

Guidelines

El objetivo principal que se persigue en la selección de los distintos elementos es conseguir una interfaz sencilla e intuitiva, la cual sea fácilmente reconocible. Por ello elegimos en primer lugar el paquete de Google Material design 3 y sus líneas elegantes y simples.

Tras seleccionar cada elemento se modifican sus colores, y en ocasiones sus formas, para que se ajuste a lo determinado en el moodboard (paleta de colores, inspiración, tipografía...)

Los patrones utilizados para esta práctica son:

- **Onboarding.** Pantalla que encuentra un usuario al usar la aplicación. En ella se usa el azul característico del club además de un fondo de color blanco para dejar que respire la pantalla. También se encuentra, en grande, una frase positiva que motiva al usuario a usar la aplicación.
- **Menú de navegación.** Se emplea el menú de navegación propio de Google Material de 4 opciones. Para el club de lectura se adaptan los iconos usando unos cuyos significados sean fácilmente reconocibles:
- **Iconos de barra de navegación.** Utilizamos los iconos proporcionados por el Material 4 que más se adaptan a nuestra interfaz amigable e intuitiva, seguida durante todo el proyecto.
- **Carrusel de imágenes.** Para hacer más intuitiva nuestra página de inicio, hemos introduco en esta un carrusel con algunas de las imágenes, actividades y lecturas mas destacadas.
- **Wizards.** Para ayudar en la decripción de las distintas interfaces de usuario de nuestro proyecto, utilizamos Wizards, con descripciones representativas de cada una de estas.
- **Lista Card.** Para ayudar al usuario a encontrar su actividad o lectura favorita, hacemos uso de las listas proporcionadas por el Material 3, tanto en la página de inicio como en los listados,dandole los colores representativos de nuestro proyecto y nuestra tipología.
- **List item.** Los distintos elementos que se muestran dentro de las listas se proporcionan con una interfaz priorizando la facilidad de entendimiento de nuestros usuarios, nuevamente extraido de las opciones de Guidelines de Material 3, con un nombre descriptivo, imagen representativa, característica y opcion de saber más.
- **Input Form.** Otro elemento adaptado a nuestra aplicación que proporciona la libreria de Materials 3 es en de los formularios, el cual hemos utilizado dandole nuestros colores caracteristicos, para poder realizar inicios de sesión y registros de usuarios.

