

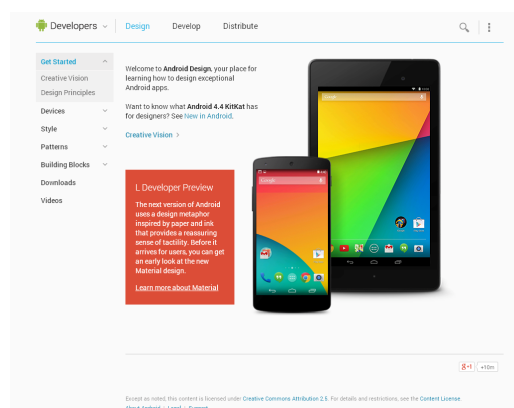
Diseño de la interacción Android

Desarrollo de aplicaciones en Android

Xavier Ferré
ETSI Informáticos - UPM

Guía de diseño Android

- En el sitio web Android developers
 - <http://developer.android.com/design/>



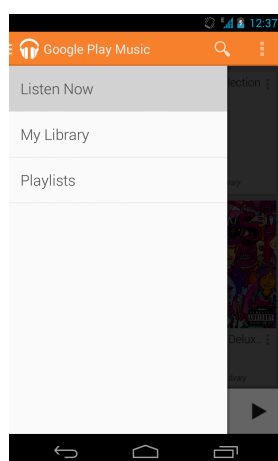
2

3

Elementos de la interfaz de usuario de Android

Navegación

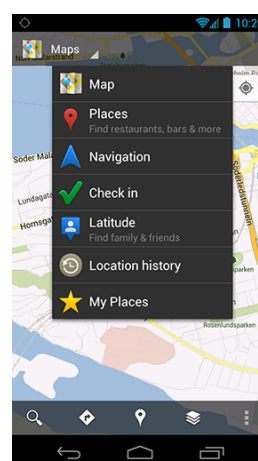
Drawer



Tab

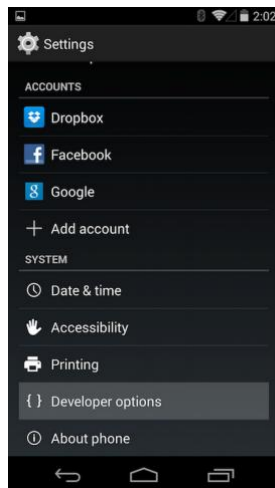


Spinner

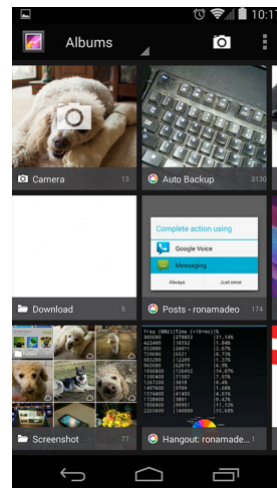


List & Grid

List

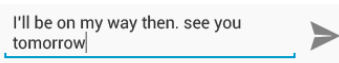


Grid

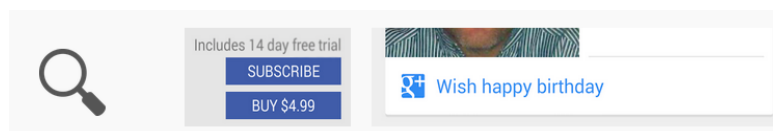


Input & Actions

- Text Fields

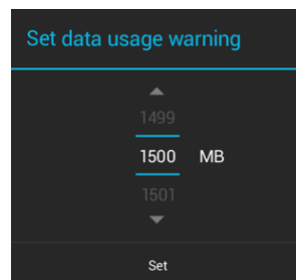


- Buttons



Input & Actions

Picker



Seek Bars and Sliders



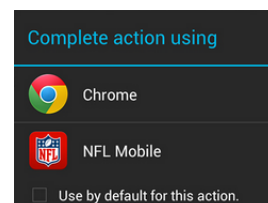
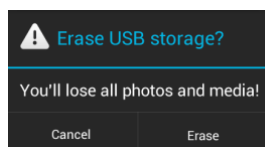
Switches

Feedback User

- Progress & Activity



- Dialogs



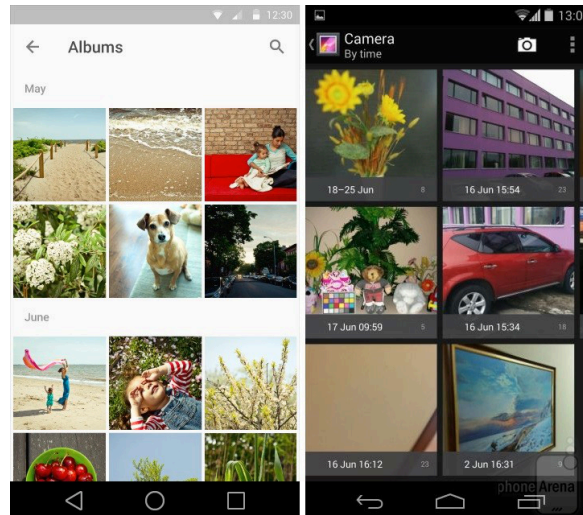
Nuevo diseño: *Material Design*

- Objetivos
 - Crear un lenguaje visual que sintetiza principios clásicos de buen diseño con la innovación y posibilidades de la tecnología y la ciencia
 - Desarrollar un sistema subyacente único que permita una experiencia unificada entre plataformas y tamaños de dispositivos. Los principios para móviles son fundamentales, pero tanto la entrada táctil como la voz, el ratón o el teclado son métodos de entrada de primer nivel

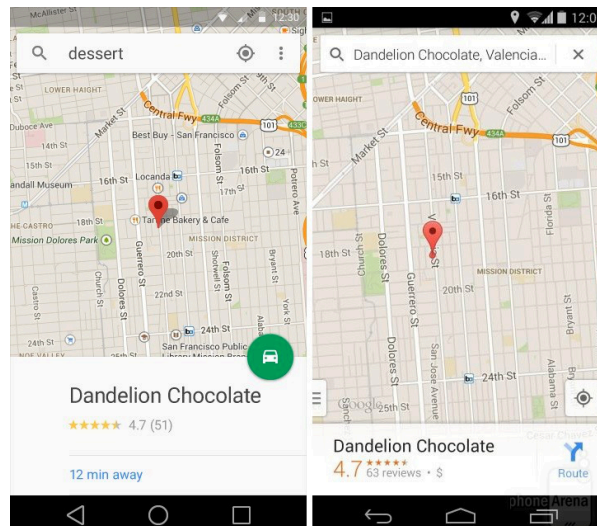
Android L: Novedades

- El botón de acción flotante
- Animaciones sutiles en las apps nativas
- Transiciones suaves
 - Google las compara a mover una hoja de papel por una mesa
- Los colores y animaciones están diseñados para llevar los ojos del usuario a lo que es importante
- El mismo lenguaje de diseño y estilo de iconos de apps entre desktop y móvil. La interfaz es la misma en distintos dispositivos
- Mayor contraste en las aplicaciones, haciendo más fácil a los desarrolladores añadir colores vibrantes

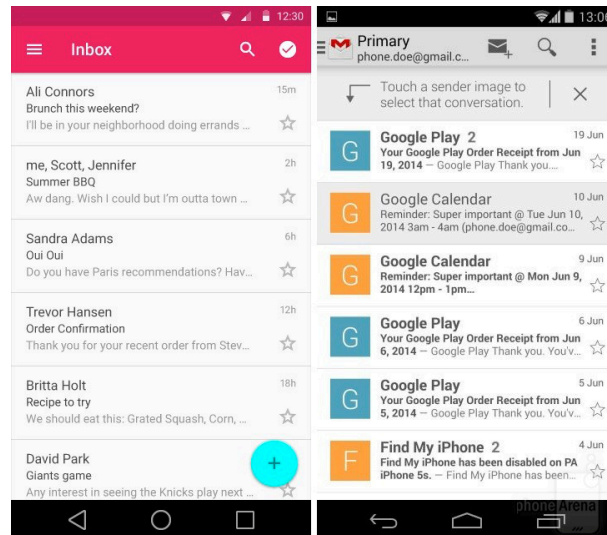
Material Design: Comparación con KitKat



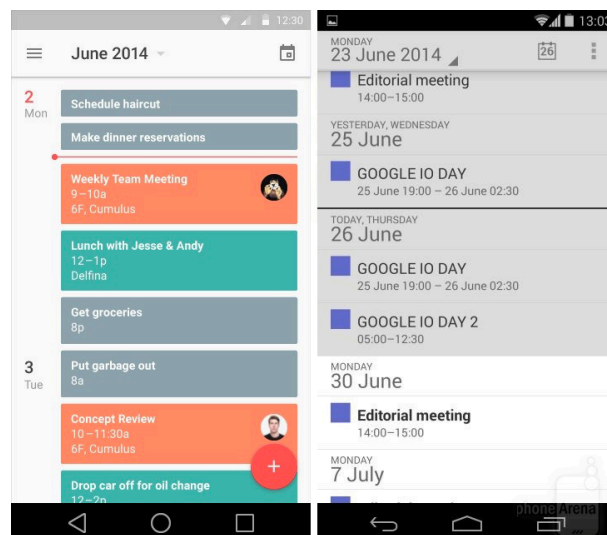
Material Design: Comparación con KitKat



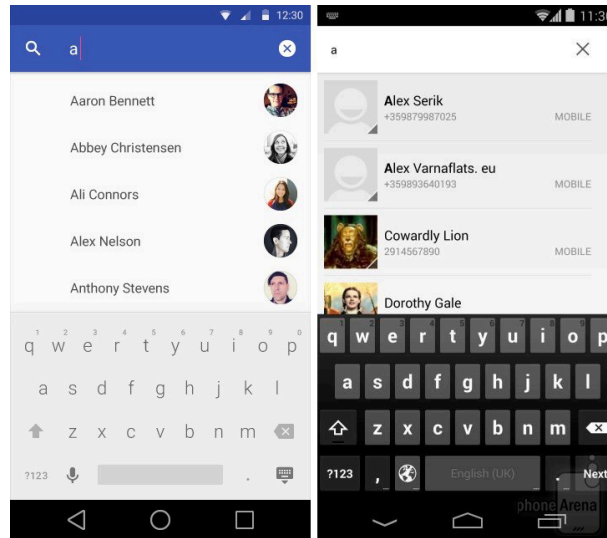
Material Design: Comparación con KitKat



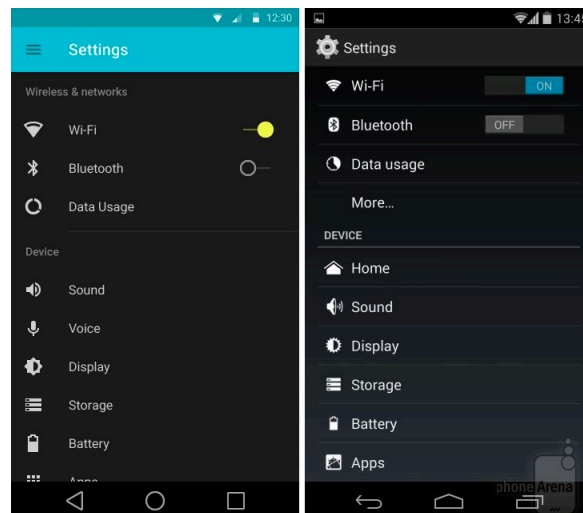
Material Design: Comparación con KitKat



Material Design: Comparación con KitKat



Material Design: Comparación con KitKat

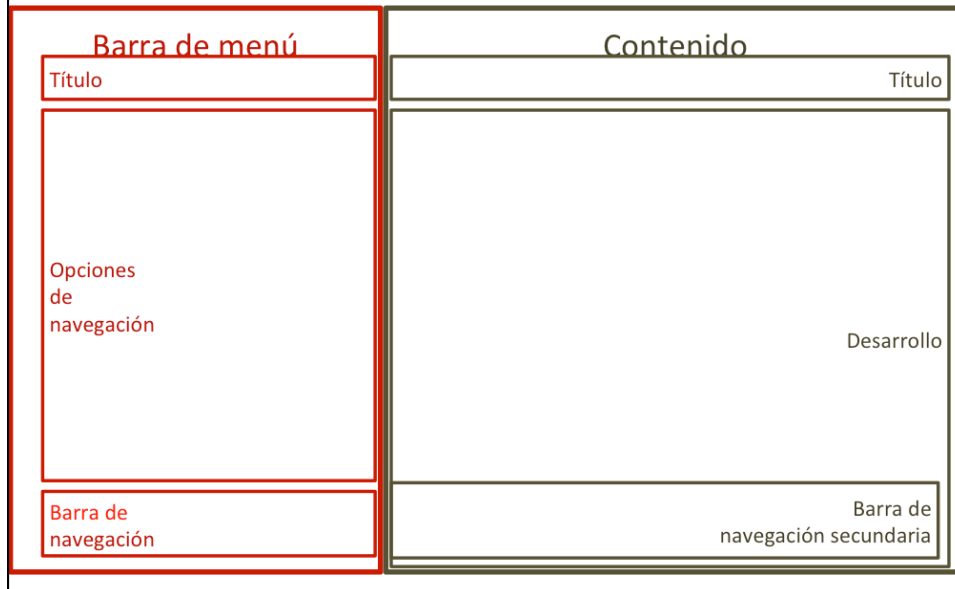


Esquema de diseño

Esquema de diseño de un contexto de interacción

- Definición de las distintas zonas lógicas que componen un contexto de interacción y su distribución
 - Barras de herramientas
 - Barra de estado
 - Menú de navegación
 - ...
- Permite hacer explícita la lógica de distribución de elementos en un contexto concreto
 - No representa los elementos visuales específicos, sino la división del contexto en distintas partes

Ejemplo esquema de diseño



Ejemplo esquema de diseño como documentación de un diseño ya realizado

