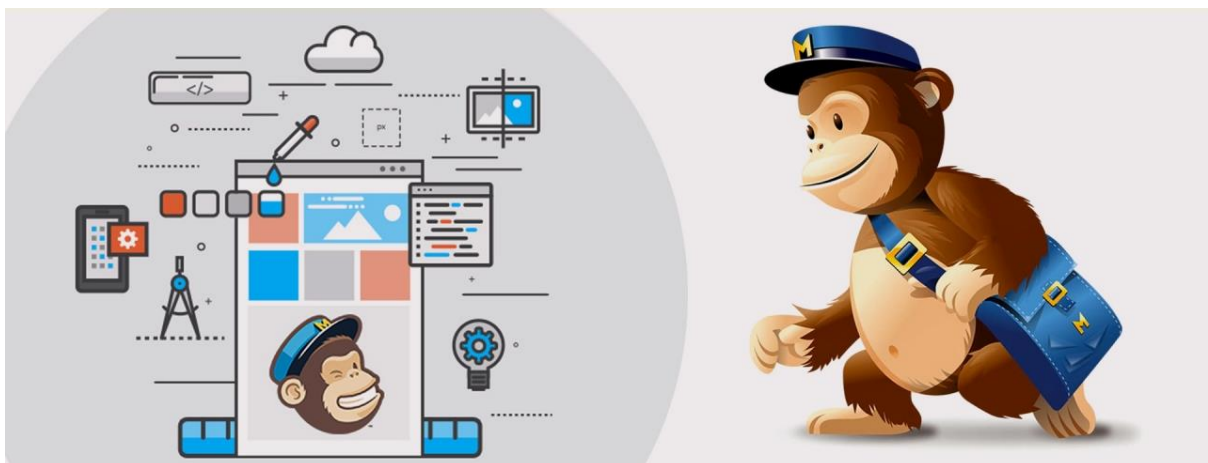


Andes UI

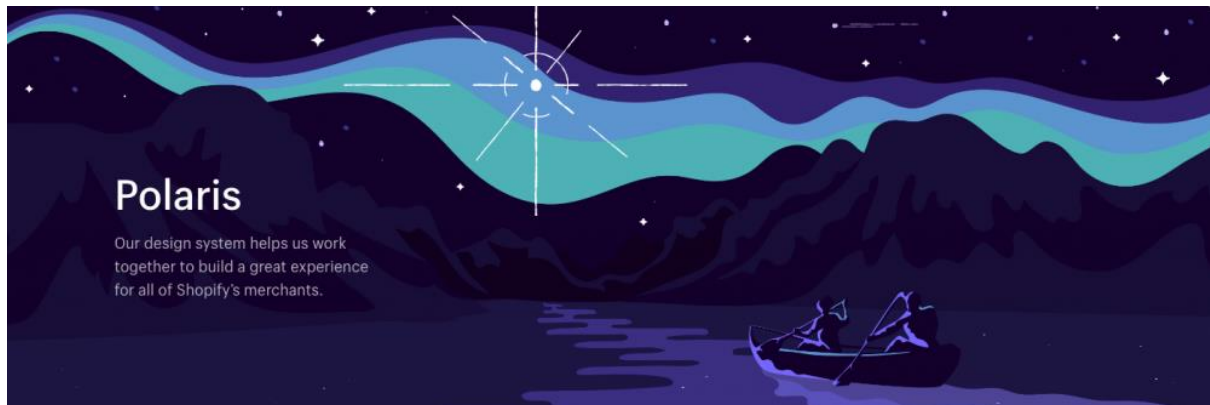
User Interface System
por Mercado Libre



Sistema de diseño - Andes UI: <https://ui.andes.gob.ar/>
(Utilizado en Mercado Libre/Pago)



Sistema de diseño - Freddicons: <https://ux.mailchimp.com/patterns/color>
(Utilizado en Mailchimp)



Sistema de diseño - Polaris: <https://polaris.shopify.com/>
(Utilizado en Shopify)

Alta fidelidad (Hi-Fi)

Los wireframes de alta fidelidad permiten un mayor acercamiento al resultado final. En ellos se utiliza contenido real y pueden contener imágenes o color para especificar llamados a la acción y puntos de decisión, íconos, y otros elementos que aporten detalles. Es lo más cercano al producto final que podemos crear.

En este tipo de wireframes, la interacción y el contenido reinan por sobre la simpleza, lo que permite entregar un trabajo más acabado que permitirá realizar correcciones conscientes y aterrizadas sobre el proyecto. Su gran ventaja es que requiere menos imaginación del cliente para comprender un prototipo.

Para que un proyecto sea considerado en alta fidelidad, debemos volcar todo lo realizado con anterioridad en nuestro UI Kit a nuestro prototipo funcional y ser lo más realistas posibles en cuanto a contenido:

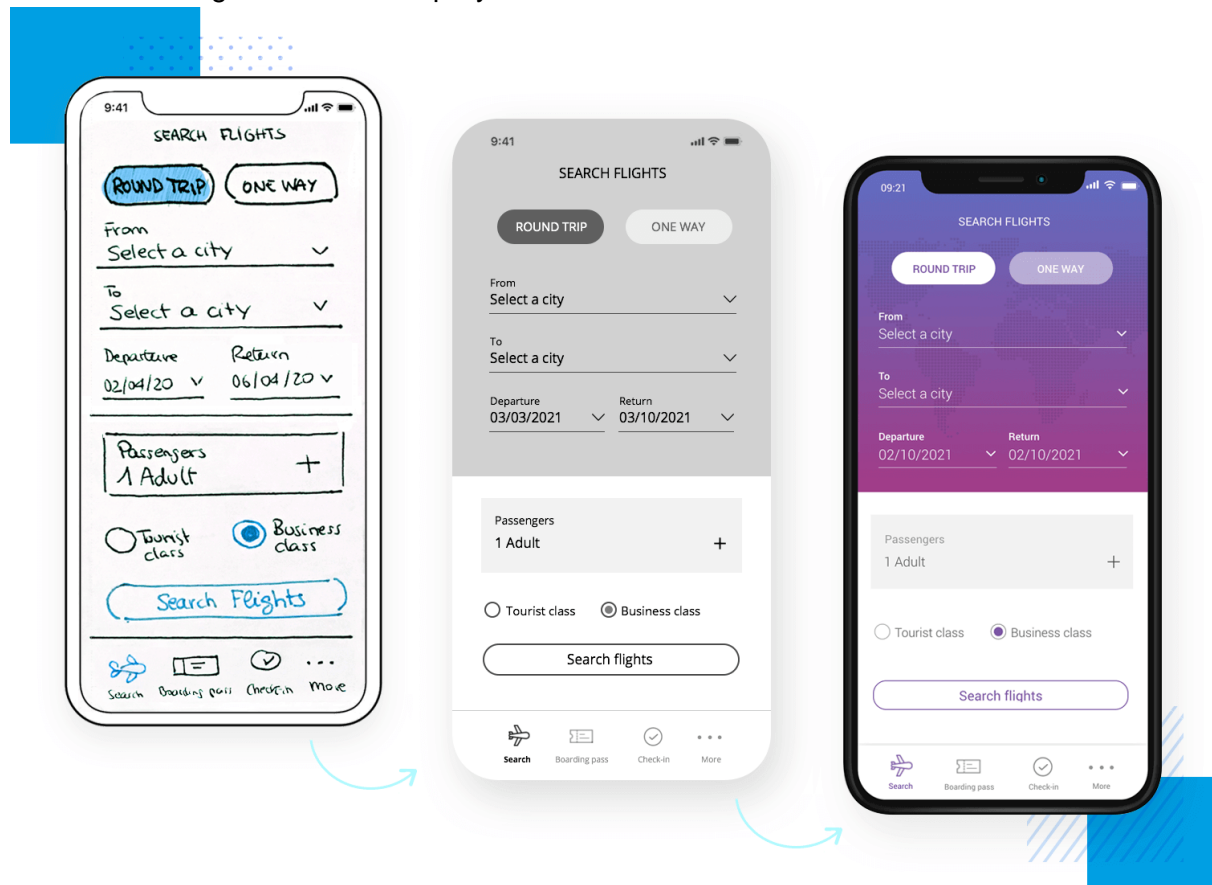
Todas las pantallas que componen el proyecto deben estar creadas.

(En nuestro caso con el happy path de la tarea principal de la app alcanza)

El prototipo funcional debe encontrarse perfectamente creado.

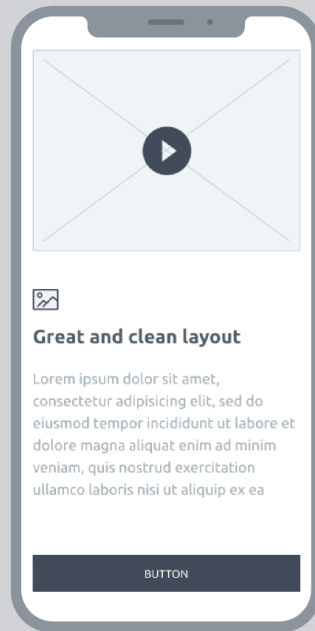
El contenido (los titulares, cuerpos de texto, descripciones y demás) deben ser las que planeamos mantener al momento de llevar a cabo el diseño (programadores).

Debe tener imágenes reales del proyecto

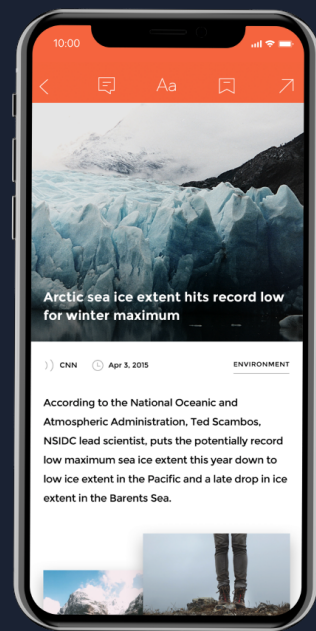




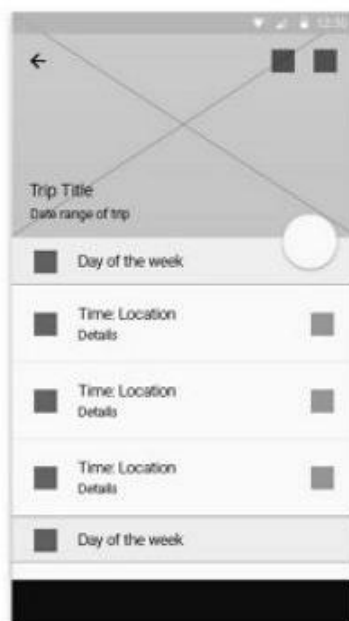
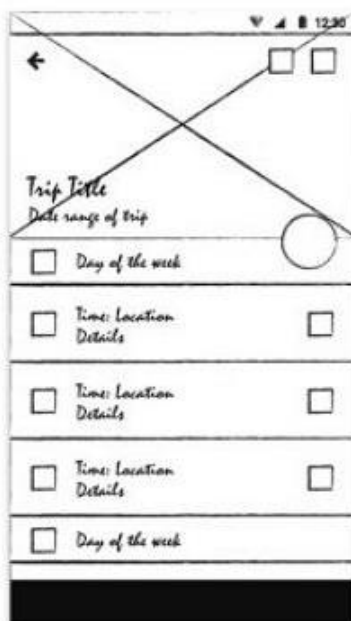
Low Fidelity
Prototyping



Mid Fidelity
Prototyping



High Fidelity
Prototyping



Proyecto Final

TAREA PARA EL PROYECTO FINAL

Para continuar con el Proyecto Final que estamos desarrollando vamos a crear el UI Kit correspondiente a nuestro proyecto, el cual deberá incluir:

- Paleta de color: primario, secundario y acento y sumamos el color de fondo y el de tipografía.
- Jerarquías tipográficas: variables tipográficas (bold - medium - light - italic)
- para títulos, subtítulos, párrafos, citas, botones y lo que se necesite.
- Sistema de íconos: estado activo y estado desactivado.
- Componentes: tales como barras de navegación superiores e inferiores, tarjetas, botones (con sus variables), formularios, modales, etc.
- Ilustraciones y figuras: sólo si el proyecto lo requiere.

Realizar una muestra del UI kit donde diferenciaremos qué elementos estamos mostrando y se presentará en un archivo unificado y visualmente atractivo.