



# **ANATOMIA DISEÑO**

**DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

# **D I N T - D A W**

**IES RIBERA DE CASTILLA**

**ADRIAN CALLEJA POLANCO**

## Índice

---

ANATOMIA DEL DISEÑO .....	3
Estructura del body .....	3
Barra de navegación .....	4
Composición visual .....	5
Contención.....	6
Escalando con texto .....	6
Anclajes y restricciones .....	7

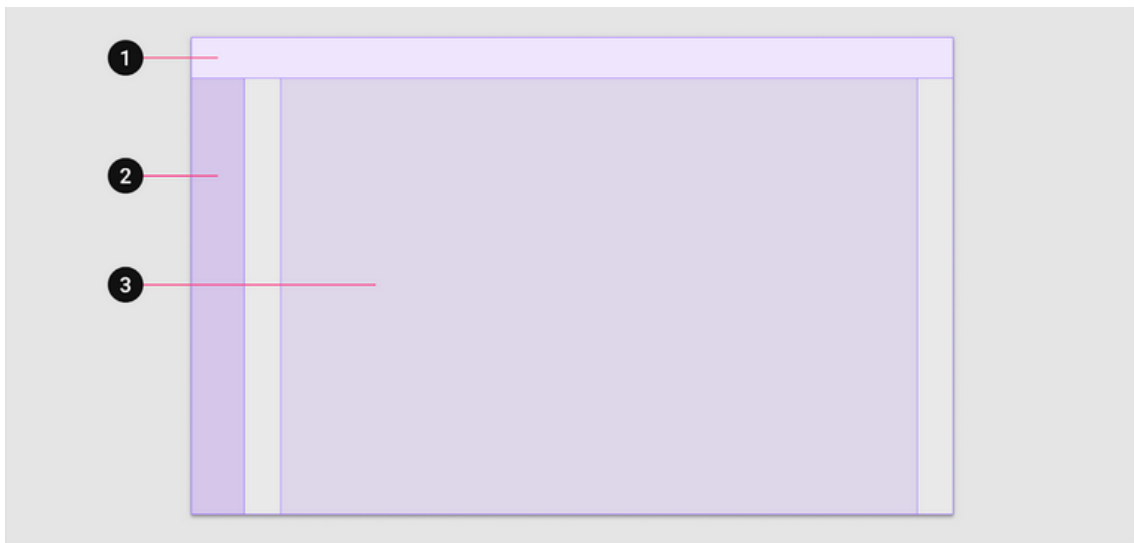
## ANATOMIA DEL DISEÑO

---

Las regiones de diseño son la base de las experiencias interactivas. Son los componentes básicos de un diseño y están compuestos por elementos y componentes que comparten una función similar. Las regiones de diseño también pueden agrupar contenedores más pequeños, como tarjetas.

Un diseño de pantalla grande tiene tres regiones principales:

1. Barras de aplicaciones
2. Navegación
3. Cuerpo



Al crear un sistema de diseño receptivo, es útil establecer dimensiones mínimas y máximas para el cuerpo y los márgenes, así como un comportamiento de escala que permita que cada región se adapte a diferentes factores de forma. La siguiente guía describe las dimensiones y el comportamiento de la línea de base del material.

### Estructura del body

La región del cuerpo se utiliza para mostrar la mayor parte del contenido de una aplicación. Por lo general, contiene componentes como listas, tarjetas, botones e imágenes.

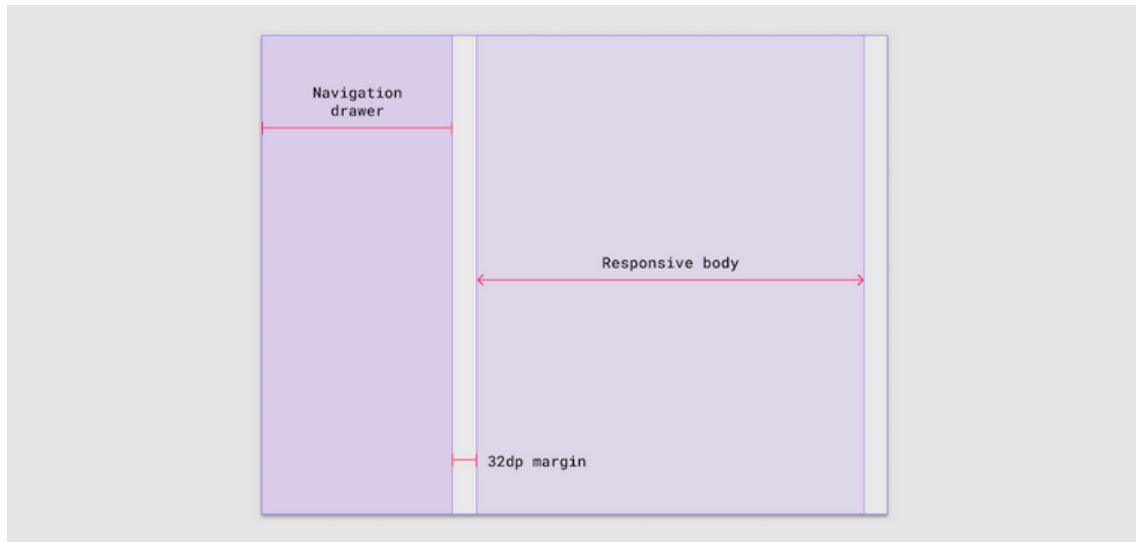
La región del cuerpo utiliza valores de escala para tres parámetros:

- Dimensiones verticales y horizontales
- Número de columnas
- Márgenes

## Barra de navegación

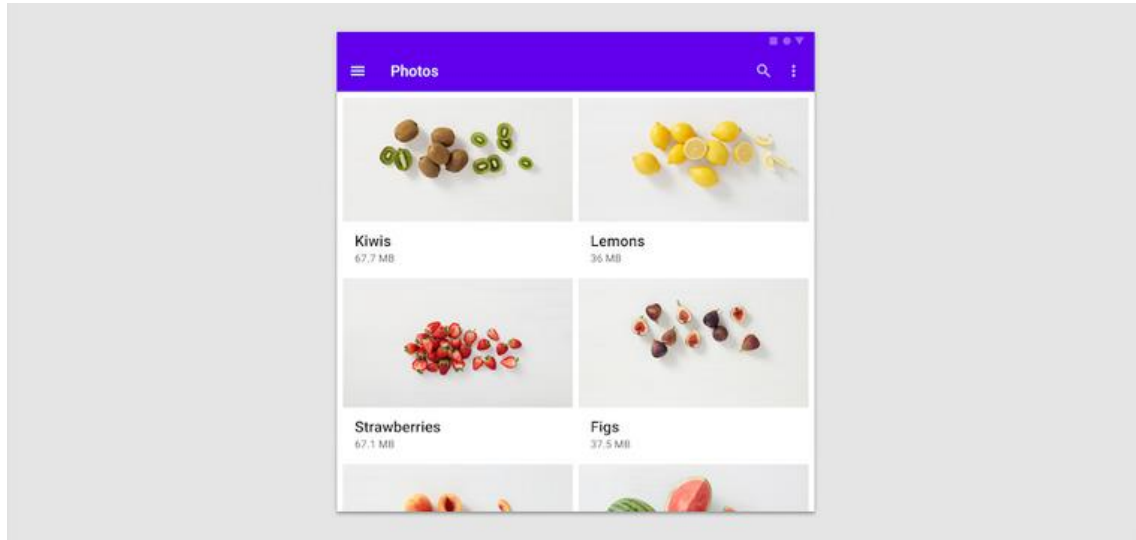
La región de navegación contiene componentes y elementos de navegación, como el cajón de navegación o el riel de navegación. Ayuda a los usuarios a navegar entre destinos en una aplicación o acceder a acciones importantes. La región de navegación mantiene un ancho constante de 256 dp cuando se expande; es 72dp cuando se contrae.

Si el margen del diseño es inferior a 48 dp (anchos de pantalla entre 600 dp y 839 dp, por ejemplo), el ancho de la región del cuerpo puede disminuir para adaptarse a la región de navegación.



## Composición visual

El primer paso para crear orden en un diseño es la agrupación visual. Los elementos de un diseño que tienen un contenido o una funcionalidad similar se pueden agrupar y separar de otros elementos mediante espacios abiertos, tipografía y divisores.

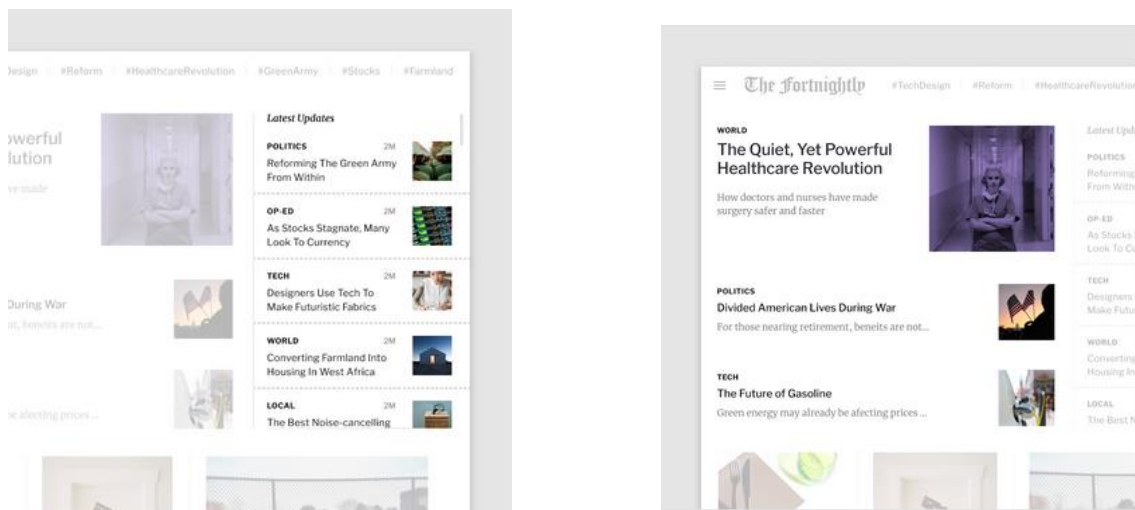


## Contención

Siguiendo la agrupación visual, el siguiente grupo a considerar es cualquier elemento relacionado a través de un contexto compartido, como una imagen y su título o información de apoyo. Estos elementos contextualmente relacionados se pueden agrupar utilizando el concepto de contención. La contención funciona creando límites entre los grupos.

Método 1: la **contención implícita** significa reducir el espacio abierto alrededor de los elementos relacionados acercándolos entre sí. Al mismo tiempo, el espacio fuera de esta agrupación se amplía para crear un límite conceptual distinto.

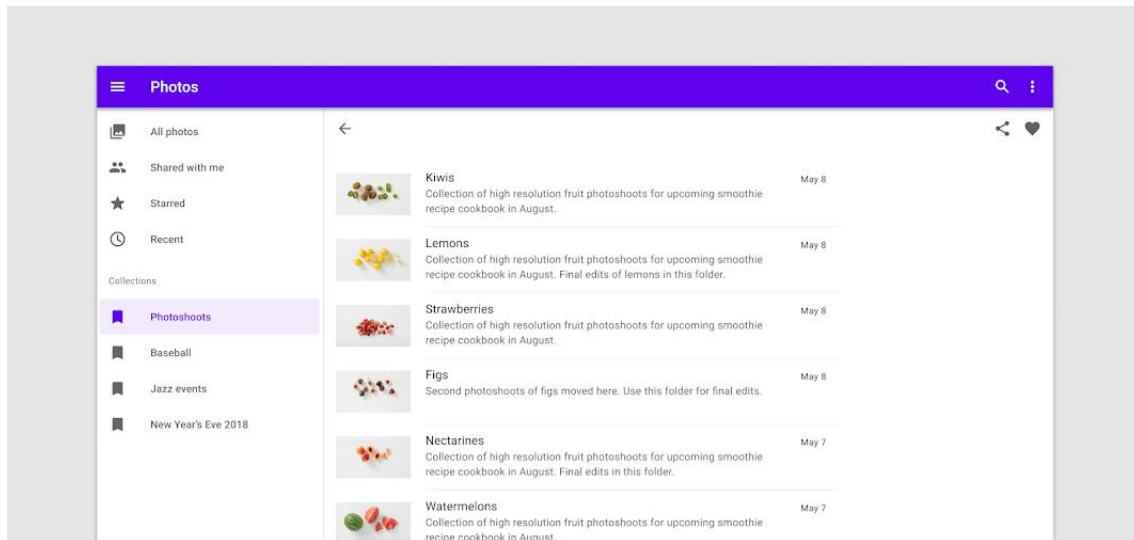
Método 2: como alternativa, se puede crear **una contención explícita agregando un contorno o un nivel de elevación a un grupo de elementos relacionados**. Por ejemplo, crear una tarjeta a partir de una imagen y su título o texto de apoyo hace que los dos elementos estén más definidos como un grupo a través del límite elevado de la tarjeta.



## Escalando con texto

La longitud de línea ideal para el texto es de 40 a 60 caracteres. Esto mantiene la legibilidad al escalar elementos, como tarjetas, que contienen texto. Cuando los elementos contienen texto, los márgenes y las propiedades tipográficas deben responder para garantizar que las líneas de texto no se extiendan demasiado en un diseño horizontal.

Cuando se necesiten longitudes de línea más largas, considere ajustar la altura de la línea para mejorar la legibilidad.



## Anclajes y restricciones

Al escalar componentes o contenedores de diseño, tenga en cuenta cómo debe escalar su posición y alineación. Los elementos internos se pueden anclar a la izquierda, a la derecha o al centro como escalas de un contenedor principal. Los elementos internos también pueden mantener posiciones fijas, por ejemplo, en el caso de un botón de acción flotante o un cajón de navegación.

La composición interna de un componente debe adaptarse a las necesidades ergonómicas del dispositivo en el que aparece. Por ejemplo, una tarjeta orientada horizontalmente en un dispositivo móvil puede adaptarse a una tarjeta de forma más cuadrada en pantallas más grandes. Este cambio otorga más prominencia a las imágenes y permite estilos de letra más grandes para mejorar la legibilidad. En el caso de un botón de icono, el icono y la etiqueta de texto dentro del botón pueden permanecer anclados entre sí, permaneciendo centrados dentro del botón a medida que se escala horizontalmente.