

Manual de aplicación kit digital ministerial



El presente material informa los lineamientos a seguir en el diseño de interfaz y desarrollo front de plataformas y sitios ministeriales, complementando y especificando los componentes disponibles en el framework digital propio de la institución.

El diseño de estos recursos se enmarca en el proyecto de Ecosistema digital y Ventanilla Única y surge del enfoque estratégico de diseñar nuevos productos a partir de metodologías centradas en las personas usuarias y la necesidad de estandarizar los productos ya existentes, para mantener coherencia en su uso, accesibilidad y apariencia visual.

En este documento se mostrarán las bases del trabajo realizado hasta la primera versión publicada en marzo 2024, y se irá actualizando a la par con el framework de desarrollo.

Su correcta aplicación asegura cumplir con los requerimientos internacionales de accesibilidad web y las buenas prácticas del diseño de experiencia de usuarios e interfaz.

Índice de contenidos

- Metodología
- Librería
- Elementos base/átomos
- Moléculas
- Tokens de diseño

Metodología

En el mundo del diseño y desarrollo de interfaces, la eficiencia y la coherencia son elementos fundamentales para crear productos digitales excepcionales. En este contexto, el Atomic Design emerge como un enfoque revolucionario que proporciona una metodología estructurada y escalable para la creación de interfaces coherentes y flexibles. Inspirado en los principios de la química, el Atomic Design descompone las interfaces en elementos básicos llamados "átomos", que luego se combinan para formar componentes más complejos.

Librería

El kit de diseño que alimenta este framework se desarrolla en la plataforma [Figma](#), y para solicitar acceso debes crear un usuario y comunicarte con el equipo de diseño en el correo disenoweb@desarrollosocial.gob.cl.

Una vez conseguido el acceso, podrás crear nuevos archivos

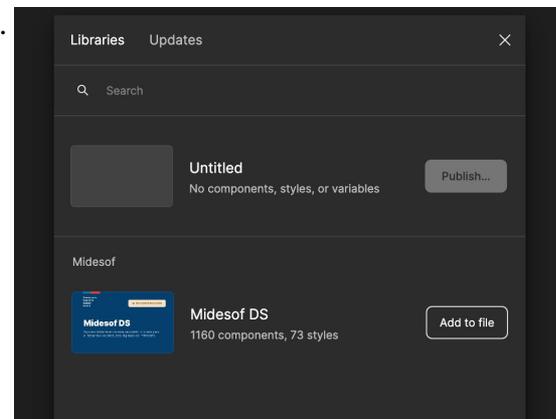
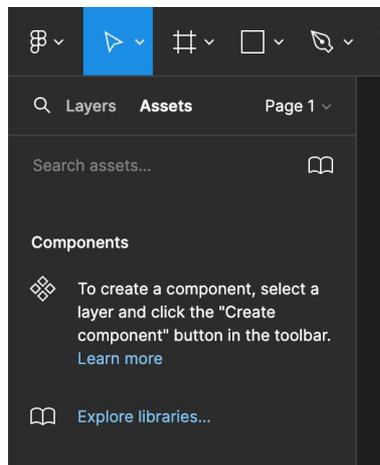
+ Design file

+ FigJam board

Import

y activar la librería “Midesof DS” en la pestaña “assets”

cliqueando el icono del libro.



Elementos básicos/átomos

Estos elementos fundamentales son los bloques de construcción esenciales que componen cualquier interfaz de usuario. Los átomos son elementos individuales y reutilizables que tienen propiedades visuales y funcionales coherentes en todo el sistema de diseño. Ejemplos comunes de átomos incluyen botones, campos de texto, iconos, etiquetas, etc.

En esta primera versión de framework, disponibilizamos:

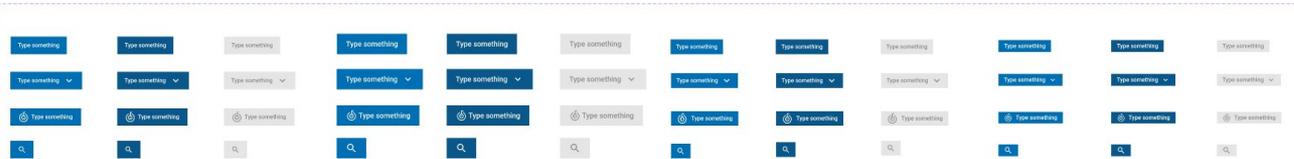
- 2 librerías de iconos, siendo principalmente utilizada la librería **Material Design**, desarrollada por Google.
- 4 tipos de botones con sus respectivas variantes de estado (activo, hover, deshabilitado, default) y tamaños desde el XS a L, para ser aplicados según la necesidad de cada proyecto.
- inputs para creación de formulario y campos de texto
- Grillas y reglas de espaciado para diagramación y layouts

logo



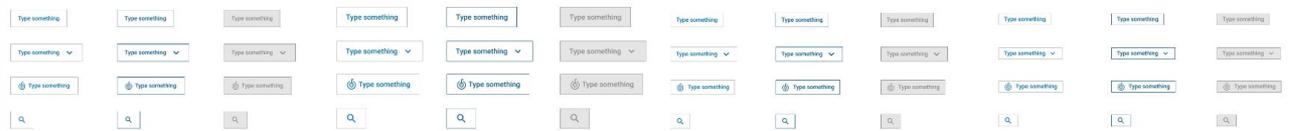
Medium (standar)			Large			Small			X Small		
Normal	Hover	Disabled	Default	Hover	Disabled	Normal	Hover	Disabled	Normal	Hover	Disabled

Simple
Icon-right
Icon-left
Icon



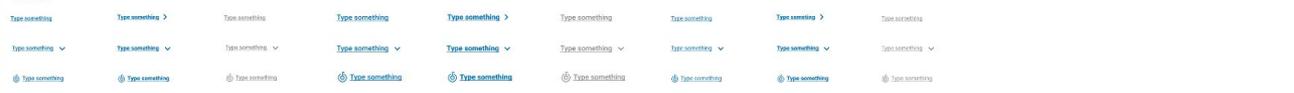
secondary /outline buttons

Simple
Icon-right
Icon-left
Icon

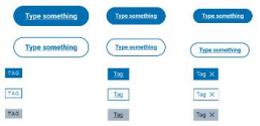


link buttons

Simple
Icon-right
Icon-left

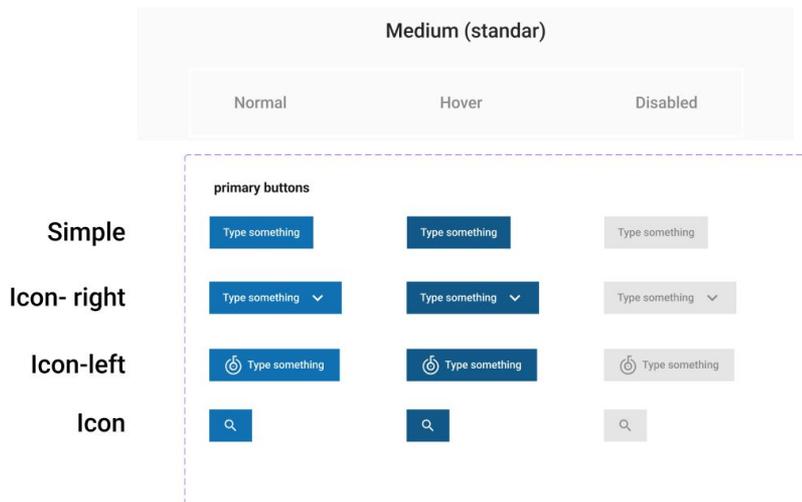


tags buttons



Botones primarios

Se utilizan para llamar a una acción principal o predominante. Se puede combinar con el uso de botones secundarios y de enlace, y se recomienda no utilizar dos o más botones primarios juntos o en una misma pantalla.

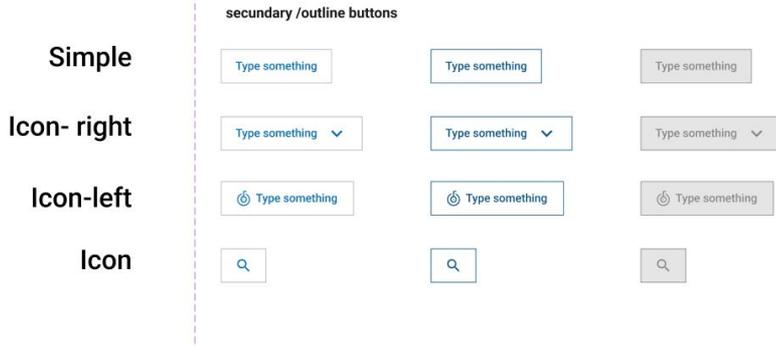


Los componentes están diseñados con paddings preestablecidos, por lo que se adaptará al texto que se escriba. El texto debe ser claro, convincente y directo, con el objetivo de impulsar a los usuarios a realizar la acción deseada.

Usa verbos activos que indiquen claramente qué acción se espera que realice el usuario, y debe dejar en claro qué esperar después de hacer clic en él.

Botones secundarios

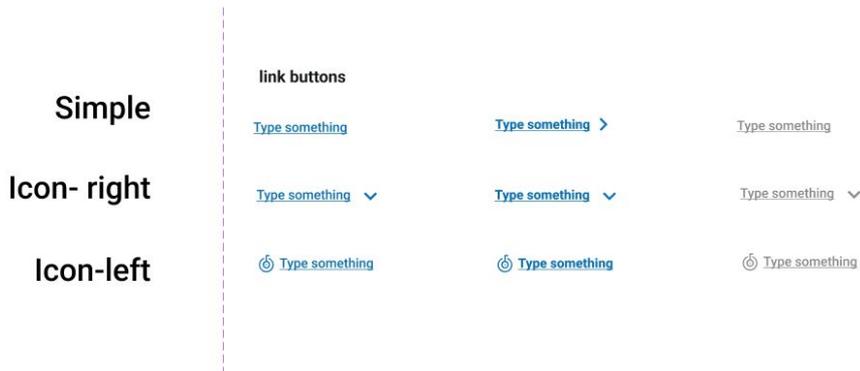
Se utilizan para llamar a una acción menos prominente pero aún importante. Suelen representar acciones complementarias a la de un botón primario, como “cancelar”, “más detalles”, “ver más”, etc. El uso apropiado de botones secundarios puede ayudar a equilibrar la interfaz, ofreciendo a los usuarios una gama completa de opciones sin abrumarles con demasiadas acciones principales.



Si bien los componentes están diseñados con estilos que deben mantenerse sin modificar, el uso de átomos para su construcción permite que botones que contienen iconografía puedan modificarse según la necesidad de cada interfaz.

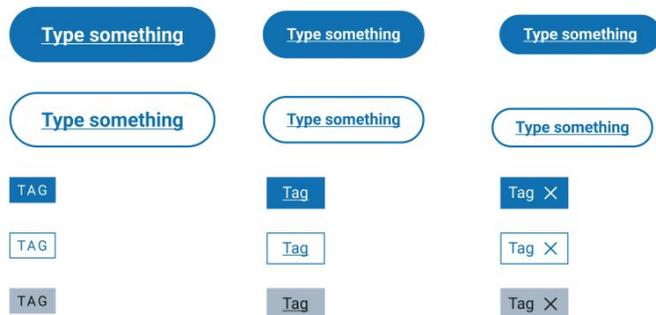
Botones enlace

Se utilizan para acciones secundarias o menos destacadas en la interfaz, sin embargo pueden ser utilizados para acciones principales si se desea mantener una apariencia más ligera y minimalista, como en los títulos en una página de resultados de búsqueda.



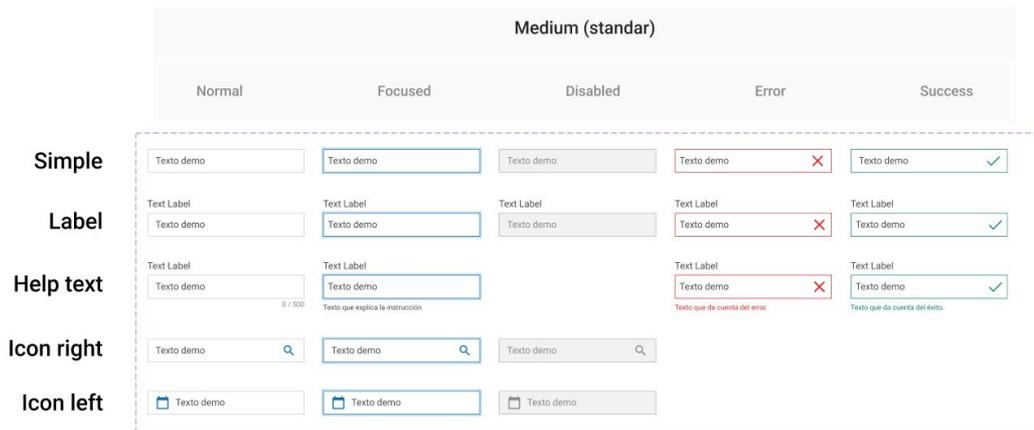
Botones tag

Opción que combina la funcionalidad de un botón con la apariencia de una etiqueta. Pueden utilizarse para filtrar resultados de búsqueda por categoría, etiquetar elementos específicos o seleccionar opciones múltiples.



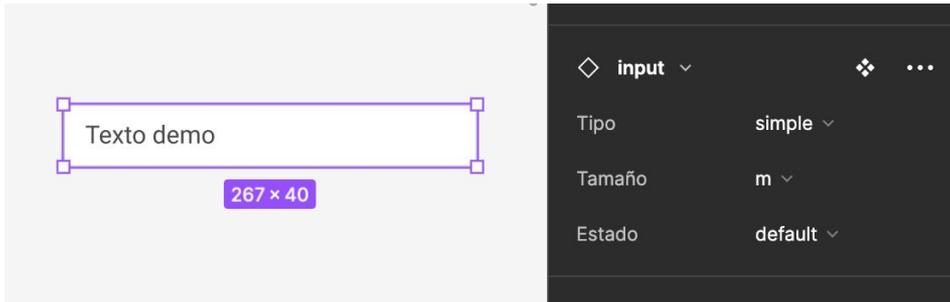
Elementos para formularios

Son elementos interactivos que permiten a los usuarios ingresar información o interactuar con el sistema. Estos elementos suelen presentarse en forma de campos de texto, casillas de verificación, botones de opción, listas desplegables, entre otros. Los inputs son fundamentales para la interacción del usuario con la interfaz, ya que facilitan la entrada de datos y la selección de opciones.



Inputs

Estos elementos permiten la interacción del usuario con la interfaz al ingresar datos o seleccionar opciones. Al igual que con los botones, se desarrollaron sus distintos estados y tamaños, además de opciones con más o menos elementos de interfaz para distintos usos, como el caso de los textos de ayuda, las etiquetas o los contadores de caracteres.



Una de las funcionalidades claves de Figma es la creación de variantes, por lo que a partir de un solo elemento de la librería, como en este caso sería un input básico, podemos hacer cambios de tamaño, estado y tipo en el menú lateral.

Campos y áreas de texto

Los campos de texto son un tipo específico de input que proporcionan a los usuarios un espacio más amplio para introducir texto que suelen ser de tamaño fijo y limitado en cuanto al número de caracteres que se pueden ingresar. Un área de texto permite al usuario escribir o pegar grandes bloques de texto. Esto es útil en situaciones donde se espera que los usuarios ingresen información extensa, como comentarios, descripciones o mensajes largos.

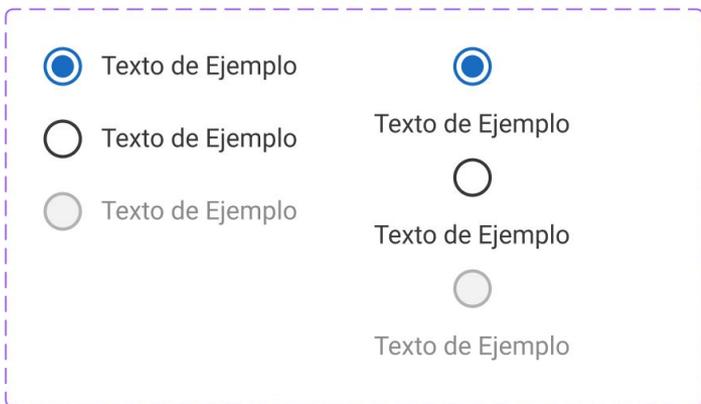
Text área

**Text área
help-text**

0 / 100 caracteres
0 / 100 caracteres
0 / 100 caracteres

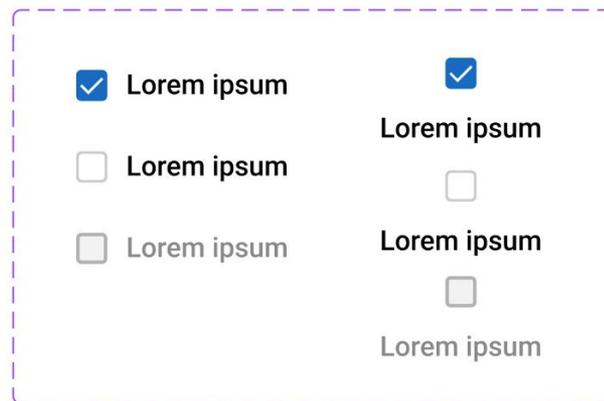
Radio button

Permite a los usuarios seleccionar **una opción exclusiva** de un conjunto de opciones mutuamente excluyentes. Cuando un radio button se selecciona, se activa, mientras que si se selecciona otro dentro del mismo grupo, el anterior se desactiva automáticamente.



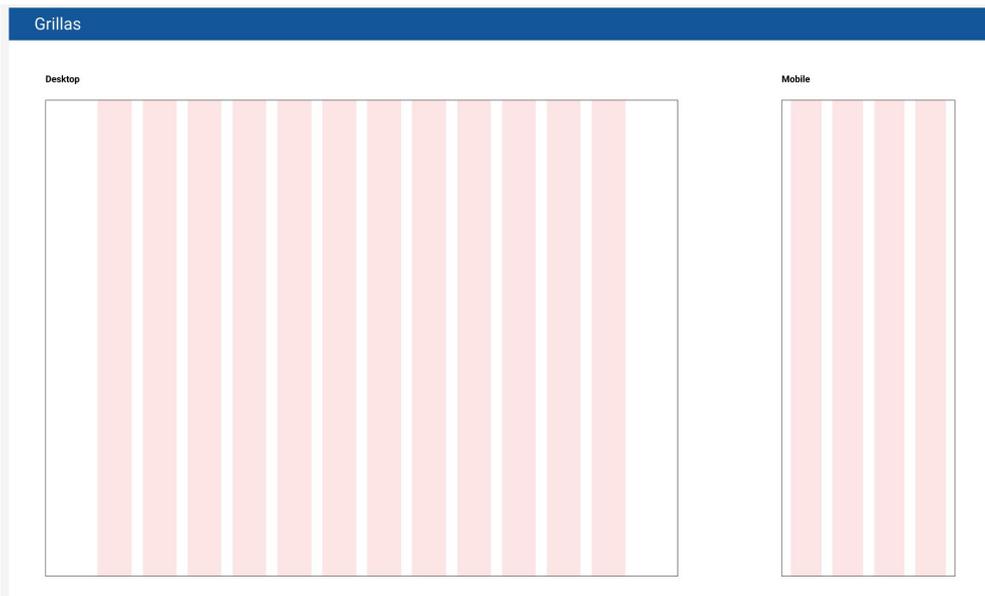
Checkbox

Permite a los usuarios seleccionar **una o más opciones** de un conjunto de opciones independientes. A diferencia de los radio buttons, que permiten una selección exclusiva, los checkboxes permiten selecciones múltiples y no excluyentes.



Grillas

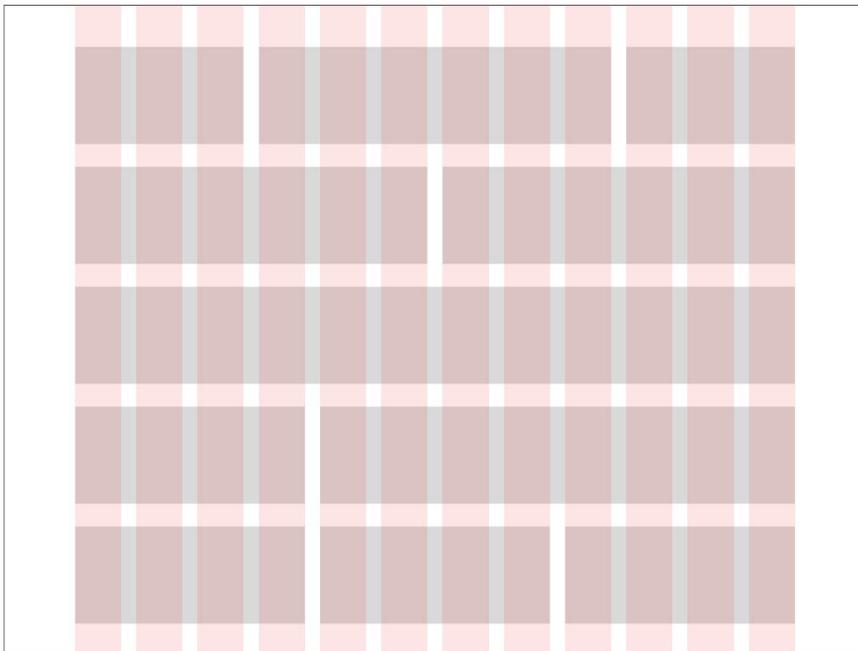
Este framework ministerial está basado en una versión de Bootstrap 4 llamada Twitter. Adicionalmente Cuenta con todas las clases y estilos del framework original. Para detalles apoyarse en la documentación oficial [Bootstrap 4.0](#).



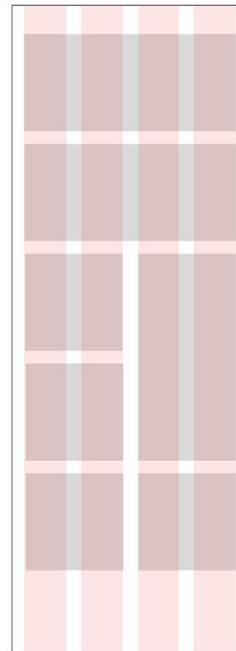
Esta grilla debe utilizarse como guía tanto para los márgenes laterales, como para la disposición de elementos dentro del área de trabajo. Se divide en 12 columnas para resoluciones de 1440px y 1366px para los dispositivos de escritorio, y 375px para dispositivos móviles.

El uso correcto de estas grillas facilitará la responsividad del sitio, siendo usable y accesible en todos los tipos de dispositivos.

Desktop



Mobile



Distintas combinaciones de layout en resoluciones desktop y mobile

Espaciados

El framework utiliza el concepto de espaciado múltiple de 8px, referido a una práctica común de utilizar incrementos de 8 píxeles para definir los espacios entre elementos en una interfaz. Este enfoque se basa en un sistema de cuadrícula consistente donde los elementos están alineados y espaciados de manera uniforme, lo que ayuda a crear una apariencia más ordenada y coherente en el diseño.

Espaciados

Grilla de 8px



La razón detrás de este estándar de espaciado de 8px radica en su flexibilidad y adaptabilidad a diversas resoluciones de pantalla y dispositivos. Al utilizar incrementos de 8px, los diseñadores pueden escalar fácilmente el diseño para adaptarse a diferentes tamaños de pantalla sin perder la coherencia visual. Además, este enfoque simplifica el proceso de diseño y desarrollo, ya que proporciona una medida consistente y fácil de seguir.

Moléculas

Son conjuntos de átomos que se combinan para formar componentes más complejos y funcionales en una interfaz de usuario. Mientras que los átomos representan los elementos de nivel más básico, como botones individuales, campos de texto o iconos, las moléculas agrupan varios átomos para crear componentes más significativos y útiles.

Por ejemplo, una molécula podría ser un formulario de inicio de sesión que consta de un campo de texto para el nombre de usuario, otro campo de texto para la contraseña y un botón de "Iniciar sesión". Cada uno de estos elementos (los átomos) se combina para formar una molécula más grande y funcional (el formulario de inicio de sesión).

En esta primera versión de framework, disponibilizamos:

- Componentes de navegación (breadcrumbs, paginadores, tabs)
- Headers y footers
- Inicio de sesión
- Buscadores
- Modales de feedback y alertas
- Cards

Breadcrumbs

Son elementos que muestran la ubicación actual del usuario dentro de la estructura del sitio web y proporcionan enlaces a las páginas anteriores visitadas.

[Breadcrumb](#) / **Breadcrumb**

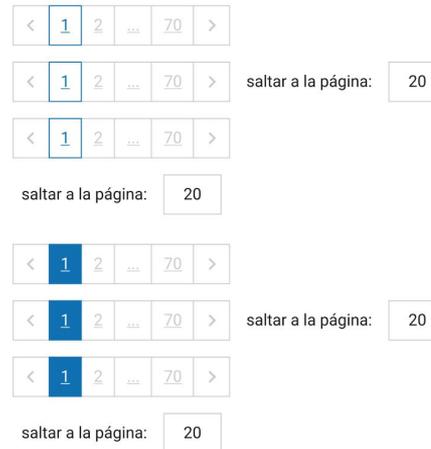
[Breadcrumb](#) / [Breadcrumb](#) / **Breadcrumb**

[Breadcrumb](#) / [Breadcrumb](#) / [Breadcrumb](#) / **Breadcrumb**

[Breadcrumb](#) / [Breadcrumb](#) / [Breadcrumb](#) / [Breadcrumb](#) / **Breadcrumb**

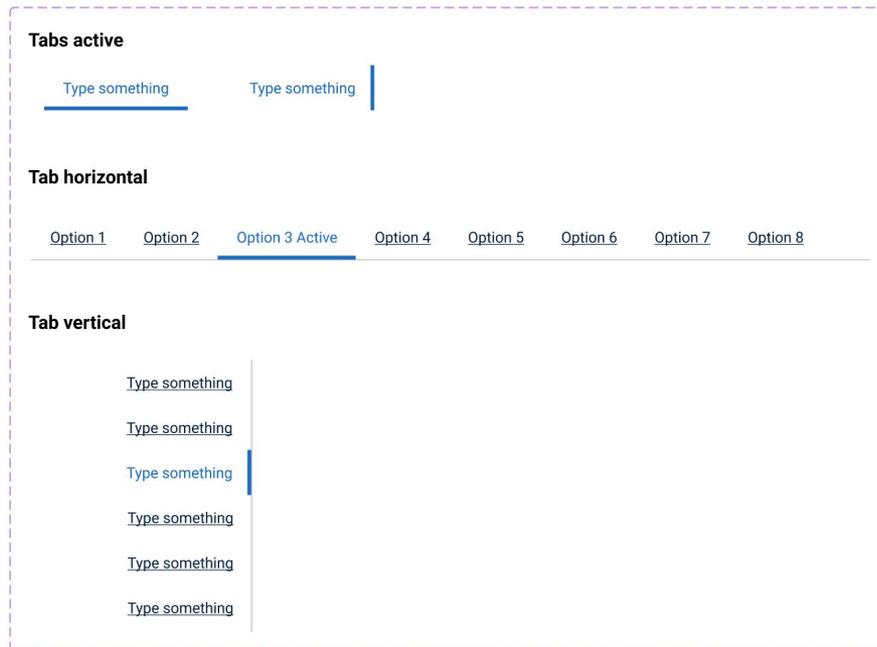
Paginadores

Se utilizan para dividir grandes conjuntos de contenido en páginas individuales y permitir a los usuarios navegar entre ellas.



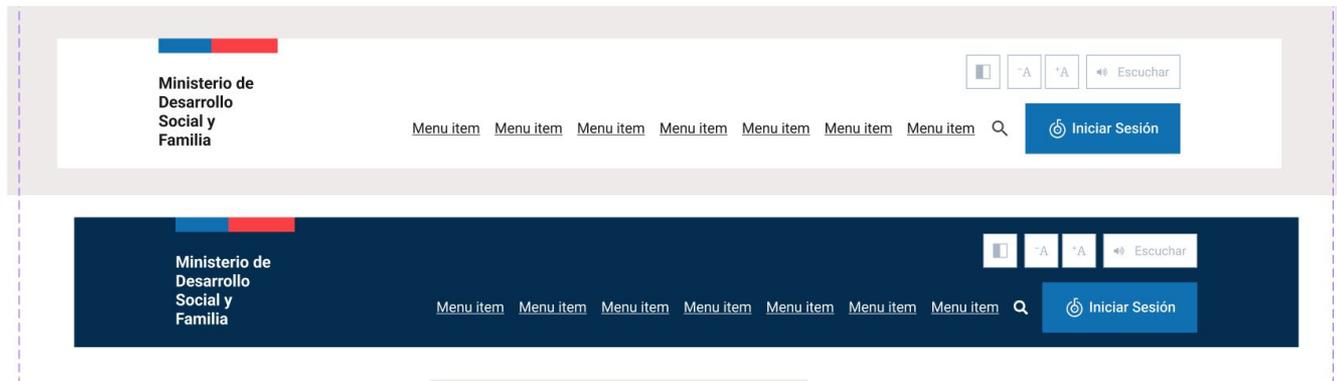
Tabs

Son componentes de interfaz de usuario que permiten organizar y presentar contenido de manera estructurada y accesible. Consisten en una serie de elementos visuales horizontales o verticales que representan diferentes secciones o categorías de contenido. Cada pestaña se puede seleccionar individualmente, lo que cambia el contenido mostrado en el área principal de la interfaz.

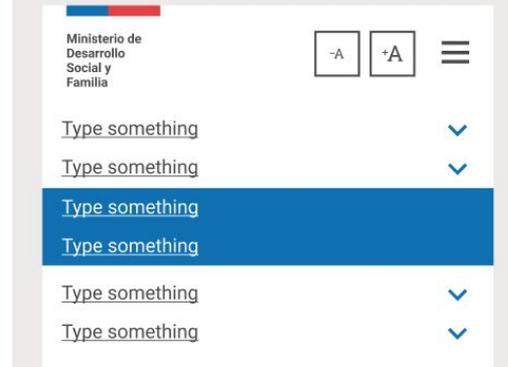


Headers

El header se encuentra en la parte superior de una página y generalmente contiene elementos clave como el logotipo de la marca, el menú de navegación principal, enlaces de acceso rápido, información de contacto o cualquier otra información relevante que los diseñadores consideren importante para destacar. El header sirve como punto de partida para la navegación del usuario y ayuda a establecer la identidad visual del sitio. En este caso, los headers de color blanco son utilizados en plataformas o sistemas ministeriales, mientras que los azules son usados en landing pages y campañas.



En la librería podrás encontrar las versiones para escritorio y mobile, también con sus variantes en caso de utilizar subcategorías.



Footers

Se encuentra en la parte inferior de una página y suele contener información secundaria, enlaces adicionales, datos de contacto, créditos legales, enlaces a redes sociales, o cualquier otro contenido que no sea esencial pero que aún pueda ser útil para el usuario. El footer brinda a los usuarios la posibilidad de explorar más contenido relacionado, acceder a información importante, o ponerse en contacto con el sitio.

The screenshot shows a dark blue footer with three columns. The first column contains the logo of the Ministry of Development, Social and Family, the text 'Ministerio de Desarrollo Social y Familia', and 'Gobierno de Chile'. The second column is titled 'Menu simple' and contains four 'Menu item' entries. The third column is titled 'Menu links' and contains four 'Menu item' entries. To the right of these columns is a section titled 'Sigue nuestras redes' with social media icons and handles for Facebook, Twitter, YouTube, and Instagram.

En la librería se desarrollaron distintas variantes para cada footer como una base, pero los tipos de secciones a agregar en cada diseño depende de las necesidades del proyecto.

Menu links

[Menu item](#)

[Menu item](#)

[Menu item](#)

[Menu item](#)

Menu links

[Menu item](#)

[Menu item](#)

[Menu item](#)

[Menu item](#)

Inicio de sesión

La ClaveÚnica es un proveedor de identidad digital (Identity Provider) que funciona como mecanismo de autenticación para que los ciudadanos puedan acceder a distintas plataformas y servicios del Estado utilizando una sola contraseña. ClaveÚnica es la base del Modelo de Identidad Digital en Chile.

El diseño de estos formularios está normado y no puede ser modificado. Para más información, leer la [guía de implementación de ClaveÚnica](#)

Gobierno de
Chile

Portal ClaveÚnica

Requiere autenticación

Ingresar tu RUN

|

Ingresar tu ClaveÚnica

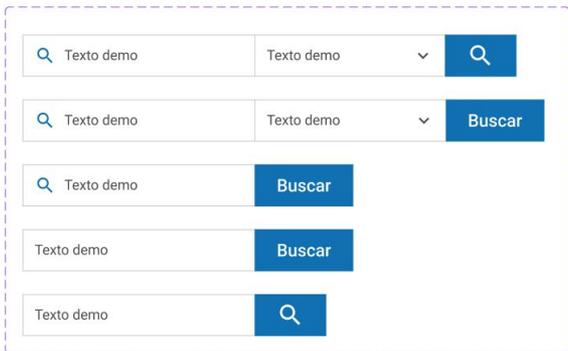
Continuar

¿No tienes ClaveÚnica?

Ayuda al 600 360 33 33

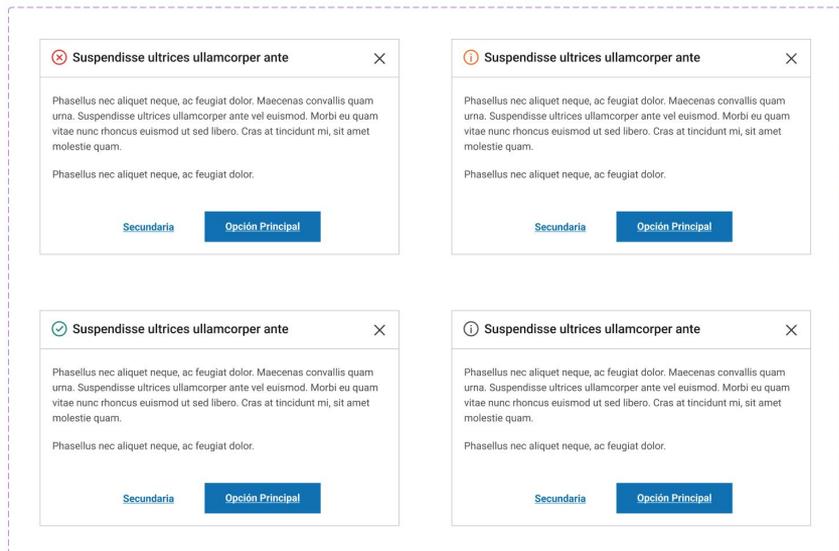
Buscadores

Permiten a los usuarios buscar y encontrar información específica dentro de una página web, una aplicación o un sistema interactivo. Estos componentes suelen consistir en un campo de entrada de texto donde los usuarios pueden escribir términos de búsqueda y un botón de "buscar" para iniciar la búsqueda.



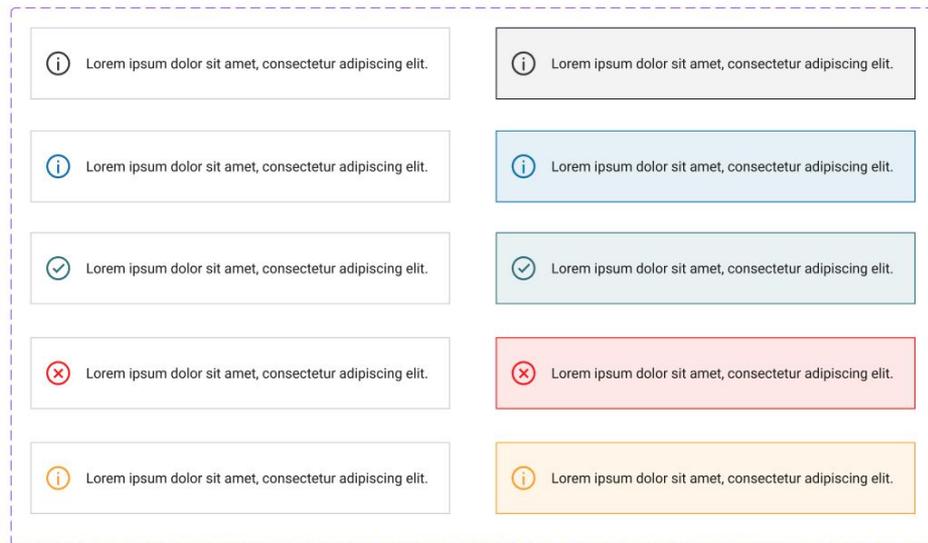
Modales

Son ventanas emergentes que aparecen encima del contenido principal de una página o aplicación y se utilizan para cosas como confirmar acciones importantes (por ejemplo, antes de eliminar un elemento), mostrar contenido adicional (por ejemplo, detalles de un artículo) o capturar información (por ejemplo, formularios de registro).



Alertas

Son notificaciones temporales que aparecen en la interfaz para informar a los usuarios sobre eventos importantes o advertir sobre situaciones críticas. Pueden ser informativas, como un mensaje de confirmación después de que se ha realizado una acción, o pueden indicar problemas, como errores de validación en un formulario.



Cards

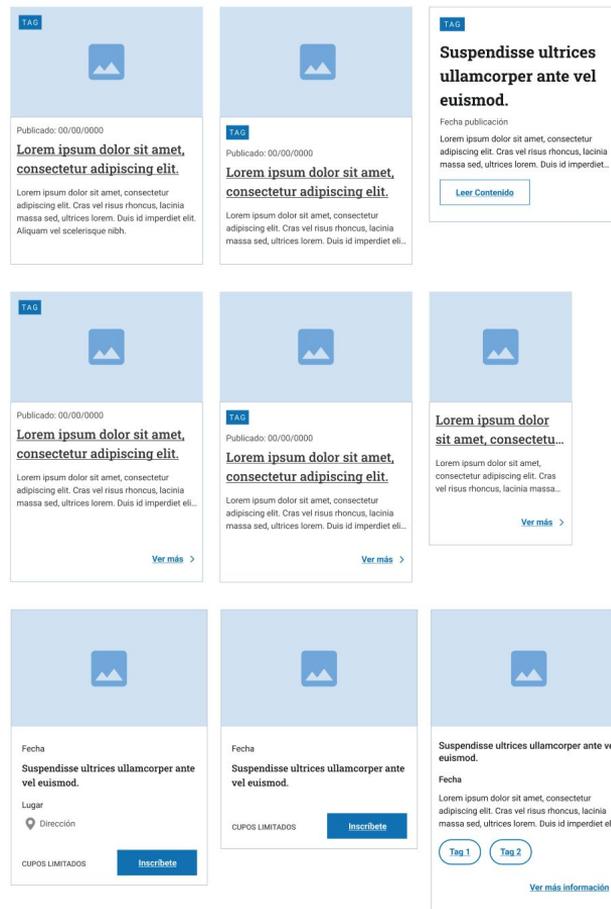
Presentan contenido de manera visualmente atractiva y organizada en una estructura rectangular o cuadrada. Estas cards contienen elementos como imágenes, texto, botones y otros elementos visuales relacionados que representan una unidad de información o funcionalidad.

Las cards son versátiles y se utilizan en una amplia gama de contextos, desde redes sociales y sitios de noticias hasta aplicaciones de comercio electrónico y paneles de administración. Proporcionan una forma efectiva de mostrar contenido de manera compacta y atractiva, permitiendo a los usuarios explorar fácilmente diferentes tipos de información.

Cards noticias

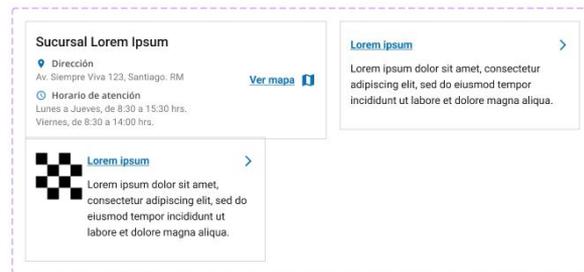
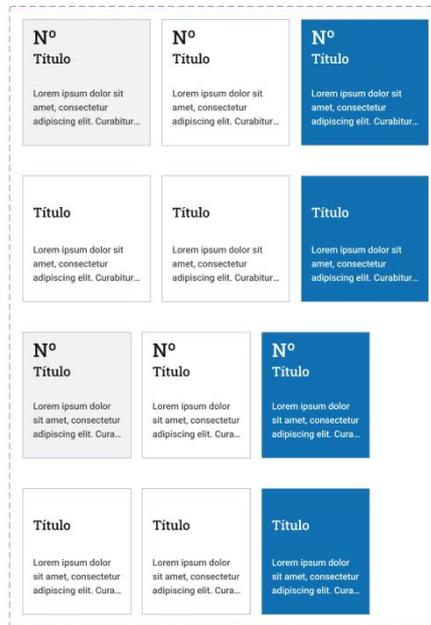
Pueden ser utilizadas en blogs o secciones de novedades/noticias. Utilizan átomos presentados anteriormente y su elección depende de la información a presentar y del estilo visual de la web.

Por el modo de construcción de los elementos existentes en la librería, quien las utilice puede eliminar elementos que no necesite y su estructura se mantendrá intacta.



Cards simples

Pueden ser utilizadas para mostrar información de menor jerarquía, o que no necesiten soporte visual para comunicar su objetivo, como puede ser la presentación de cifras, indicación de lugares, como sucursales, o para clasificar categorías de navegación.



Tokens de diseño

Los tokens de diseño son valores predefinidos que representan propiedades visuales, como colores, tipografías, espaciados y tamaños, dentro de un sistema de diseño. Estos valores se utilizan como bloques de construcción para mantener la coherencia visual en todo el diseño de una interfaz. Los tokens proporcionan una forma de estandarizar y centralizar estas propiedades, lo que facilita la actualización y la consistencia en todos los elementos de diseño.

En esta primera versión de framework, disponibilizamos:

- Escalas y estilos tipográficos
- Paleta y estilos de color

Tipografía

La tipografía Roboto es la tipografía oficial de todos los proyectos web a nivel de frontend. Está disponible en todas sus versiones, estilos y valores. La tipografía Roboto Slab se incorporó para ser utilizada en el titular H1. Si se desea utilizar en otros estilos de texto, debe validarse con el equipo de Diseño web ministerial.

En la librería de Figma podrán acceder a todos los estilos tipográficos especificados para cada uso.

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890 -=

[];','./!@#\$\$%^&*()_+.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ. 1234567890 -=

[];','./!@#\$\$%^&*()_+.

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz. 1234567890 -=

[];','./!@#\$\$%^&*()_+.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ. 1234567890

-=[];','./!@#\$\$%^&*()_+.

Estilos tipográficos

Los estilos tipográficos tokenizados son valores predefinidos que representan propiedades de texto, como tamaño, peso, familia tipográfica y espaciado. Estos valores se utilizan para garantizar la consistencia y coherencia en la apariencia del texto en una interfaz. Los estilos tipográficos facilitan la estandarización y la actualización de la tipografía en toda la interfaz, lo que ayuda a mantener una apariencia visual cohesiva y profesional.

Los átomos y moléculas de la librería ya tienen estos estilos aplicados, y en caso de requerir diseñar un componente que no esté disponible, se deben seguir las mismas reglas de uso.

Párrafo

Normal - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Negrita - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

{font-size: 16px; line-height: 24px; font-weight: 400; font-family: Roboto; }

Cursiva - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Subtítulo

NORMAL - LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUER ADIPISCING ELIT, SED DIAM NONUMMY NIBH EUISMOD TINCIDUNT UT LAOREET DOLORE MAGNA ALIQUAM ERAT VOLUTPAT.

{font-size: 14px; line-height: 18px; font-weight: 400; font-family: Roboto; text-transform: uppercase; }

Listado

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

{font-size: 16px; line-height: 24px; font-weight: 400; font-family: Roboto; }

1. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat

Titulos

**1 - Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur.**

Adipiscing elit.

**2 - Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur. Adipiscing elit.**

**3 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.
Adipiscing elit.**

**4 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.
Adipiscing elit.**

**5 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.
Adipiscing elit.**

**6 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.
Adipiscing elit.**

Body

Body Medium - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.
Adipiscing elit.

[Body Medium - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.](#)
[Adipiscing elit.](#)

Subtitulos

SUBTITLE - LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTETUR.
ADIPISCING ELIT.

[SUBTITLE - LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTETUR.](#)
[ADIPISCING ELIT.](#)

Caption

Body Medium - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.
Adipiscing elit.

Tamaño base 15px

Size 48 px
Line height 72 px
Paragraph 22 px
Weight Bold

Size 40 px
Line height 60 px
Paragraph 18 px
Weight Medium

Size 32 px
Line height 48 px
Paragraph 14 px
Weight Bold

Size 24 px
Line height 32 px
Paragraph 11 px
Weight Medium

Size 20 px
Line height 30 px
Paragraph 11 px
Weight Medium

Size 16 px
Line height 24 px
Paragraph 20 px
Weight Medium

Size 16 px
Line height 24 px
Paragraph 20 px
Weight Regular

Size 14 px
Line height 18 px
Paragraph 18 px
Weight Regular
Text transform Uppercase

Size 14 px
Line height 18 px
Paragraph 18 px
Weight Regular

Paleta de color

La paleta de color está basada en el Kit de gobierno 2023, pero con la incorporación de más variantes y tonalidades que permiten diseñar nuevos elementos y funcionalidades sin perder el lineamiento cromático inicial.

Colores

Primario



HEX #006F83
RGB (0,111,179)

HEX #006854
RGB (0,103,214)

HEX #006F63
RGB (0,103,243)

Secundario



HEX #E20000
RGB (225,0,0)

HEX #E15E3E
RGB (224,92,62)

HEX #E65566
RGB (234,101,101)

Terciario



HEX #101C35
RGB (16,28,53)

Escala de grises



HEX #191A1A
RGB (26,26,26)

HEX #4A4A4A
RGB (74,74,74)

HEX #6A6A6A
RGB (106,106,106)

HEX #8B8B8B
RGB (139,139,139)

HEX #ACACAC
RGB (172,172,172)

HEX #C0C0C0
RGB (204,204,204)

HEX #E0E0E0
RGB (228,228,228)

HEX #F0F0F0
RGB (242,242,242)

HEX #FFFFFF
RGB (255,255,255)

Otros



HEX #6633CC
RGB (102,51,153)

HEX #E0701E
RGB (224,112,30)

HEX #F7941B
RGB (239,148,27)

HEX #42777C
RGB (66,119,124)

HEX #008B7B
RGB (0,139,123)

HEX #F7941B
RGB (239,148,27)

HEX #E20000
RGB (225,0,0)

HEX #E65566
RGB (234,101,101)

HEX #A8B7C7
RGB (168,183,199)

HEX #471919
RGB (71,25,25)

Usos



TITLES
HEX #191A1A
RGB (26,26,26)

LINKS
HEX #4A4A4A
RGB (74,74,74)

LINKS
HEX #006F83
RGB (0,111,179)

SUCCESS
HEX #008B7B
RGB (0,139,123)

WARNING
HEX #E65566
RGB (234,101,101)

ERROR
HEX #E20000
RGB (225,0,0)

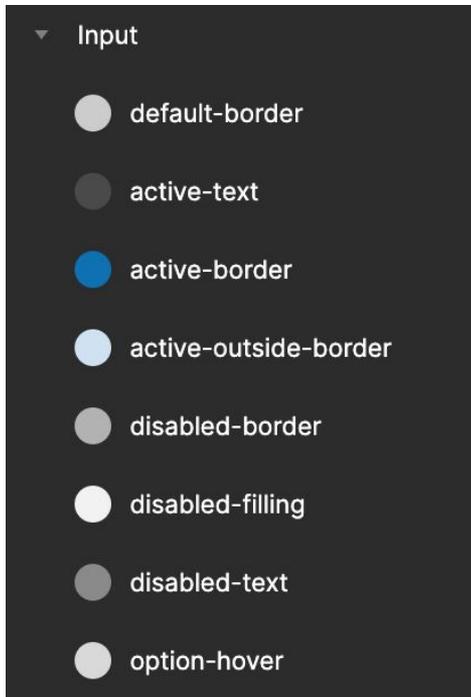
BORDER
HEX #A8B7C7
RGB (168,183,199)

Tokens de color

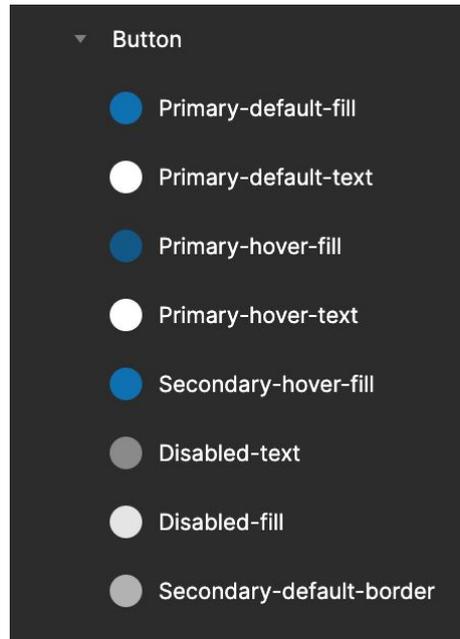
Al igual que los tokens tipográficos, los tokens de color son estándares para la creación de componentes. Corresponden a los mismos colores de la paleta anterior, pero con sus usos asignados, como se ve en la imagen.

En el ejemplo 1, se definen los colores para los bordes, los textos y el color de fondo para cada uno de los estados del input.

En el ejemplo 2, se definen los colores para los bordes, textos y colores de fondo para cada uno de los estados y los tipos de botones.



Ejemplo 1



Ejemplo 2



**Ministerio de
Desarrollo
Social y
Familia**

Gobierno de Chile

Para dudas o accesos a la librería contactarse con
disenoweb@desarrollosocial.gob.cl.