

Examen



Agenda de Horas Medicas

Taller de Diseño de Interfaces

Diego Donoso

Sofía Pérez

Ignacio Ojeda

Encargo

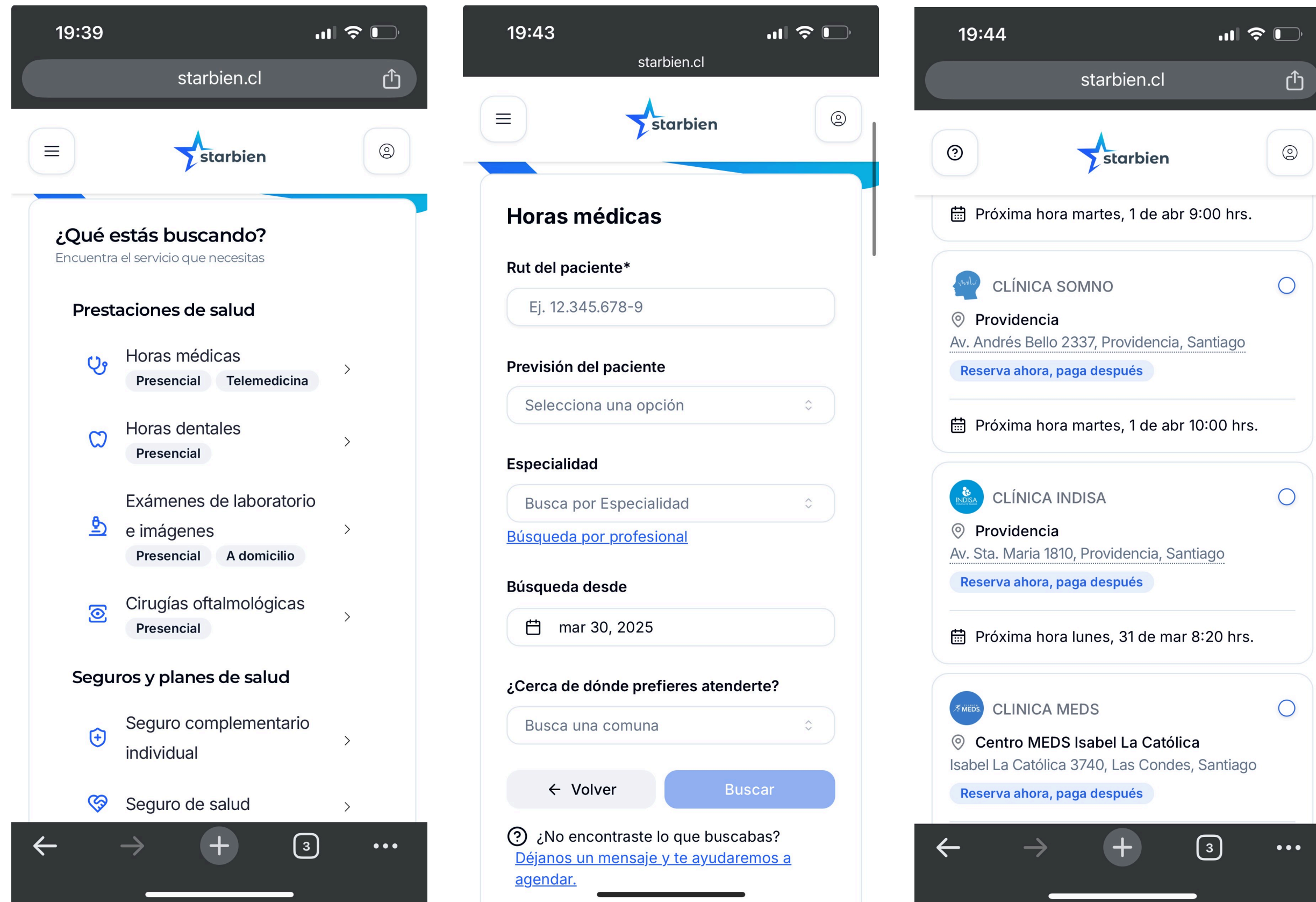
Desarrollo y prototipado de una aplicación de toma de horas medicas para la comuna de La Reina.

Se abarco:

- Scope Canvas
- Caso De Uso
- Desarrollo Wireframes
- Sistema de Diseño
- Prototipo

Referentes y estado del arte

1 - Starbien.cl

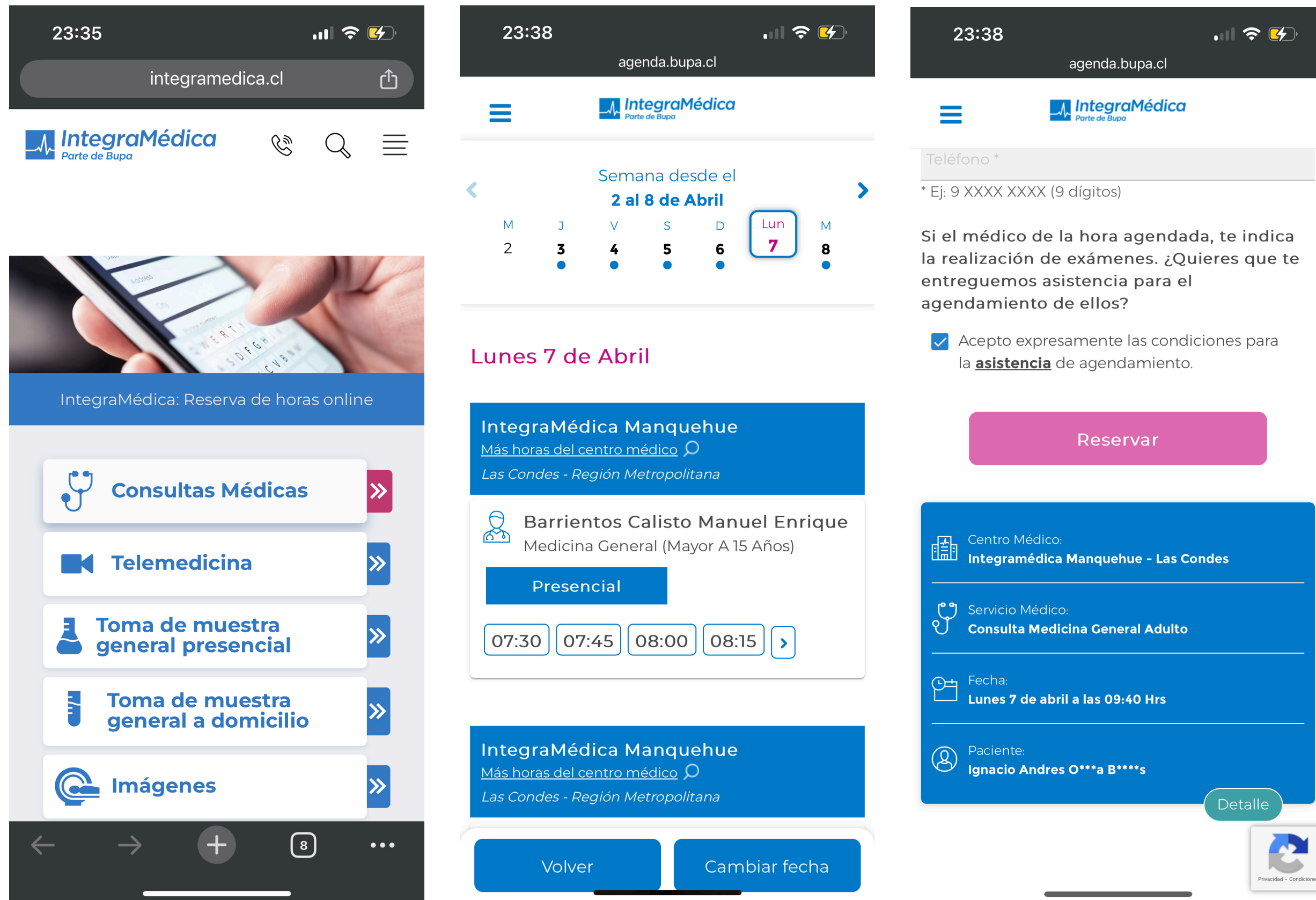


Oportunidades:

- Resume su información con contenido colapsable, lo que ayuda a encontrar lo mas necesitado en poco tiempo.
- La posibilidad de un segundo cuestionario en caso de un fallo en el servicio que la pagina desea entregar.

Referentes y estado del arte

2 - Integramedica

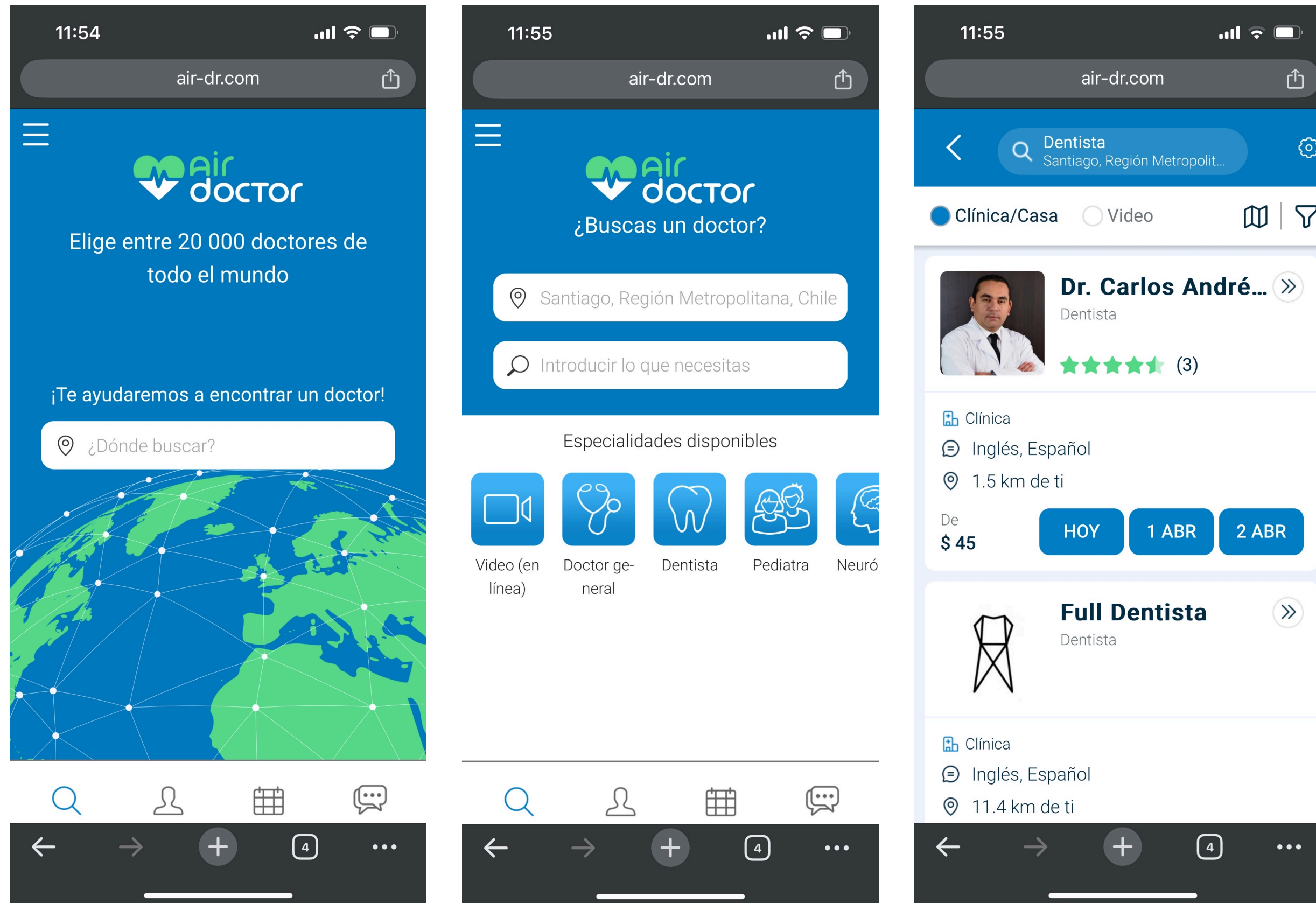


Oportunidades:

- Entregar información de fechas disponibles antes de que este tenga que ingresar sus datos haría una experiencia mas optimizada, ya que no se pierde el tiempo rellendo datos.

Referentes y estado del arte

2 – AirDoctor



Oportunidades:

- La simpleza efectiva de lograr el uso de la aplicación en 4 pasos que se pueden ver con claridad en su tutorial es de vital importancia para quitar el menor tiempo posible al usuario.

Equipo de trabajo

Diego Donoso

- Wireframes
- Componentes
- Sistema De Diseño
- Identidad visual

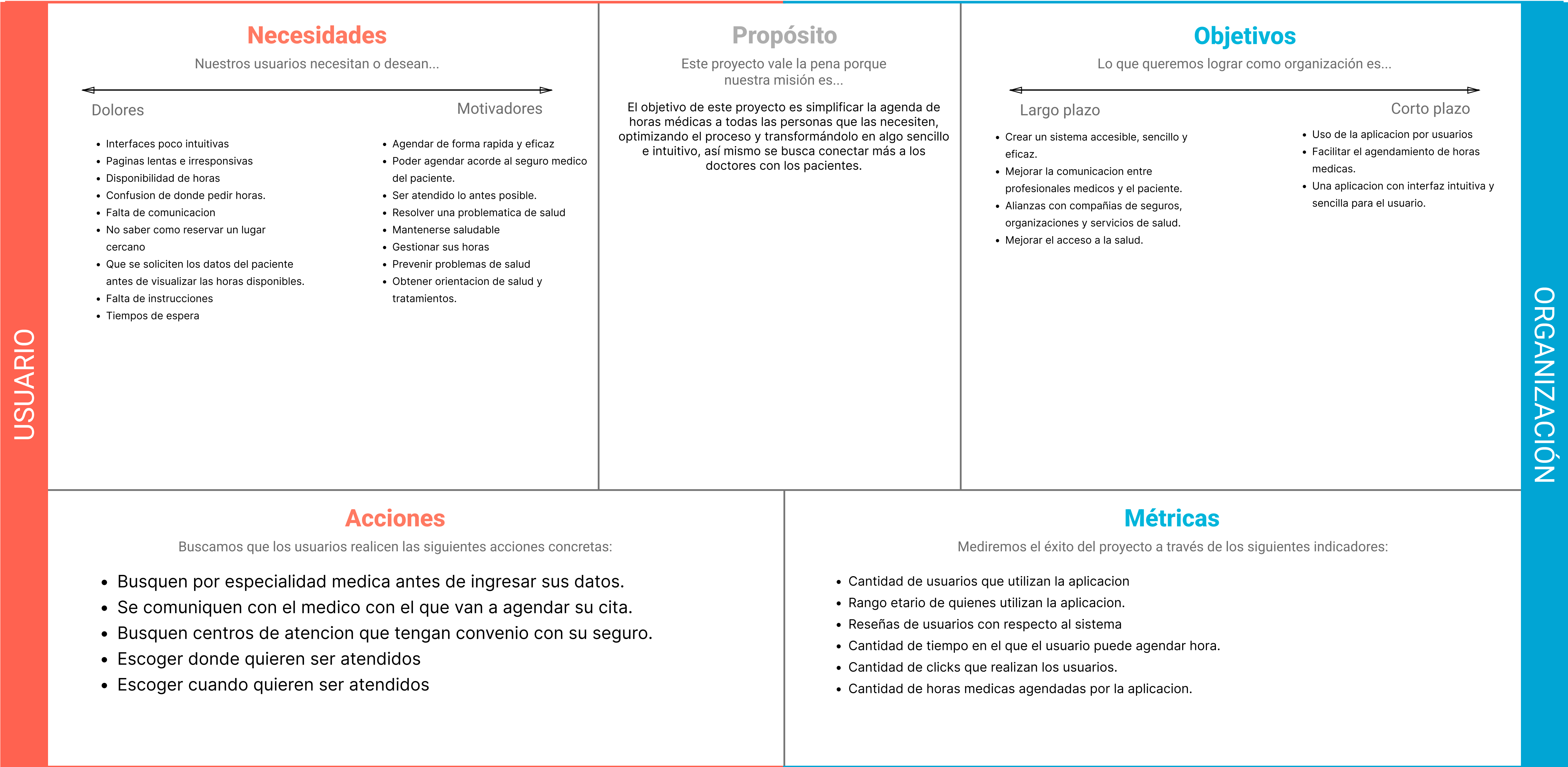
Sofia Perez

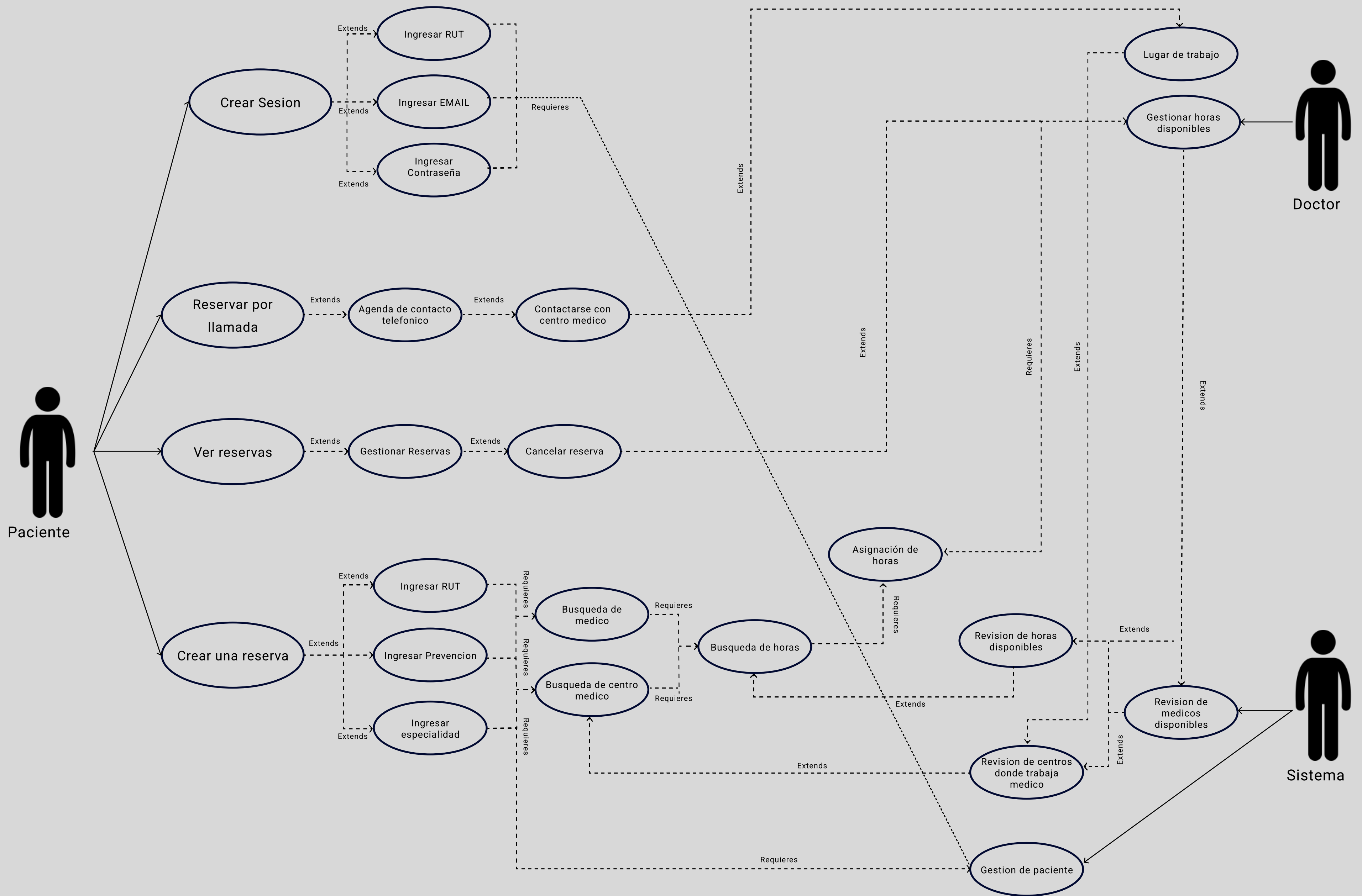
- Prototipo y flujos
- Wireframes
- Caso de uso
- Componentes

Ignacio Ojeda

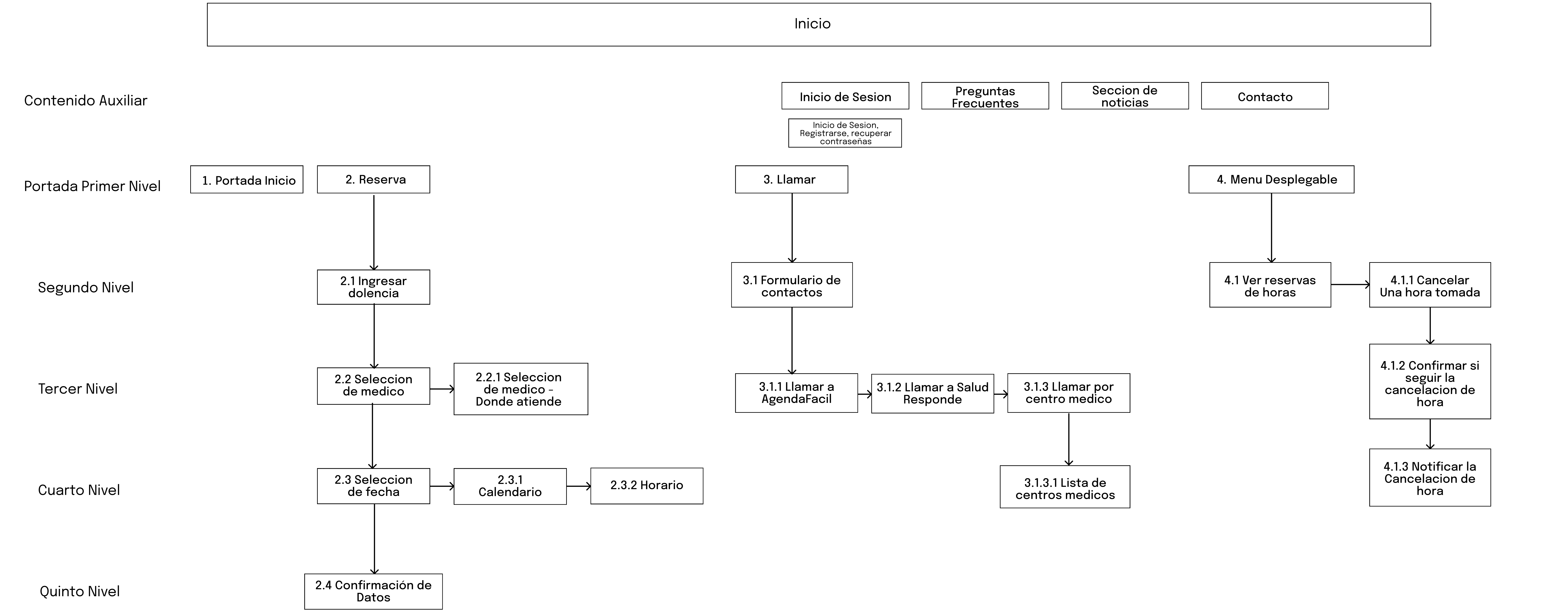
- Sistema de diseño
- Caso de uso
- Scope Canvas
- Componentes



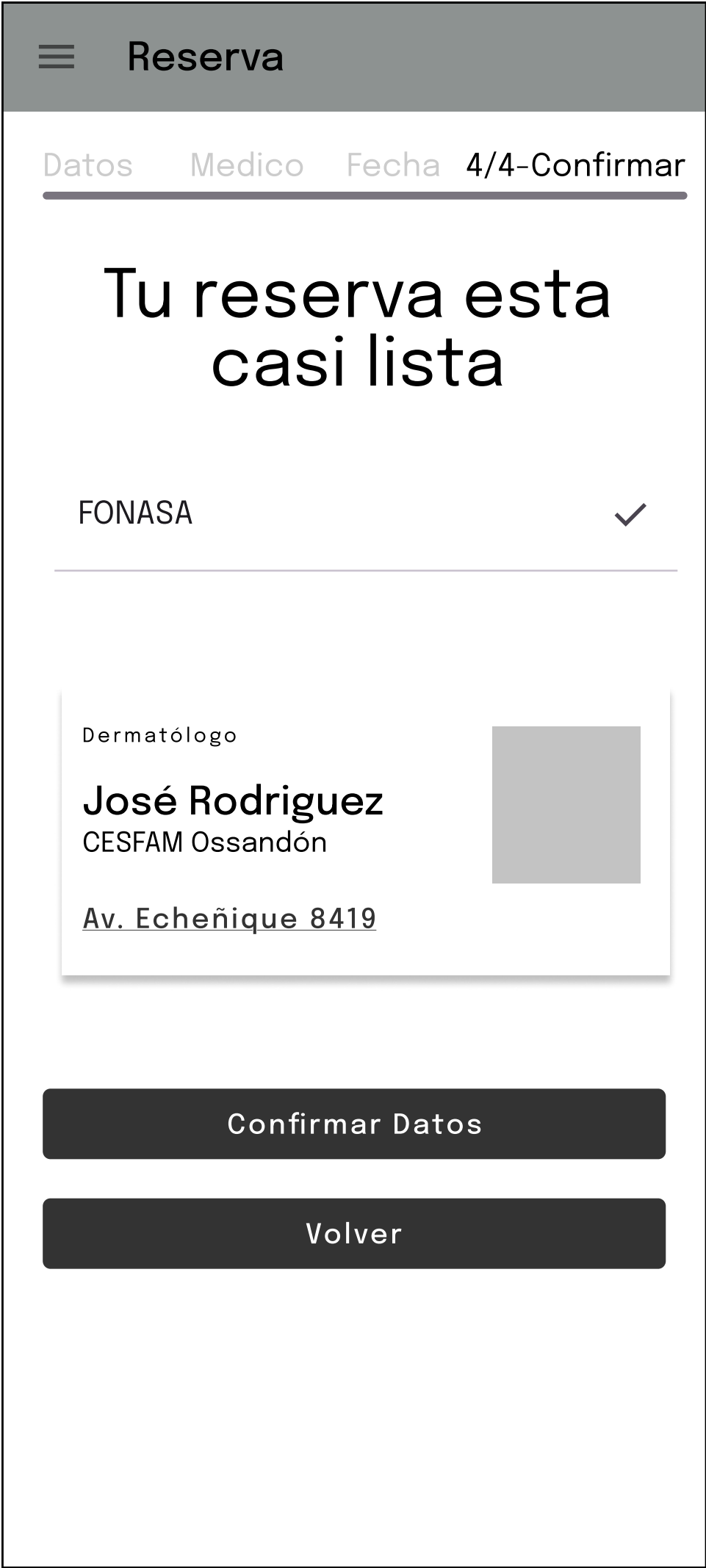
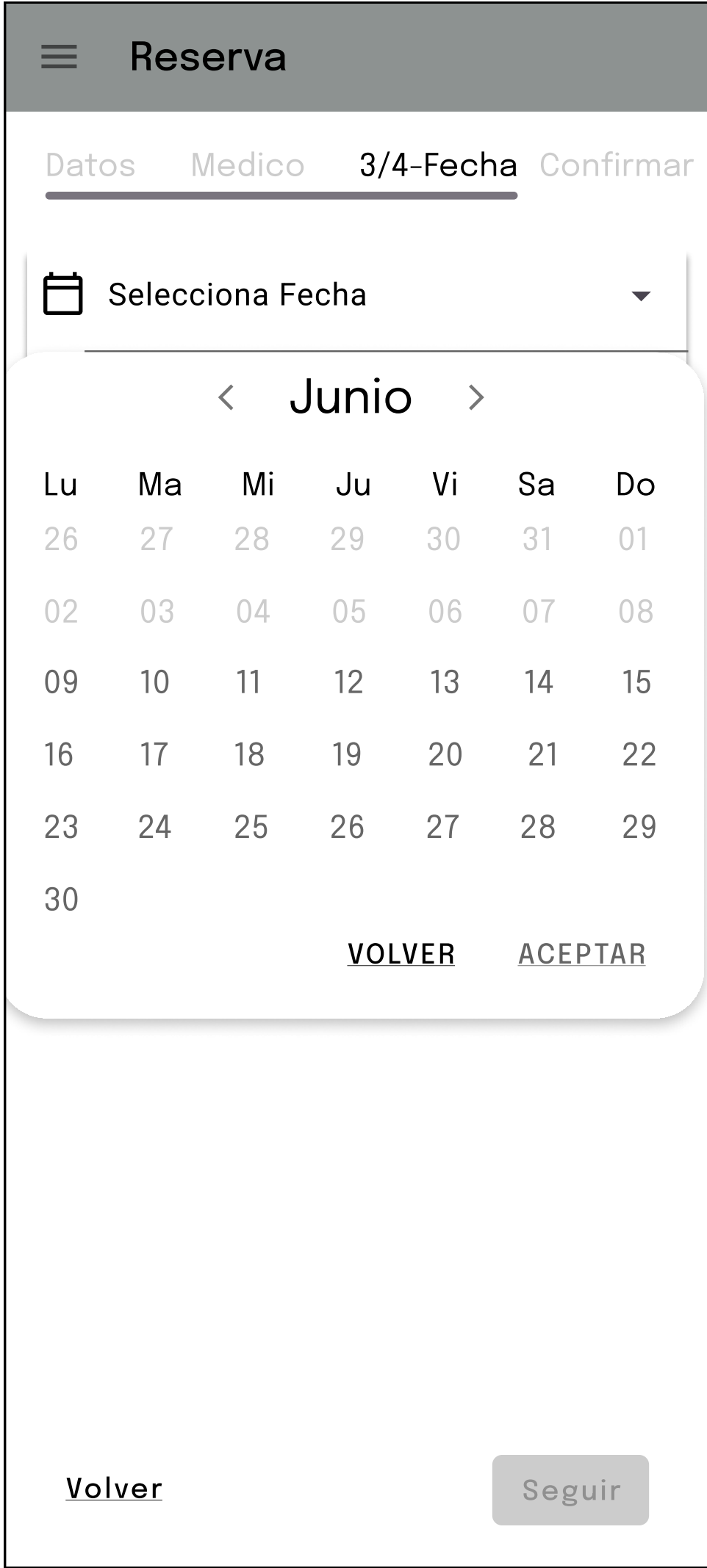
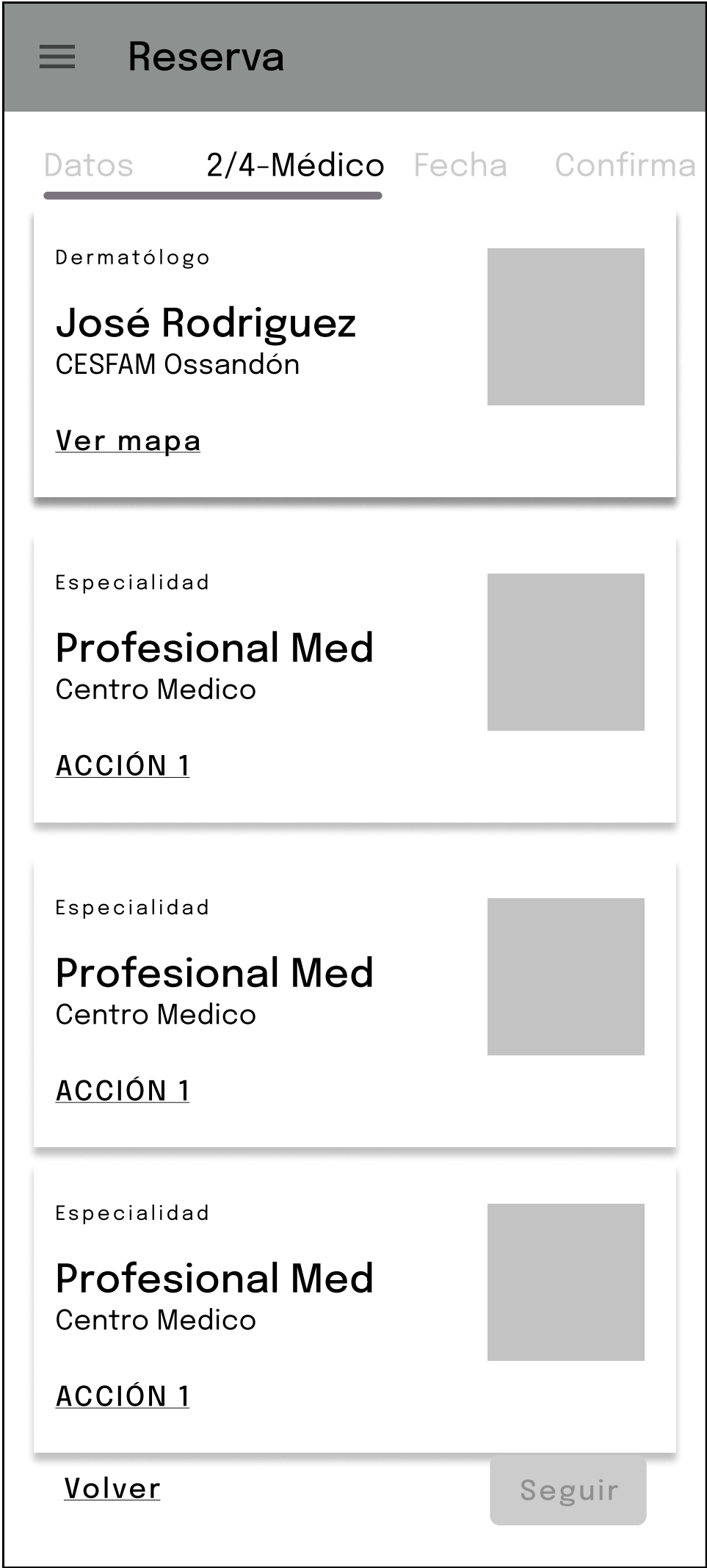
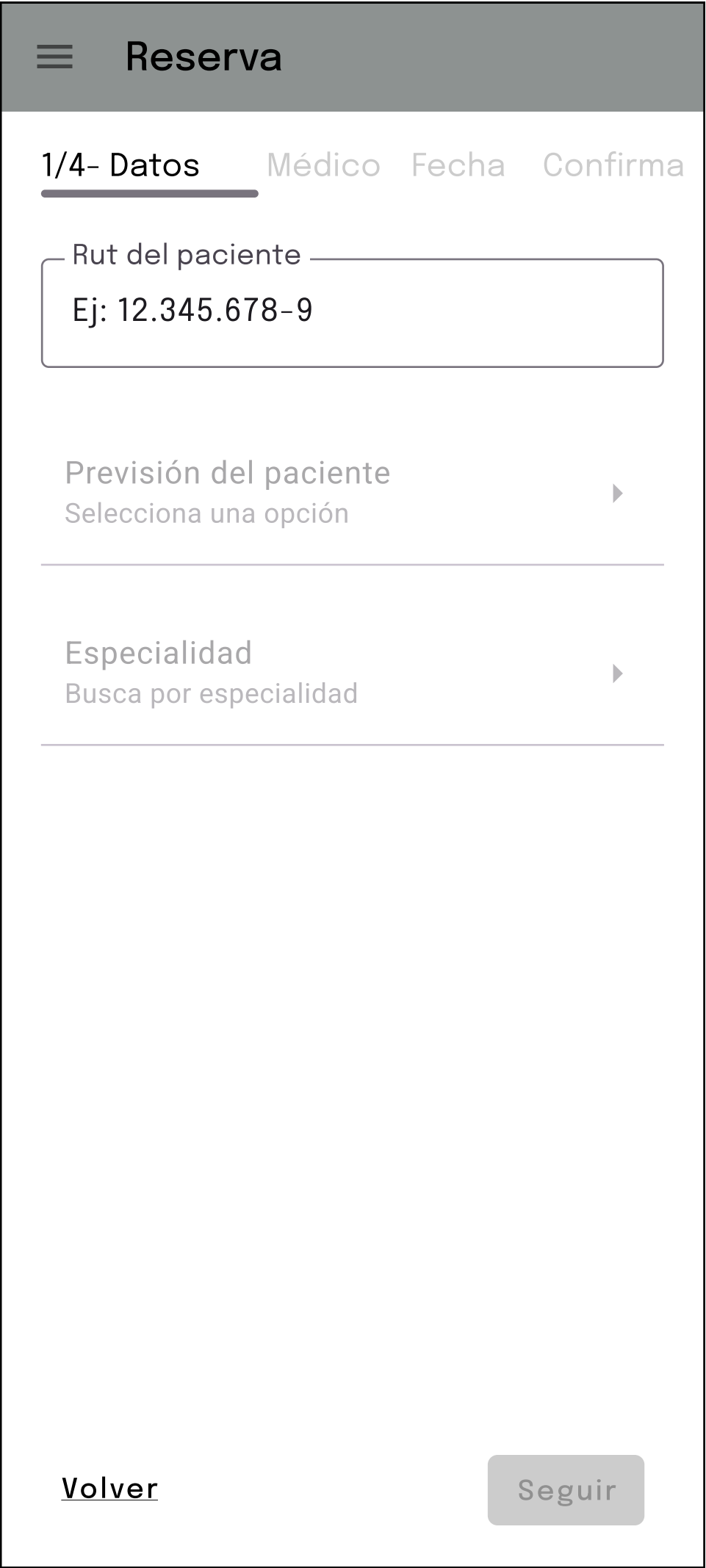




Reserva de Horas Medicas



Wireframes



WebApp de toma de horas médicas

Sistema de diseño

Diego Donoso

Sofía Pérez

Ignacio Ojeda

Principios de diseño

Claridad ante todo

Las interfaces deben ser fáciles de leer, entender y navegar, incluso para personas sin experiencia digital.
Aplicación práctica: Uso de lenguaje simple y directo (“Reserva tu hora”, “Buscar centro de salud”). Tipografía legible, alto contraste y jerarquía visual clara.

Accesibilidad universal

El sistema debe ser usable por todos los vecinos, incluyendo personas mayores o con discapacidad.
Aplicación práctica: Botones grandes, textos con buen tamaño, soporte para lectores de pantalla, contraste alto, navegación por teclado y opción de idioma (ej. inclusión de traducción a mapudungun o idiomas migrantes, si corresponde).

Contexto local

Reflejar identidad y necesidades de la comuna de La Reina.
Aplicación práctica: Integrar mapas con los CESFAM locales, notificaciones de campañas de salud de la comuna, mensajes cercanos (“Te esperamos en el CESFAM Los Castaños”, etc.).

Eficiencia centrada en tareas

El usuario debe poder completar su tarea con el mínimo de pasos.
Aplicación práctica: Proceso de reserva en máximo 3 pantallas: elegir centro > elegir fecha > confirmar.
Prellenado con datos del usuario si ya está registrado.

Diseño emocional empático

Transmitir calidez y cercanía para generar confianza.
Aplicación práctica: Uso de colores suaves (inspirados en salud y naturaleza), íconos amigables, mensajes de apoyo (“Gracias por cuidar tu salud”, “Estamos para ayudarte”).

Consistencia visual y funcional

El sistema debe mantener un estilo coherente en todos sus componentes.
Aplicación práctica: Establecer paleta de colores, tipos de botones, tarjetas, inputs, íconos y reglas de espaciado en un design system.

Feedback inmediato

El sistema debe dar respuesta inmediata a cada acción.
Aplicación práctica: Animaciones sutiles al reservar, loaders visibles, mensajes como “Hora reservada con éxito” o “Hubo un error, intenta nuevamente”.

Seguridad y confianza

El sistema debe comunicar claramente que los datos están protegidos.
Aplicación práctica: Mensajes como “Tus datos están seguros”, íconos de candado en campos sensibles.

Glosario de contenidos

Colores y estilos

Color primario

Se utiliza para resaltar las acciones más importantes dentro de la aplicación, como el botón para reservar una hora médica o los enlaces destacados. Su presencia orienta al usuario hacia la acción principal y genera una sensación de calma y confianza, adecuada para el contexto de la salud.

Color Error

Indica que algo no ha salido como se esperaba. Se utiliza para mensajes de validación negativa, errores de ingreso de datos o fallas en la conexión. Llama la atención de forma clara y directa, pero con un tono empático y no alarmante.

Color Informativo

Se utiliza para entregar datos adicionales, sugerencias o recordatorios. Ayuda a guiar al usuario durante su recorrido por la app, sin necesidad de tomar acción inmediata.

Tamaño del texto

Define la jerarquía visual de los contenidos escritos en la interfaz. Se utiliza para organizar la información y facilitar la lectura, asignando tamaños distintos a títulos, subtítulos, textos descriptivos y notas. Un buen uso del tamaño mejora la comprensión y la experiencia del usuario.

Color Secundario

Acompaña visualmente al color principal y se emplea en elementos de navegación, iconos y personalidad al diseño, sin distraer de las acciones principales. Aparece en iconos, indicadores activos, etiquetas destacadas o enlaces secundarios. Su función es reforzar la identidad visual de la aplicación, aportando dinamismo y calidez. Se usa de forma moderada para evitar sobrecargar visualmente la experiencia del usuario.

Color Éxito

Se aplica cuando una acción ha sido realizada correctamente, como la confirmación de una hora médica o el envío exitoso de un formulario. Refuerza una experiencia positiva, comunicando que todo ha salido bien.

Escala de grises

Conjunto de tonos neutros usados para estructurar la interfaz, jerarquizar textos y separar secciones. Permite destacar los elementos importantes sin competir visualmente con los colores principales. Se aplica en fondos, bordes, textos secundarios y estados deshabilitados.

Peso del texto

Se refiere al grosor de la tipografía y se utiliza para dar énfasis y jerarquía visual. Los pesos más altos, (como negrita) destacan títulos o acciones importantes, mientras que los más livianos se usan en textos secundarios o descriptivos. Ayuda a guiar la lectura y organizar la información de forma clara.

Color Acento

Este color se utiliza en pequeños detalles de la interfaz para aportar vitalidad, contraste y personalidad al diseño, sin distraer de las acciones principales. Aparece en iconos, indicadores activos, etiquetas destacadas o enlaces secundarios. Su función es reforzar la identidad visual de la aplicación, aportando dinamismo y calidez. Se usa de forma moderada para evitar sobrecargar visualmente la experiencia del usuario.

Color Advertencia

Se emplea para situaciones que requieren precaución o atención del usuario, como campos incompletos o pasos que deben ser revisados antes de continuar. Su objetivo es alertar sin generar urgencia excesiva.

Elevación

Recurso visual que simula profundidad para diferenciar jerarquías entre elementos. Se aplica mediante sombras o cambios sutiles en el fondo, ayudando a destacar componentes interactivos como tarjetas, modales o menús flotantes. Guía la atención del usuario y aporta claridad en la estructura de la interfaz.

Estilo del texto

Comprende las variaciones en la apariencia tipográfica, como cursiva, mayúsculas, subrayado o mayúsculas pequeñas. Se usa para enfatizar, categorizar o diferenciar tipos de contenido, como citas, botones o etiquetas, aportando variedad visual sin perder coherencia.

Componentes y elementos

Componente

Elemento reutilizable y autónomo de la interfaz, que puede ser un botón, formulario, tarjeta u otro bloque visual. Facilita la consistencia y eficiencia en el diseño y desarrollo, ya que se usa múltiples veces manteniendo la misma apariencia y comportamiento.

Estado

Condición en la que puede encontrarse un componente o elemento en un momento dado, reflejando su interacción o situación actual, como normal, activo, deshabilitado, en error o en carga. Los estados comunican al usuario el comportamiento y disponibilidad de los elementos.

Top Bar

Barra superior fija que contiene elementos clave de navegación y acción, como el título de la pantalla, botones de menú, iconos de notificaciones o acceso a perfil. Facilita la orientación y el acceso rápido a funciones importantes dentro de la aplicación.

Tabs

Componentes de navegación que permiten al usuario cambiar entre diferentes vistas o secciones dentro de la misma pantalla sin perder contexto. Facilitan organizar el contenido en categorías claras y accesibles, mejorando la experiencia y eficiencia de uso.

Elemento

Unidad básica de la interfaz que conforma un componente, como un icono, texto, imagen o botón individual. Los elementos son los bloques más pequeños que, combinados, forman los componentes reutilizables del sistema de diseño.

Comportamiento

Forma en que un componente o elemento responde a las acciones del usuario o a cambios en la aplicación, incluyendo animaciones, transiciones, interacciones y respuestas visuales. Define como se espera que funcione la interfaz para ofrecer una experiencia coherente y predecible.

Bottom bar

Barra ubicada en la parte inferior de la pantalla que contiene botones o iconos para la navegación principal dentro de la aplicación. Facilita el acceso rápido a las secciones más usadas y mejora la usabilidad en dispositivos móviles al estar al alcance del pulgar.

Listas

Conjunto de elementos organizados verticalmente para mostrar información agrupada, como citas médicas, resultados o contactos. Facilitan la lectura ordenada y permiten interacciones como selección, búsqueda o filtrado para mejorar la navegación y gestión de datos.

Variante

Variación de un componente que mantiene su función principal pero cambia en apariencia o comportamiento, como diferentes colores, tamaños o estados (activo, deshabilitado, error). Permite adaptarse a distintos contextos dentro de la interfaz manteniendo coherencia.

Usos

Forma o contexto en que un componente, elemento o estilo debe aplicarse dentro de la interfaz. Define las situaciones adecuadas para su implementación, asegurando coherencia y efectividad en el diseño y la experiencia del usuario.

Navigation drawer

Panel lateral deslizable que contiene opciones de navegación o menús secundarios. Se oculta cuando no está en uso para maximizar el espacio en pantalla y se despliega al interactuar con un ícono o gesto. Facilita el acceso a secciones adicionales sin saturar la interfaz principal.

Cards

Componentes visuales que agrupan información relacionada en un bloque compacto y separado del resto del contenido. Se usan para mostrar datos resumidos, como detalles de una hora médica, perfil de un médico o notificaciones, facilitando la lectura rápida y la organización visual.

Snackbar

Mensaje breve y temporal que aparece en la parte inferior de la pantalla para informar al usuario sobre una acción realizada o un evento importante, como la confirmación de una reserva o un error. No interrumpe la interacción y desaparece automáticamente después de unos segundos.

Diálogo

Ventana emergente que solicita la atención del usuario para mostrar información importante, pedir confirmación o recibir datos. Bloquea la interacción con el resto de la interfaz hasta que se complete la acción o se cierre, asegurando que se atienda el mensaje o decisión.

Text fields

Componentes que permiten al usuario ingresar o editar texto, como nombres, correos o comentarios. Deben ser claros, accesibles y ofrecer retroalimentación visual ante errores o validaciones para facilitar una experiencia fluida y sin confusiones.

Date picker

Componente que permite al usuario seleccionar una fecha de manera sencilla e intuitiva, generalmente mediante un calendario desplegable o selector por rueda. Facilita la entrada precisa de fechas, como para agendar una hora médica, evitando errores de formato.

Chips

Pequeños componentes compactos que representan información, opciones, filtros o acciones en forma condensada. Se utilizan para mostrar etiquetas, seleccionar categorías o mostrar elementos activos, facilitando la interacción rápida y la organización visual en la interfaz.

Switches

Componentes que permiten al usuario activar o desactivar una opción o configuración de manera rápida y clara. Funcionan como interruptores binarios y ofrecen un feedback visual inmediato sobre el estado actual (encendido/apagado), facilitando decisiones sencillas dentro de la app.

Botón

Elemento interactivo que permite al usuario ejecutar una acción o comando, como enviar un formulario, reservar una hora o navegar a otra pantalla. Debe ser visualmente claro, fácilmente identificable y ofrecer feedback inmediato al ser presionado.

Radio Buttons

Elementos de selección que permiten al usuario elegir una única opción dentro de un grupo. Se presentan como pequeños círculos que se rellenan al seleccionarse, facilitando elecciones claras y exclusivas en formularios o filtros.

Checkboxes

Elementos de selección que permiten al usuario activar o desactivar una o varias opciones dentro de un grupo. Se presentan como pequeñas casillas que se marcan o desmarcan, facilitando elecciones múltiples y flexibles en formularios o filtros.

Dropdown menu

Componente que muestra una lista desplegable de opciones cuando el usuario hace clic o toca un elemento. Permite seleccionar una opción de manera compacta, ideal para listas largas o cuando se quiere ahorrar espacio en la interfaz.

Mapas

Componente que muestra una lista desplegable de opciones cuando el usuario hace clic o toca un elemento. Permite seleccionar una opción de manera compacta, ideal para listas largas o cuando se quiere ahorrar espacio en la interfaz.

Estados

Active

Estado que indica que un elemento o componente está seleccionado o en uso actualmente. Se usa para mostrar claramente qué opción o acción está vigente, ayudando al usuario a orientarse dentro de la interfaz y confirmar su interacción.

Disabled

Estado en el que un elemento o componente está inactivo y no puede ser interactuado. Se utiliza para indicar que una opción no está disponible temporalmente, evitando confusión y previniendo acciones no permitidas.

Pressed

Estado temporal que indica que un componente está siendo presionado o activado por el usuario, generalmente mostrando un cambio visual inmediato (como cambio de color o sombra). Proporciona feedback táctil para confirmar la interacción.

Selected

Estado que indica que un elemento o componente ha sido elegido o marcado por el usuario dentro de un conjunto de opciones. Ayuda a diferenciar claramente la opción activa y facilita la navegación o toma de decisiones.

Selected top bar

Estado que indica cuál ítem o sección dentro de la barra superior está actualmente activo o seleccionado. Proporciona una señal visual clara para que el usuario sepa en qué pantalla o función se encuentra dentro de la aplicación.

Prominent top bar

Barra superior destacada que utiliza mayor altura, peso visual o elementos adicionales para resaltar su importancia dentro de la interfaz. Se usa para enfatizar información clave, facilitar la navegación o dar presencia a la identidad de la aplicación en pantallas principales.

Botones

Botón Primario

Es el botón principal en una pantalla, usado para la acción más importante o destacada que el usuario debe realizar, como "Reservar hora" o "Enviar formulario". Debe ser visualmente llamativo para atraer la atención y facilitar la interacción rápida.

Botón Outlined

Botón con borde visible pero fondo transparente o claro, que se utiliza para acciones secundarias o alternativas. Ofrece un estilo menos dominante que el botón primario, pero sigue siendo claramente interactivo y visible en la interfaz.

Botón text button

Botón que se presenta solo con texto, sin borde ni fondo destacado. Se usa para acciones menos prominentes o secundarias, donde se busca un estilo más minimalista y sutil dentro de la interfaz, manteniendo la claridad de interacción.

Botón icon with button

Botón que contiene únicamente un ícono sin texto, usado para acciones frecuentes o reconocibles rápidamente, como "volver", "buscar" o "cerrar". Su diseño compacto facilita su ubicación en barras o espacios reducidos, manteniendo funcionalidad y claridad.

Botón call to action

Botón diseñado para incentivar al usuario a realizar una acción específica y clave dentro de la aplicación, como "Reservar hora", "Confirmar" o "Enviar". Debe ser visualmente destacado, claro y motivador para maximizar la conversión y la interacción.

Guía de estilos

Fuentes

Fuente: Epilogue Familia: Sans serif

Tamaños

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Peso

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Epilogue

Estilo

Headline 1

Headline 2

Headline 3

Headline 4

Headline 5

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

Headline 6

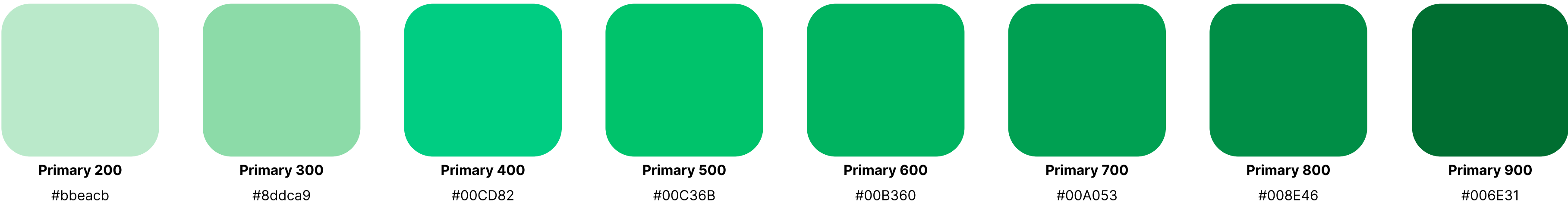
Headline 6

Headline 6

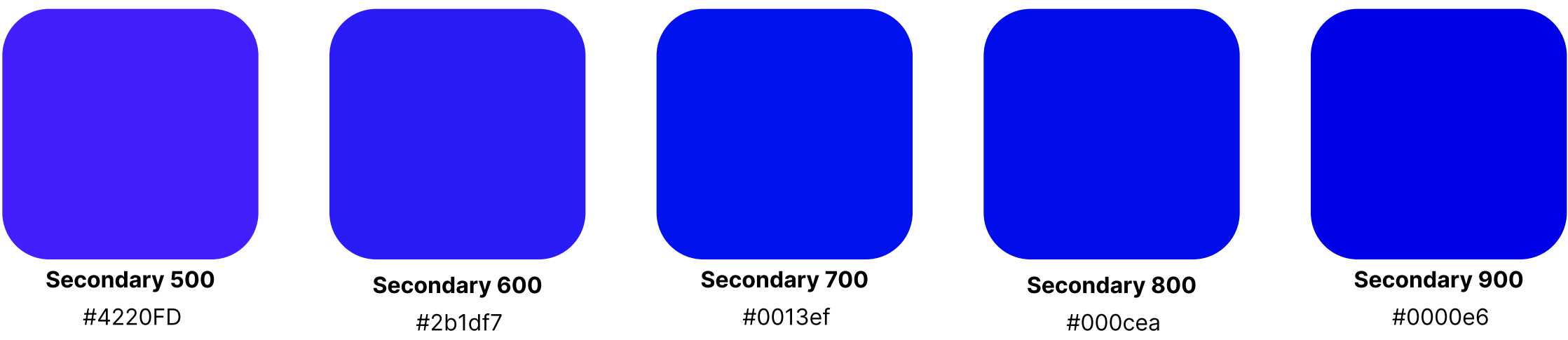
Headline 6

Colores

Color primario



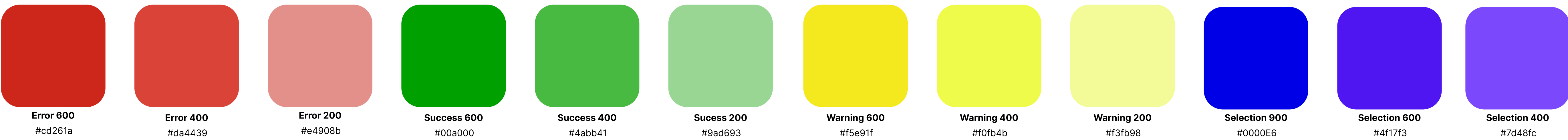
Color secundario



Color de acento



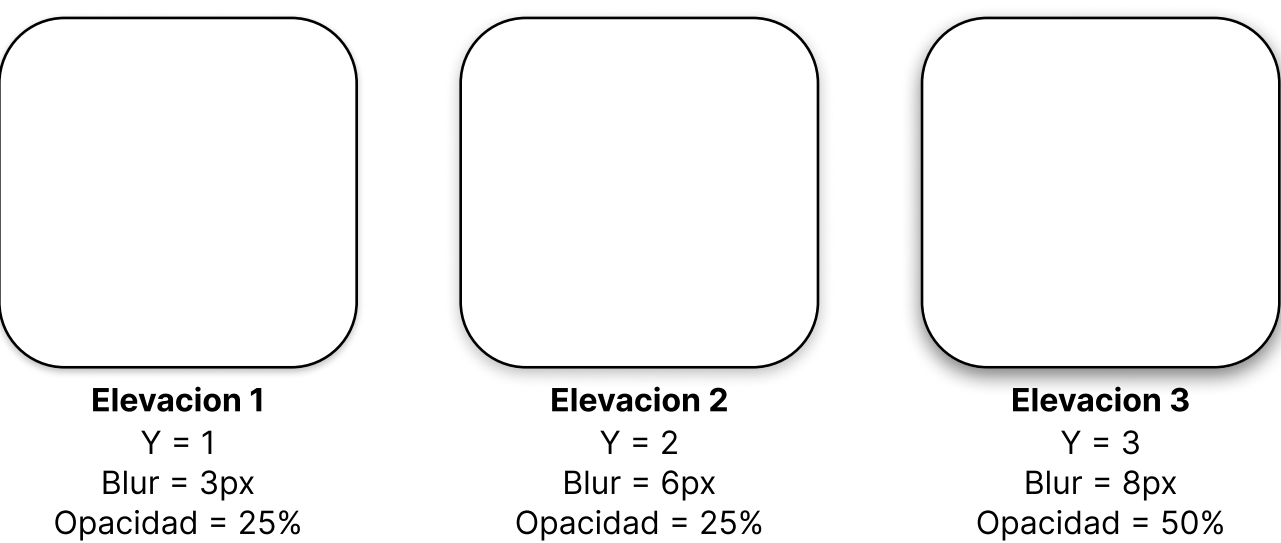
Colores de feedback.



Escala de grises



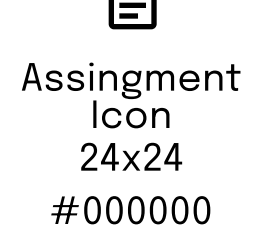
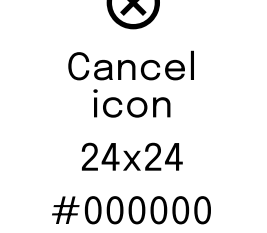
Elevaciones



Elementos – Iconos

Los íconos son elementos visuales que representan acciones, objetos o estados de manera simplificada. Ayudan a complementar el texto, facilitar la navegación y hacer la interfaz más intuitiva. Deben ser claros, reconocibles y consistentes en estilo y grosor. Se recomienda acompañarlos de texto cuando el significado no sea evidente, especialmente en contextos críticos como salud. Su uso debe priorizar la accesibilidad, evitando ambigüedades y manteniendo un tamaño legible en todos los dispositivos.

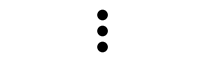
Navegación

 Icon navigation 24x24 #FFFFFF	 Icon More 24x24 #FFFFFF	 Calendar icon 24x24 #FFFFFF	
 Desktop icon 48x48 #000000	 Phone icon 48x48 #000000	 Event icon 24x24 #000000	 Bed icon 24x24 #000000
 Search icon 24x24 #000000	 Check icon 24x24 #000000	 History icon 24x24 #000000	
 Assingment icon 24x24 #000000	 Cancel icon 24x24 #000000	 Healing icon 24x24 #000000	 Location icon 64x64 #000000

Información

 Check circle 72x72 #000000	 Error circle 24x24 #000000
---	---

Acción

 Icon More 24x24 #000000	 Arrow 24x24 #000000	 Dropdown icon 24x24 #000000
 Left arrow 24x24 #666666	 Right arrow 24x24 #666666	

Estados

 Icon More 24x24 #D9D9D9 50%	 Arrow 24x24 #D9D9D9 50%	 Dropdown icon 24x24 #000000
 Left arrow 24x24 #D9D9D9 50%	 Right arrow 24x24 #D9D9D9 50%	

Usos

Los íconos se utilizan para representar acciones, secciones o estados de forma visual y rápida, facilitando la navegación y comprensión de la interfaz. Su uso mejora la claridad de botones, menús, listas y mensajes del sistema, y debe estar siempre asociado a un propósito claro. Se recomienda mantener un estilo coherente, acompañarlos de texto cuando su significado no sea evidente y evitar su uso decorativo o redundante.

Elementos – Imágenes

Las imágenes complementan el contenido visual de la interfaz, ayudando a comunicar ideas, generar cercanía emocional y enriquecer la experiencia del usuario. Su uso debe ser relevante, accesible y coherente con el tono de la aplicación, evitando recargar visualmente las pantallas. Se recomienda utilizar imágenes optimizadas, con buena calidad y respetando siempre la identidad visual del sistema.

Tipos



Doctor Image 1
80×80px



Doctor Image 2
80×80px



Doctor Image 3
80×80px



Doctor Image 4
80×80px



Doctor Image 5
80×80px



Doctor Image 6
80×80px



Doctor Image 7
80×80px



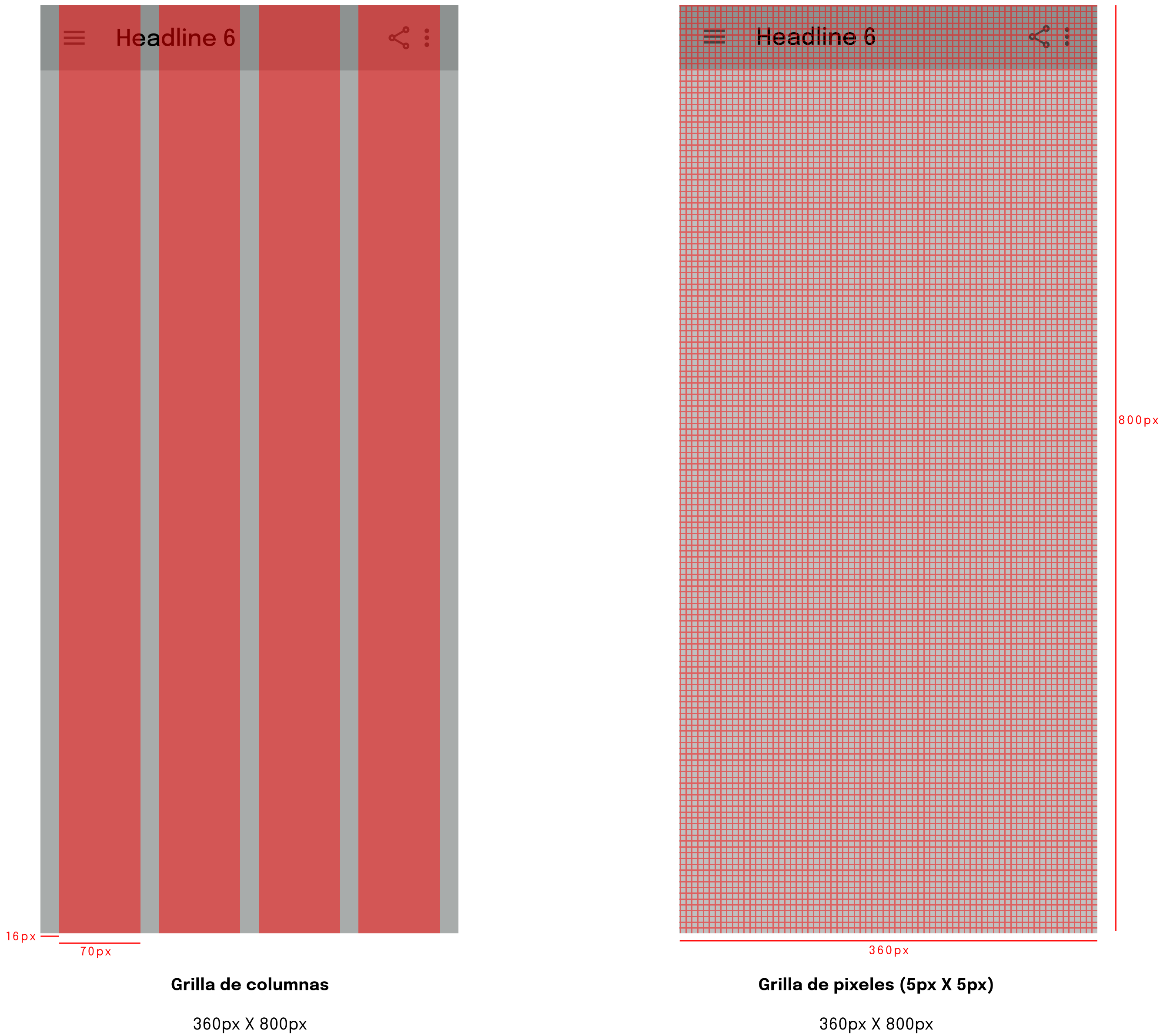
Doctor Image 8
80×80px

Uso

Las imágenes utilizadas en esta interfaz son utilizadas para visualizar la información al usuario, se utilizan para que el usuario pueda reconocer al personal medico

Componentes – Layout

El layout es la estructura visual que organiza los elementos dentro de cada pantalla de la aplicación. Define cómo se distribuyen los componentes, espacios, jerarquías y alineaciones, asegurando una experiencia coherente, legible y fácil de navegar. Un buen layout equilibra contenido e interacción, adaptándose de forma responsiva a distintos tamaños de pantalla y manteniendo la consistencia en toda la interfaz.



Usos

El layout se utiliza para ordenar y jerarquizar los elementos de la interfaz, guiando la atención del usuario y facilitando la interacción con la aplicación. Permite estructurar el contenido de forma clara y coherente, separando secciones, definiendo zonas interactivas y adaptándose a diferentes dispositivos. Su uso correcto mejora la comprensión, la usabilidad y la eficiencia en la navegación.

Componentes – Top bar

La top bar es la barra superior de la interfaz que contiene elementos clave como el título de la pantalla, acciones rápidas o accesos a navegación. Su función principal es orientar al usuario dentro de la aplicación y ofrecer accesos visibles y consistentes a funciones esenciales. Debe mantenerse clara, legible y visualmente jerárquica, adaptándose al contexto de cada pantalla sin distraer del contenido principal.

Tipos



Top bar
Primary 900
#006E31
360px X 56px

Variantes.



Top bar Home
Primary 900
#006E31
360px X 56px



Top bar Mis resrvas
Primary 900
#006E31
360px X 56px



Top bar Llamar
Primary 900
#006E31
360px X 56px



Top bar Reserva
Primary 900
#006E31
360px X 56px



Top bar Maps
Primary 900
#006E31
360px X 56px

Estados



Top bar Selected
Primary 900
#006E31
360px X 56px
Primary 800
#008E46
50x30px

Usos

La top bar se utiliza para mostrar el título de la pantalla actual, facilitar la navegación mediante botones como "volver" o "menú", y ofrecer accesos rápidos a funciones recurrentes como notificaciones, perfil o ayuda. Su uso permite mantener una estructura coherente en toda la aplicación, ayudando al usuario a ubicarse y acceder fácilmente a acciones importantes sin salir del flujo principal.

Componentes – Bottom bar

La bottom bar es una barra de navegación ubicada en la parte inferior de la pantalla que permite acceder de forma rápida y directa a las secciones principales de la aplicación. Está diseñada para ser fácilmente alcanzable con el pulgar en dispositivos móviles y debe contener entre tres y cinco íconos o botones con etiquetas claras. Su uso mejora la experiencia de navegación al mantener visibles y accesibles las funciones más utilizadas.

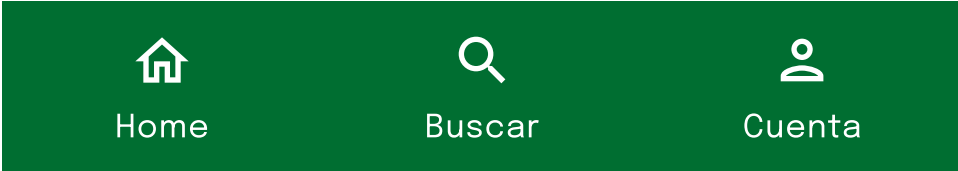
Tipos



Bottom bar

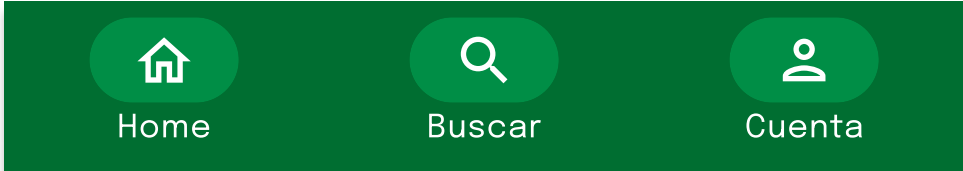
Primary 900
#006E31
360px X 56px

Estados



Bottom bar activo

Primary 900
#006E31
360px X 56px



Bottom bar Selected

Primary 400
#00CD82
#1D1B20 10%
360px X 56px

Usos

La bottom bar se utiliza para facilitar el acceso rápido a las secciones principales de la aplicación, como inicio, agenda, historial o perfil. Su presencia constante permite una navegación eficiente y predecible, especialmente en dispositivos móviles. Se recomienda usarla para funciones que el usuario necesite consultar con frecuencia, evitando sobrecargarla con opciones secundarias o poco relevantes.

Componentes - Botones

Elemento interactivo que permite al usuario ejecutar una acción o comando, como enviar un formulario, reservar una hora o navegar a otra pantalla. Debe ser visualmente claro, fácilmente identificable y ofrecer feedback inmediato al ser presionado.

Tipos

RESERVAR HORA Boton primario XL Primary 900 #006E31 328×36px	RESERVAR HORA Boton outlined XL Primary 900 Stroke 2px #006E31 328×36px	RESERVAR HORA Boton de texto Primary 900 #006E31 121×16px
RESERVAR HORA Boton Call To Action primario XL Acento 800 #A0004D 328×36px	RESERVAR HORA Boton Call To Action outlined XL Primary 900 #A0004D 328×36px	

Variantes.

Variaciones de elementos/componentes segun la importancia o uso dentro de la interfaz.

BOTON Primary active small button Primary 900 #006E31 80×36px	BOTON Outlined small button Primary 900 #006E31 80×36px	 CAMARA Contained button + icon Primary 900 #006E31 117×36px	 CAMARA Outlined contained button + icon Primary 900 #006E31 117×36px
--	--	--	---

Estados

La condición determinada en la que se encuentra un componente, este se muestra mediante un cambio de relleno o color.

RESERVAR HORA Boton primario active XL Primary 900 #006E31 328×36px	RESERVAR HORA Boton presionado XL Primary 400 #00CD82 328×36px	RESERVAR HORA Boton Inactivo XL Deshabilitado #CCCCCC 328×36px
RESERVAR HORA Boton XL Outlined Primary 900 #006E31 328×36px	RESERVAR HORA Boton presionado outlined XL Primary 400 #00CD82 328×36px	RESERVAR HORA Boton Inactivo XL Deshabilitado #CCCCCC 328×36px
RESERVAR HORA Call to Action Primary Active XL Button Accent 800 #A0004D 328×36px	RESERVAR HORA Call to Action Primary Pressed XL Button Accent 200 #ED89AA 328×36px	RESERVAR HORA Boton Inactivo XL Deshabilitado #CCCCCC 328×36px
RESERVAR HORA Call to Action Outlined Active XL Button Accent 800 #A0004D 328×36px	RESERVAR HORA Boton presionado outlined XL Accent 200 #ED89AA 328×36px	RESERVAR HORA Boton Inactivo XL Deshabilitado #CCCCCC 328×36px

Variantes - Estados

BOTON Primary Active Small Button Primary 900 #006E31 80×36px	BOTON Primary Active Small Button Pressed Primary 400 #00CD82 80×36px	BOTON Inactive Small Button Deshabilitado #CCCCCC 80×36px
BOTON Outlined Small Button Primary 900 #006E31 80×36px	BOTON Outlined Small Button Pressed Primary 400 #00CD82 80×36px	BOTON Inactive Small Button Deshabilitado #CCCCCC 80×36px
 CAMARA Active Contained button + icon Primary 900 #006E31 117×36px	 CAMARA Contained button + icon Primary 400 #00CD82 117×36px	 CAMARA Contained button + icon Inactive Deshabilitado #CCCCCC 117×36px
 CAMARA Outlined contained button + icon Primary 900 #006E31 117×36px	 CAMARA Outlined contained button pressed + icon Primary 400 #00CD82 117×36px	 CAMARA Contained button + icon Inactive Deshabilitado #CCCCCC 117×36px

Usos

Los botones permiten a los usuarios ejecutar acciones dentro de la aplicación, como enviar formularios, confirmar reservas o navegar entre pantallas. Su uso debe ser claro, coherente y jerarquizado según la importancia de la acción.

Los botones deben ubicarse en lugares visibles, tener etiquetas comprensibles y ofrecer retroalimentación inmediata al ser presionados. Se recomienda utilizar un solo botón primario por pantalla para guiar al usuario, complementándolo con botones secundarios o de texto cuando sea necesario.

Componentes – Navigation Drawer

El navigation drawer es un panel lateral que se desliza desde el borde de la pantalla y permite acceder a secciones secundarias o complementarias de la aplicación. Su uso ayuda a mantener la interfaz principal limpia y enfocada, al tiempo que ofrece una navegación estructurada y accesible cuando el usuario lo necesita. Generalmente incluye enlaces a configuraciones, historial, ayuda u otras áreas menos frecuentes.

Tipos

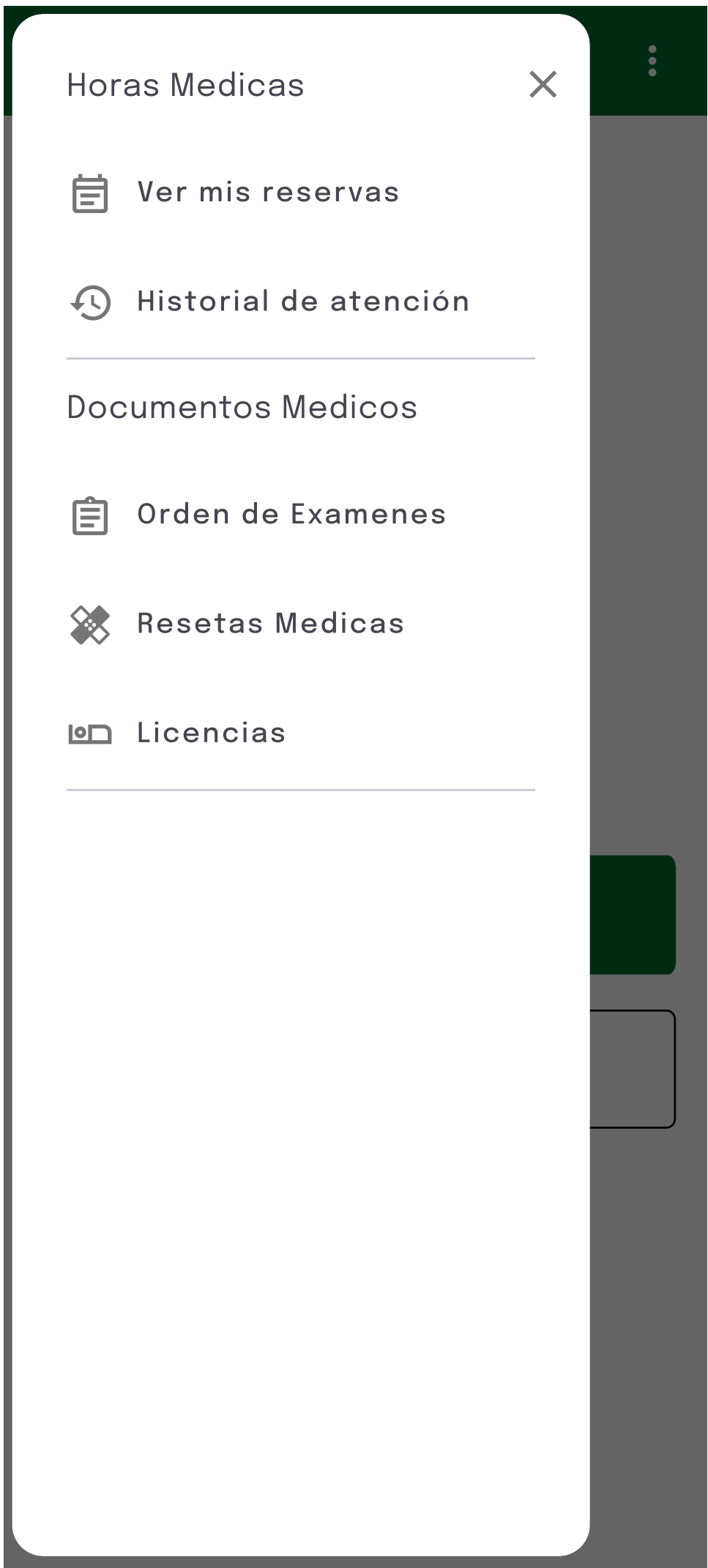


Navigation Drawer
296x790px

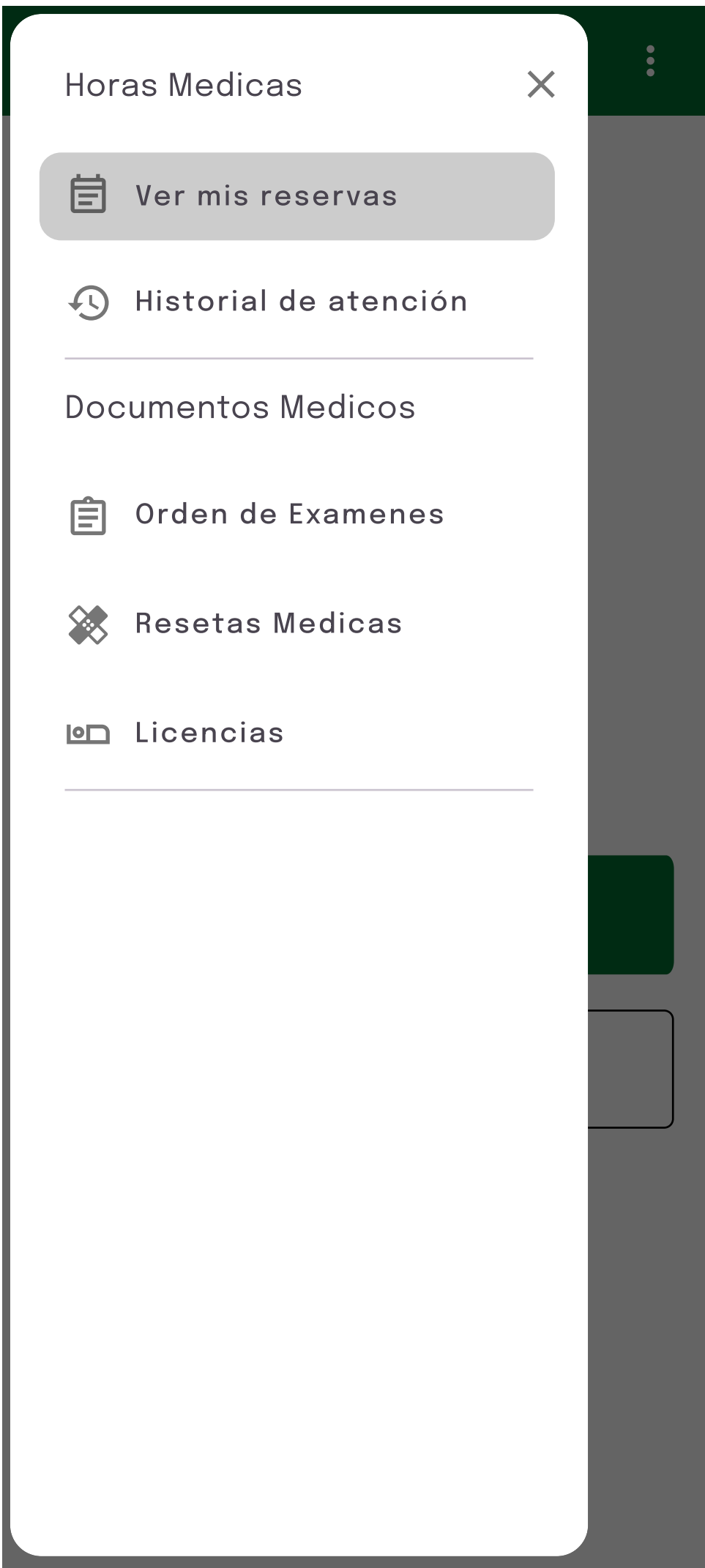
Estados



Active Navigation
Drawer
360x800px



Active Navigation
Drawer - Extended
296x790px



Active Navigation
Drawer - Selected
Secondary 700
#0013EF
296x790px
296x45px

Usos

El navigation drawer se utiliza para agrupar y mostrar accesos a secciones que no requieren presencia constante en la interfaz, como configuraciones, perfil, historial o ayuda. Es ideal para mantener la pantalla principal despejada, permitiendo al usuario explorar otras funcionalidades sin perder el contexto. Su uso debe ser claro, organizado y reservado para contenido de navegación secundaria o menos frecuente.

Componentes – Floating Action Button (FAB)

Botón circular que flota sobre la interfaz y representa la acción principal o más importante en una pantalla. Se destaca visualmente para llamar la atención y facilitar un acceso rápido a funciones clave, como agregar una nueva reserva o iniciar una búsqueda.

Tipos



Active FAB

Primary 900
Elevacion 3
#008E46
56×56px

Estados



Active FAB

Primary 900
Elevacion 3
#008E46
56×56px



Active FAB Pressed

Primary 400
Elevacion 3
#00CD82
56×56px



Inactive FAB

Deshabilitado
Elevacion 3
#CCCCCC
56×56px

Usos

Los FABs se utilizan para representar la acción mas importante en la pantalla, por ejemplo la opción de agregar una hora medica, este elemento debe destacar visualmente en la pantalla.

Componentes – Switches

Componentes que permiten al usuario activar o desactivar una opción o configuración de manera rápida y clara. Funcionan como interruptores binarios y ofrecen un feedback visual inmediato sobre el estado actual (encendido/apagado), facilitando decisiones sencillas dentro de la app.

Tipos



Default Switch

Preterminado

#666666

Background

#FFFFFF

Elevacion 3

35×18px

Estados



Active Switch - On

Primary 600

#00B360

Primary 900

#006E31

Elevacion 3

35×18px



Disabled Switch - On

Primary 200

#BBEACB

Primary 300

#8DDCA9

Elevacion 2

35×18px



Active Switch - Off

Preterminado

#666666

Primary 500

#FFFFFF

Elevacion 3

35×18px



Disabled Switch - Off

Primary 400

#00CD82

Primary 500

#00C36B

Elevacion 3

35×18px

Usos

Los switches le permiten al usuario aplicar filtros, activar o desactivar opciones y preferencias para mejorar su experiencia durante el uso de la interfaz

Componentes – Radio Buttons

Elementos de selección que permiten al usuario elegir una única opción dentro de un grupo. Se presentan como pequeños círculos que se rellenan al seleccionarse, facilitando elecciones claras y exclusivas en formularios o filtros.

Tipos

20

Default Radio Button

Primary 900

#006E31

20×20px

Estados

Default Radio Button

Primary 900

#006E31

20×20px

Default Radio Button

Active

Primary 900

#006E31

20×20px

Default Radio Button

Deshabilitado

#CCCCCC

20×20px

Usos

Los checkboxes permiten al usuario activar o desactivar varias opciones, en este caso el usuario podría desactivar o activar sus preferencias de reserva de hora.

Componentes – Checkboxes

Elementos de selección que permiten al usuario activar o desactivar una o varias opciones dentro de un grupo. Se presentan como pequeñas casillas que se marcan o desmarcan, facilitando elecciones múltiples y flexibles en formularios o filtros.

Tipos



Default Checkbox

Primary 900

#006E31

24×24px

Estados



Default Checkbox

Primary 900

#006E31

24×24px



Default Checkbox Active

Primary 900

#006E31

24×24px



Default Checkbox Active

Deshabilitado

#CCCCCC

24×24px

Usos

Los checkboxes permiten al usuario activar o desactivar varias opciones, en este caso el usuario podría desactivar o activar sus preferencias de reserva de hora.

Componentes – Chips

Pequeños componentes compactos que representan información, opciones, filtros o acciones en forma condensada. Se utilizan para mostrar etiquetas, seleccionar categorías o mostrar elementos activos, facilitando la interacción rápida y la organización visual en la interfaz.

Choice Chip

Outlined Choice Chip
Títulos
#000000
1px Outline
120×25px

Variantes

Choice Chip

Outlined Choice Chip
#000000
1px Outline
120×25px

Chip Filtro

Outlined Filter Chip
#000000
1px Outline
99×25px

Urgencia

Outlined Filter Active Chip
#000000
1px Outline
130×25px

Estados

Choice Chip

Outlined Choice Chip
#000000
1px Outline
120×25px

Choice Chip

Outlined Choice Chip - Pressed
Accent 200
#ED89AA
1px Outline
120×25px

Choice Chip

Outlined Choice Chip - Selected
Accent 400
#E03671
1px Outline
120×25px

Choice Chip

Outlined Choice Chip - Pressed
Deshabilitado
#CCCCCC
1px Outline
120×25px

Chip Filtro

Outlined Filter Chip
#000000
1px Outline
99×25px

Chip Filtro

Outlined Filter Chip - Pressed
Accent 200
#ED89AA
1px Outline
99×25px

Chip Filtro

Outlined Filter Chip - Selected
Accent 400
#E03671
1px Outline
99×25px

Chip Filtro

Outlined Filter Chip - Disabled
Deshabilitado
#CCCCCC
1px Outline
99×25px

Urgencia

Icon Chip Outlined Active
#000000
1px Outline
130×25px

Urgencia

Icon Chip Outlined - Pressed
Accent 200
#ED89AA
1px Outline
130×25px

Urgencia

Icon Chip Outlined - Selected
Accent 400
#E03671
1px Outline
130×25px

Urgencia

Icon Chip Outlined - Disabled
Deshabilitado
#CCCCCC
1px Outline
130×25px

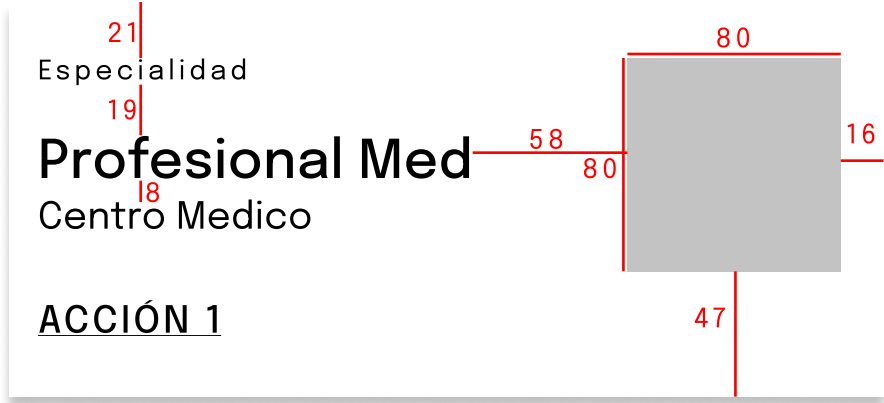
Uso

Los chips representan elementos complejos como etiquetas o filtros, estos permiten filtrar, ordenar y priorizar la información que se visualiza al usuario, se usan para entrada de datos, filtros, sugerencias o acciones rápidas.

Componentes – Cards

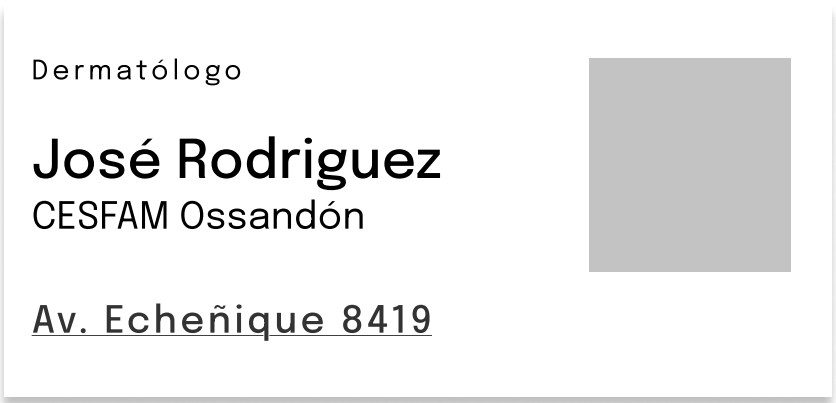
Componentes visuales que agrupan información relacionada en un bloque compacto y separado del resto del contenido. Se usan para mostrar datos resumidos, como detalles de una hora médica, perfil de un médico o notificaciones, facilitando la lectura rápida y la organización visual.

Tipos



Card

Background
#FFFFFF
330×143px



Card Personal Medico

Background
#FFFFFF
330×143px

Estados



Card Personal Medico Active

Background
#FFFFFF
330×143px



Card Selected

Primary 900
#006E31
330×143px

Uso

Los cards se utilizan para destacar elementos dentro de la interfaz, como artículos, perfiles o productos, deben entregar la información precisa y detallada, pero no extensa.

Componentes – Dropdown Menu

Componente que muestra una lista desplegable de opciones cuando el usuario hace clic o toca un elemento. Permite seleccionar una opción de manera compacta, ideal para listas largas o cuando se quiere ahorrar espacio en la interfaz.

Previsión del paciente
Selecciona una opción

Dropdown

Background
#FFFFFF
318×56px

Variantes

Previsión del paciente
Selecciona una opción

Dropdown Paciente

Background
#FFFFFF
318×56px

Especialidad
Busca por Especialidad

Dropdown Especialidad

Background
#FFFFFF
318×56px

Estados

Previsión del paciente
Selecciona una opción

Dropdown Active

Background
#FFFFFF
318×56px

Previsión del paciente
Selecciona una opción

- FONASA
- Isapre Colmena
- Isapre Consalud
- Isapre Banmedica

Deployed Dropdown

Background
#FFFFFF
318×56px
312×240px

Previsión del paciente
Selecciona una opción

- FONASA
- Isapre Colmena
- Isapre Consalud
- Isapre Banmedica

Deployed Dropdown -
Selected

Secondary 700
#0013EF
312×45px

FONASA

Dropdown Complete

Success 600
#00a000
318×57px

Uso

Los dropdown permiten la visualización y selección de varias opciones, estas opciones solo se visualizan si es que el usuario interactúa con el dropdown y evitan el exceso de elementos en una interfaz.

No es recomendable utilizar dropdowns en caso de que solo se encuentren 2 o menos opciones.

Componentes – Text Fields

Componentes que permiten al usuario ingresar o editar texto, como nombres, correos o comentarios. Deben ser claros, accesibles y ofrecer retroalimentación visual ante errores o validaciones para facilitar una experiencia fluida y sin confusiones.

Tipos

Rut del paciente

Ej: 12.345.678-9

Text Field Outlined
Predeterminado
#666666
318×56px

Input

Text Field
Titulos
#000000
318×56px

Estados

Rut del paciente

Ej: 12.345.678-9

Text Field Outlined Active
Titulos
#000000
318×56px

Rut del paciente

9.876.543-2

Text Field Outlined Success
Success 600
#00a000
318×56px

Rut del paciente

9.876

!

Rut inválido*

Text Field Outlined Error
Error 600
#CD261A
318×56px

Rut del paciente

Ej: 12.345.678-9

Text Field Outlined inactive
Deshabilitado
#CCCCCC
318×56px

Input

Text Field Active
Titulos
#000000
318×56px

Input

Text Field Success
Success 600
#00a000
318×56px

Input

!

Text Field Error
Error 600
#CD261A
318×56px

Input

Text Field inactive
Deshabilitado
#CCCCCC
318×56px

Uso

Los text fields se utilizan para formularios donde el usuario puede ingresar texto libre en forma de datos, comentarios o búsqueda de información.

Componentes – Snackbar

Mensaje breve y temporal que aparece en la parte inferior de la pantalla para informar al usuario sobre una acción realizada o un evento importante, como la confirmación de una reserva o un error. No interrumpe la interacción y desaparece automáticamente después de unos segundos.

Tipos



Snackbar
Success 400
#4ABB41
360×66px

Variantes



Success Snackbar
Sucess 400
#4ABB41
360×66px



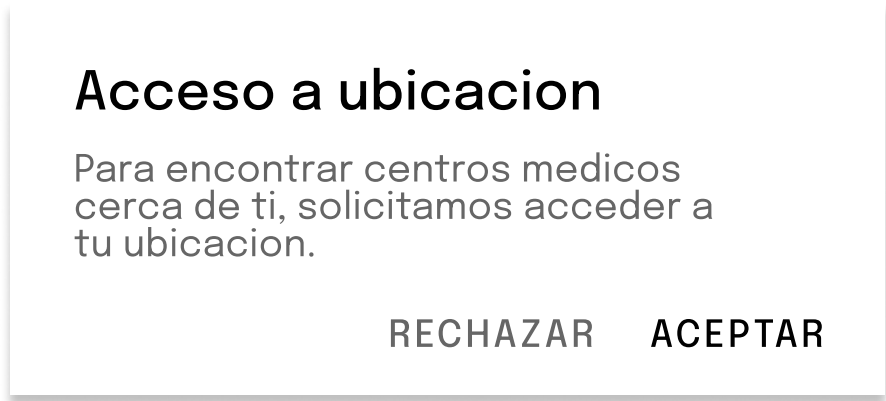
Error Snackbar
Error 400
#DA4439
360×66px

Uso

Otorga feedback al usuario sobre procesos, acciones completadas o errores en forma de una notificación no intrusiva que no interrumpe el flujo, desaparecen automáticamente luego de pocos segundos.

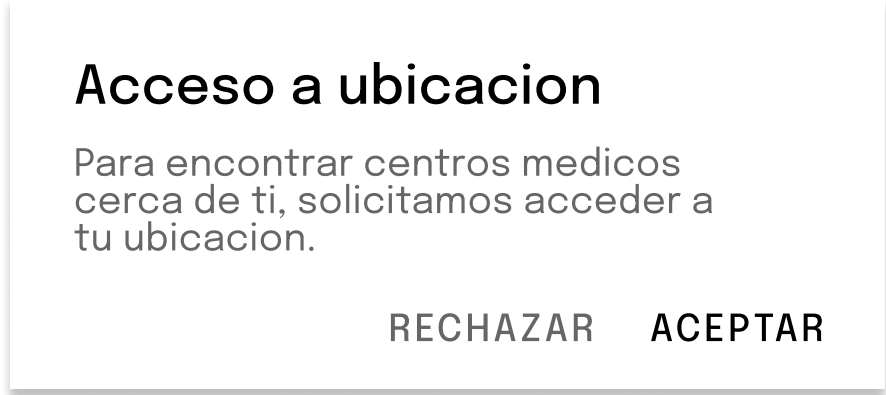
Componentes – Dialog

Ventana emergente que solicita la atención del usuario para mostrar información importante, pedir confirmación o recibir datos. Bloquea la interacción con el resto de la interfaz hasta que se complete la acción o se cierre, asegurando que se atienda el mensaje o decisión.

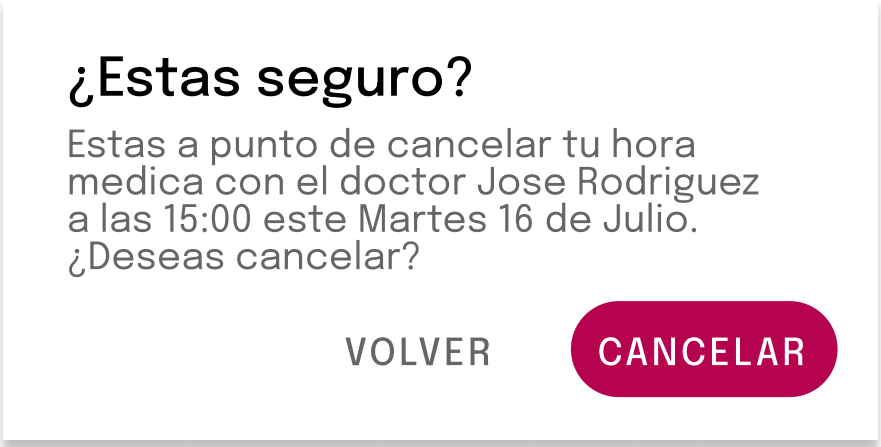


Dialog box
Background
#FFFFFF
Elevation 3
336×156px

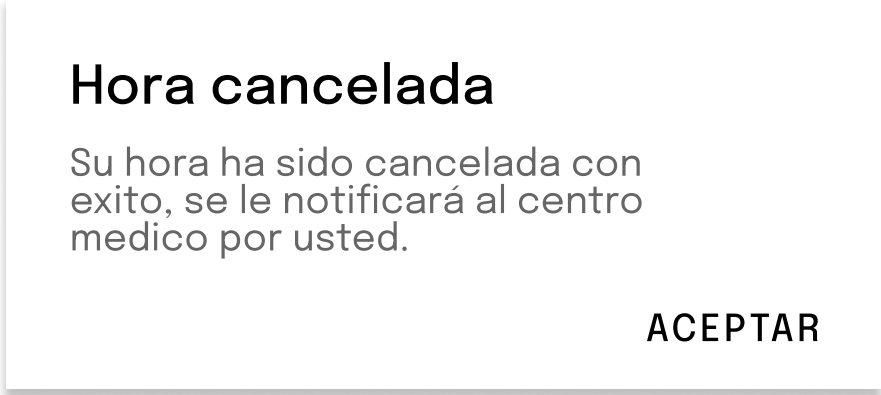
Variantes



Location Dialog Box
Background
#FFFFFF
Elevation 3
336×156px



Confirmation Dialog Box
Background
#FFFFFF
Accent 700
#B50351
Elevation 3



Cancelation Dialog Box
Background
#FFFFFF
Elevation 3
336×176px

Uso

Los Dialog son notificaciones que decisiones críticas o confirma acciones importantes dentro de la interfaz. Detiene el flujo hasta que el usuario responda: aceptar, cancelar, etc.

Componentes – Date Pickers

Componente que permite al usuario seleccionar una fecha de manera sencilla e intuitiva, generalmente mediante un calendario desplegable o selector por rueda. Facilita la entrada precisa de fechas, como para agendar una hora médica, evitando errores de formato.

Tipos

<Junio>

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
26	27	28	29	30	31	01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

VOLVERACEPTAR

Date Picker

Background

Elevacion 3

#FFFFFF

360×340px

Variantes

📅Seleccionar Fecha

▶

Am

8:00

9:00

10:00

10:30

11:00

11:00

Pm

13:00

14:00

15:00

16:00

15:00

18:00

Time Picker

Background

Elevacion 3

#FFFFFF

337×340px

Estados

<Junio>

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
26	27	28	29	30	31	01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

VOLVERACEPTAR

Active Date Picker

Background

Elevacion 3

#FFFFFF

360×340px

<Junio>

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
26	27	28	29	30	31	01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

VOLVERACEPTAR

Date Picker Selected

Selection 900

#0000E6

360×340px

<Junio>

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
26	27	28	29	30	31	01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

VOLVERACEPTAR

Date Picker Inactive

Deshabilitado

Elevacion 3

#666666

360×340px

Variantes – Estados

📅Seleccionar Fecha

▶

Am

8:00

9:00

10:00

10:30

11:00

11:00

Pm

13:00

14:00

15:00

16:00

15:00

18:00

Active Time Picker

Predeterminado

Elevacion 3

666666

360×340px

📅Lunes 23 de Junio

✓

Am

8:00

9:00

10:00

10:30

11:00

11:00

Pm

13:00

14:00

15:00

16:00

15:00

18:00

Time Picker Selected

Selection 900

#0000E6

360×340px

📅Seleccionar Fecha

▶

Am

8:00

9:00

10:00

10:30

11:00

11:00

Pm

13:00

14:00

15:00

16:00

15:00

18:00

Time Picker Inactive

Deshabilitado

Elevacion 3

#666666

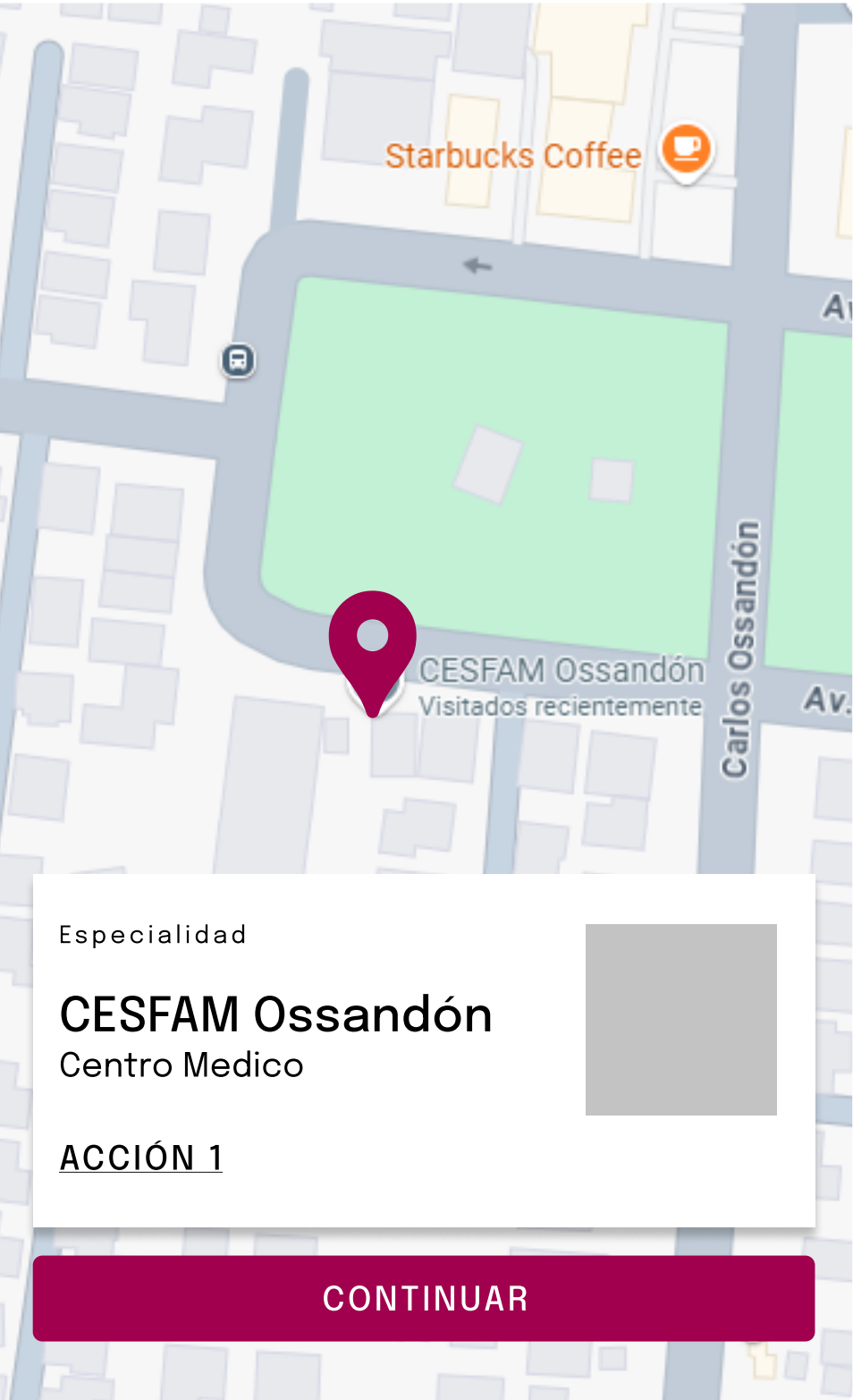
360×340px

Uso

Permite seleccionar fecha única o rangos. Ideal para entradas de fecha sobre planes, eventos o reservas

Mapas

Componente que muestra una lista desplegable de opciones cuando el usuario hace clic o toca un elemento. Permite seleccionar una opción de manera compacta, ideal para listas largas o cuando se quiere ahorrar espacio en la interfaz.



- Mapa
- Accent 800
- #A0004D
- Mapa 360×586px
- Card 336×156px
- Elevacion 3

Uso

Librerías integradas como componentes de interfaz para mostrar ubicaciones, rutas, selecciones geográficas o contextos espaciales. Se suelen usar con elementos de UI superpuestos y control sobre zoom, marcadores y capas.

Patrones de diseño – Formulario de ingreso de dolencia.

El patrón de diseño es una solución reutilizable y probada para resolver problemas comunes de interfaz y experiencia de usuario dentro de la aplicación. Establece principios y estructuras coherentes que guían la forma en que se presentan los contenidos, se organizan los componentes y se responde a la interacción del usuario. Su uso permite mantener consistencia, eficiencia y claridad en todo el sistema de diseño.

Antes de la interacción

≡

Home

⋮

Salud con alma de barrio.

Porque en La Reina, estar cerca también es cuidarte. Agenda tu consulta sin salir del barrio.

📺

Reservar hora

📞

Llamar ahora

Durante la interacción

≡

Reserva

⋮

1/4- Datos

Médico

Fecha

Confirma

Rut del paciente

Ej: 12.345.678-9

Previsión del paciente

Selecciona una opción

▶

Especialidad

Busca por especialidad

▶

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876|

Previsión del paciente

Selecciona una opción

▶

Especialidad

Busca por especialidad

▶

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876|

Rut inválido*

Previsión del paciente

Selecciona una opción

▶

Especialidad

Busca por especialidad

▶

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876.543-2

Previsión del paciente

Selecciona una opción

▶

Especialidad

Busca por especialidad

▶

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876.543-2

Previsión del paciente

Selecciona una opción

▼

FONASA

Isapre Colmena

Isapre Consalud

Isapre Banmedica

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876.543-2

FONASA

✓

Especialidad

Busca por especialidad

▶

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876.543-2

FONASA

✓

Especialidad

Busca por Especialidad

▼

Dermatología

Odontología

Oftalmología

Traumatología y Ortopedia

Volver

Seguir

≡

Reserva

⋮

1/4-Dolencia

Centro

Fecha

Confirma

Rut del paciente

9.876.543-2

FONASA

✓

Dermatología

✓

Volver

Seguir

Después de la interacción

≡

Reserva

⋮

✓

Tu hora ha sido reservada

Volver al inicio

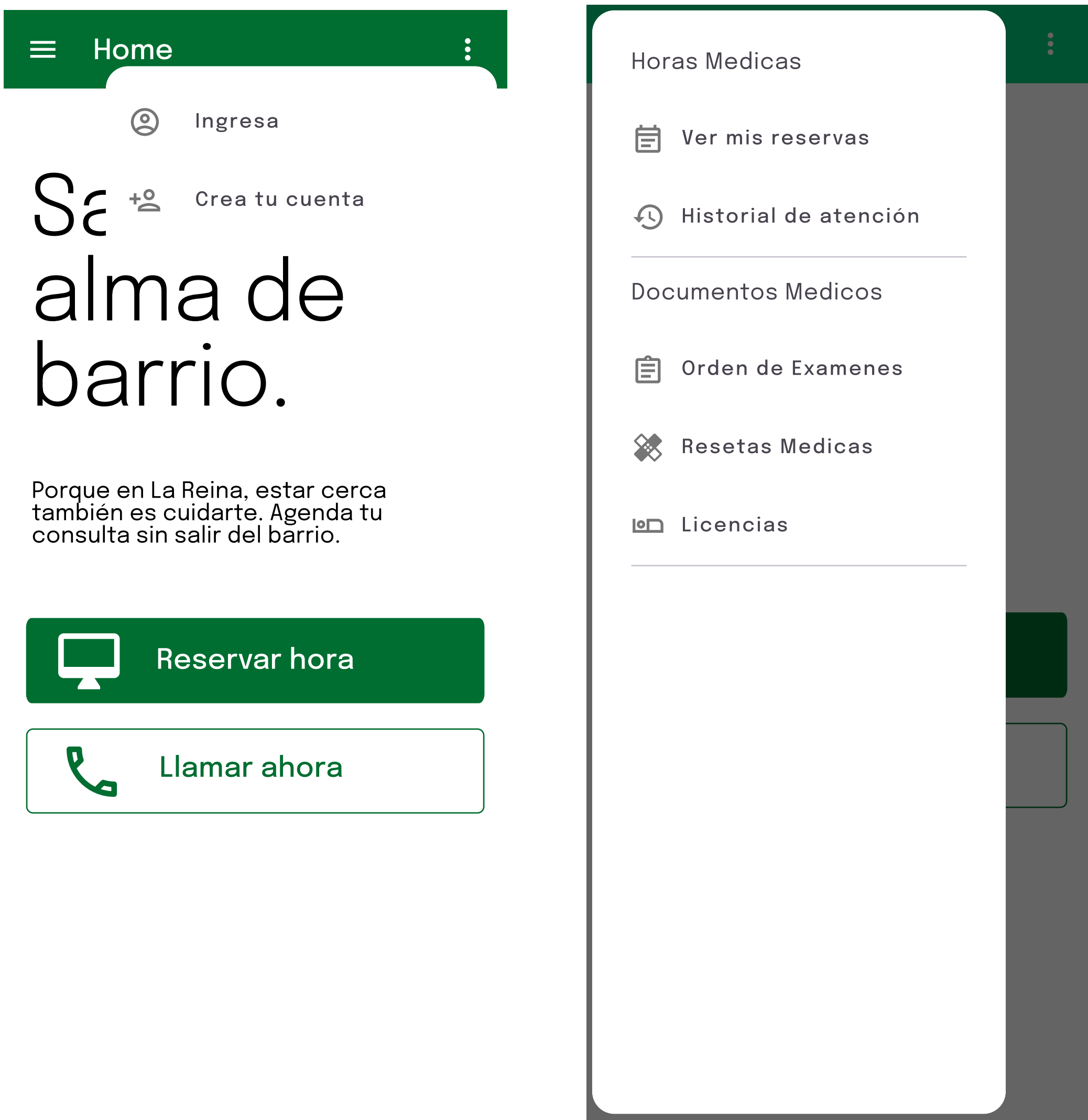
Patrones de diseño – Cancelacion de reserva.

El patrón de diseño es una solución reutilizable y probada para resolver problemas comunes de interfaz y experiencia de usuario dentro de la aplicación. Establece principios y estructuras coherentes que guían la forma en que se presentan los contenidos, se organizan los componentes y se responde a la interacción del usuario. Su uso permite mantener consistencia, eficiencia y claridad en todo el sistema de diseño.

Antes de la interacción



Durante la interacción



Después de la interacción

