Investigación de paletas de colores

El objetivo de la siguiente investigación es poder buscar un método para poder crear nuestra paleta de colores para nuestra aplicación móvil. Dado a que ya existen varias apps, queremos usar colores que no las otras no hayan usado, así que el color rojo y naranja están descartados.

El sistema de color

El sistema de color Material Design se puede utilizar para crear un tema de color que refleje su marca o estilo.

Uso del color y paletas

El sistema de color Material Design utiliza un enfoque organizado para aplicar color a su UI. En este sistema, un color primario y uno secundario se seleccionan normalmente para representar su marca. Las variantes oscuras y claras de cada color se pueden aplicar a su interfaz de usuario de diferentes maneras.

Colores y temática

Los colores primarios y secundarios de su aplicación, y sus variantes, ayudan a crear un tema de color que es armonioso, garantiza un texto accesible y distingue entre sí los elementos y las superficies de la interfaz de usuario.

Una muestra de paleta primaria y secundaria.

- 1. Indicador de color primario
- Indicador de color secundario
- 3. Variantes claras y oscuras

Principios

- Jerárquico: el color indica qué elementos son interactivos, cómo se relacionan con otros elementos y su nivel de prominencia. Los elementos importantes deben ser los más destacados.
- Legible: el texto y los elementos importantes, como los iconos, deben cumplir con los estándares de legibilidad cuando aparecen en fondos de colores, en todos los tipos de pantalla y dispositivos.
- Expresivo: refuerce su marca mostrando colores de la marca en momentos memorables que refuerzan el estilo de su marca.

Creación del tema de color

La línea de base del tema del color del material

Material Design viene diseñado con un tema de línea de base incorporado que se puede utilizar tal como está, directamente desde el cuadro proverbial.

Esto incluye colores predeterminados para primario, secundario y sus variantes. Este tema de línea de base también incluye colores adicionales que definen su interfaz de usuario, como los colores para fondos, superficies, errores, tipografía e iconografía. Todos estos colores se pueden personalizar para su aplicación.

- Color primario: un color primario es el color que se muestra con mayor frecuencia en las pantallas y componentes de su aplicación. Si no tiene un color secundario, su color primario también se puede usar para acentuar elementos.
 - Variantes primarias oscuras y claras: puede crear un tema de color para su aplicación utilizando su color primario, así como variantes primarias oscuras y claras.
 - Distinguir elementos de la interfaz de usuario: para crear un contraste entre los elementos de la IU, como distinguir una barra de aplicación superior de una barra del sistema, puede usar variantes claras u oscuras de su color primario en cada elemento. También puede usar variantes para distinguir elementos dentro de un componente, tales variantes diferentes utilizadas en un contenedor de botón de acción flotante y el icono dentro de él.
- Color secundario: un color secundario proporciona más formas de acentuar y distinguir su producto. Tener un color secundario es opcional, y debe aplicarse con moderación para acentuar partes seleccionadas de su interfaz de usuario.
 - Los colores secundarios son los mejores para:
 - Botones de acción flotantes
 - Controles de selección, como deslizadores e interruptores.
 - Resaltando texto seleccionado
 - Barras de progreso
 - Enlaces y titulares
 - Variantes secundarias oscuras y claras: al igual que el color primario, su color secundario puede tener variantes oscuras y claras. Puede crear un tema de color utilizando el color primario, el color secundario y las variantes oscuras y claras de cada color.
- Colores de superficie, fondo y error.
 Los colores de la superficie, el fondo y el error normalmente no representan la marcar:
 - Los colores de la superficie afectan a las superficies de los componentes, como tarjetas, hojas y menús.

- El color de fondo aparece detrás del contenido desplazable. El fondo de referencia y el color de la superficie es #FFFFFF.
- El color de error indica errores en los componentes, como el texto no válido en un campo de texto. El color de error de línea base es # B00020.
- Tipografía y colores de iconografía Colores "on"

Los elementos de una aplicación utilizan colores de categorías específicas en su paleta de colores, como un color primario. Siempre que otros elementos de la pantalla, como texto o íconos, aparezcan frente a las superficies que usan esos colores, esos elementos deben usar colores específicamente diseñados para que aparezcan de forma clara y legible contra los colores que se encuentran detrás de ellos.

Esta categoría de colores se denomina colores "en", en referencia al hecho de que los elementos de color que a veces se colocan "en" encima de las superficies clave utilizan un color primario, un color secundario, un color de superficie, un color de fondo o un color de error. Estos se etiquetan usando el nombre de la categoría original (como el color primario) con el prefijo "activado".

Los colores "On" se aplican principalmente al texto, la iconografía y los trazos. A veces, se aplican a las superficies.

Los valores predeterminados para estos colores son #FFFFFF y # 000000.

- Colores accesibles: para garantizar que un color proporcione un fondo accesible detrás de un texto claro u oscuro, puede usar variantes claras y oscuras de sus colores primarios y secundarios. Alternativamente, estos colores se pueden usar para tipografías que aparecen frente a fondos claros y oscuros.
 - Muestras de color: una muestra es una muestra de un color elegido de una gama de colores similares.
- Colores alternativos: el sistema de color Material Design admite colores alternativos, que son colores utilizados como alternativas a los colores primarios y secundarios de su marca (constituyen colores adicionales para su tema). Las aplicaciones pueden usar colores alternativos para establecer temas que distinguen diferentes secciones.
- Colores alternativos para los temas de la sección: se pueden usar colores alternativos para crear diferentes partes de una aplicación.
- Colores adicionales para visualización de datos: las aplicaciones pueden usar colores adicionales para transmitir categorías que están fuera de su tema de color principal.
 Siguen siendo parte de tu paleta de colores.

Referencia: https://material.io/design/color/#color-theme-creation

Propuesta de valor

Elección de colores para nuestra aplicación móvil.

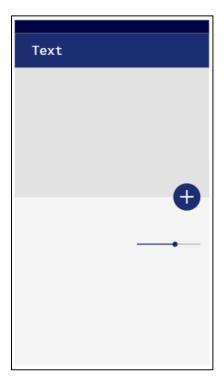
Colores primarios

Una de las principales razones por las que optamos por el color azul, es porque para hacer diferente nuestra aplicación.

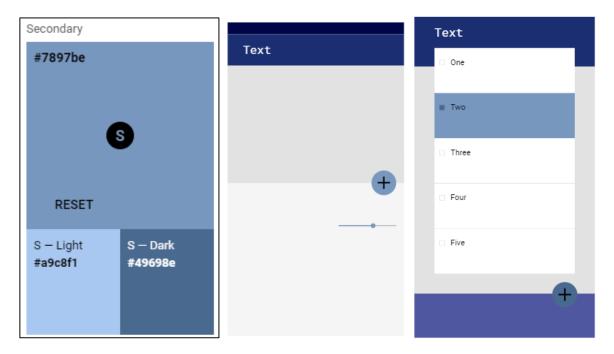
En la actualidad existe aplicaciones similares que quieren solucionar el mismo problema que nosotros, la mayoría de ellas tiene una interfaz de color rojo, pero para darle un toque único a nuestra aplicación optamos el color principal de nuestra interfaz gráfica sea el azul.

Otra razón es porque, según la psicología, el color azul transmite confianza, simpatía y amistad, es uno de los colores preferido por las personas. Y puede ser un medio para que nuestra aplicación sea aceptado por los usuarios.



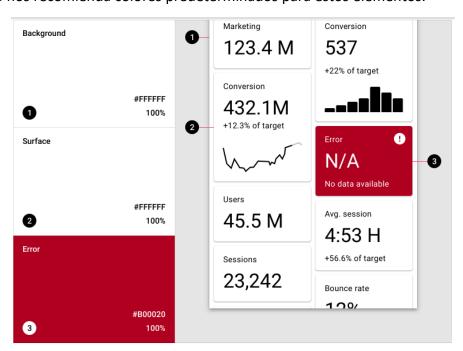


Colores secundarios



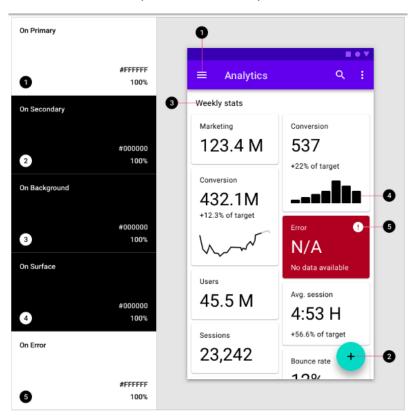
Colores de superficie, fondo y error

El artículo nos recomienda colores predeterminados para estos elementos.



Tipografía y colores de iconografía

El artículo nos recomienda colores predeterminados para estos elementos.



Colores accesibles



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec viverra eget nulla vitae ornare. #3a66ff

Colores alternativos

En esta sección se deben analizar las secciones que tendrá la aplicación, por lo que la propuesta puede ser no tomada en cuenta.

Colores alternativos para los temas de la sección



Colores adicionales para la visualización de datos

