

**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL**

**ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**

**ALUMNO:**

**ALDAVERA GALLAGA IVÁN**

**APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE DEVICES**

**PROFESOR:**

**ALEJANDRO SIGFRIDO CIFUENTES ÁLVAREZ**

**TÍTULO DEL REPORTE**

**MATERIAL DESIGN**

**FECHA DE REALIZACIÓN:**

**18 – JUNIO – 2020**

**VERSIÓN DEL REPORTE:**

**V1**

**ÍNDICE**

**OBJETIVO……………………………………………………………………….………………….1**

**CONCEPTOS…………………………………………………………………….…………………1**

**DESARROLLO……………………………………………………………………….……………..1**

**LISTADO DE SOFTWARE……………………………………………….………………1**

**LISTADO DE HARWARE………………………………………………….……………..2**

**PRUEBAS …………………………………………………………………………….……………..2**

**CONCLUSIONES……………………………………….…………………………..……………….2**

**BIBLIOGRAFÍA……………………………………………………………………..……………….2**

**OBJETIVO**

Entender las características del lenguaje visual Material Design y cómo se puede personalizar el diseño de la interfaz gráfica de aplicaciones móviles Android.

**CONCEPTOS**

Es un lenguaje visual de diseño común, que posee sus propias normas para casi todos los detalles y se mantienen independientemente del tamaño de pantalla, donde la profundidad, las superficies, los bordes, las sombras y los colores juegan un papel principal.

* Incluye una renovación de la tipografía Roboto para ésta que pueda adaptarse correctamente a todas las plataformas.
* Es amplio, gráfico e intuitivo. Los elementos fundamentales de diseño se basan en tipografía de imprenta, mallas, espacio, escala, color y uso de imágenes.
* Los tratamientos visuales se hacen más agradable a la vista. Opciones adecuadas de color, imágenes de borde a borde, tipografía a gran escala y el espacio, crean una interfaz gráfica amplia para sumergir al usuario en la experiencia.
* Con el movimiento se respeta y refuerza al usuario como el motor principal.
* El diseño de material proporciona un conjunto de propiedades para personalizar el tema de diseño de materiales en color.

**DESARROLLO**

Para el desarrollo de esta práctica se tomo en cuenta los principales conceptos de Material Design ya descritos previamente, así como conceptos previos de Fragmentos de Android y del uso de menús desplegables.

En particular, se crearon tres fragmentos que sirven de secciones, se quitó el color verde azulado que viene por defecto en las aplicaciones de Android y se le sustituyó por un color rosa mexicano, que junto con un NavigationDrawer se mostraban las secciones creados, las cuales llevan el nombre de Home, Friends y Messages.

**LISTADO DE SOFTWARE:**

* Java Development Kit 8: Necesario para el desarrollo de aplicaciones Android.
* Android Studio 4.0: IDE para el desarrollo de aplicaciones Android
* Windows 10: Sistema operativo sobre el que corren los anteriores programas.
* Android 10. Sistema Operativo sobre el que corre la aplicación

**LISTADO DE HARDWARE:**

* Laptop HP con GB RAM DDR4 y procesador Intel Core i3
* Dispositivo Móvil Motorola One con 4GB de RAM y procesador SoC Qualcomm Snapdragon 625
* Cable tipo C para la transferencia de datos.

**PRUEBAS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HOME** | **Friends** | **Messages** | **Menu** |
|  |  |  |  |
| El fragmento base, o HOME en este caso | El segundo fragmento, Friends | El tercero fragmento, Messages | El NavigationDrawer, para navegar entre los tres fragmentos |

En la realización de esta práctica no se encontró ningún error al llevarla a cabo debido a que el código proporcionado corrió sin ningún problema.

**CONCLUSIONES**

MaterialDesign nos provee de varios componentes y formas de personalizarnos para adaptarlos a las necesidades gráficas que requiera la aplicación a desarrollar.

**BIBLIOGRAFÍA**

* Archivo Android Material Design, Cifuentes, A. IPN-ESCOM.