

Guidelines

Para nuestro diseño en Figma, hemos empleado Material 3 Design pues nos proporciona una serie de componentes y elementos de diseño predefinidos que están basados en las Guidelines de Google.

En algunos casos hemos adaptado estos componentes a nuestra gama de colores y funcionamiento general, manteniendo así la estética de nuestra app sobre talleres de cocina. Ajustando los colores, las tipografías, tamaños, entre otros detalles.

Inicialmente tenemos una **splash screen** de la que pasamos a un **onboarding**, a modo de presentación de la app. Este onboarding solo se muestra la primera vez que iniciamos la aplicación. Posteriormente, pasamos al home principal, con un **menu navBar** con 4 pestañas principales; en esta pantalla principal usamos un **Carousel** con imágenes de nuestros talleres, junto con más información.

En la pestaña de talleres, a la que pasamos con el navbar mencionado anteriormente, se nos presentan los talleres en formato de cartas (**Card ítems**) además tenemos cierta funcionalidad de filtrado y búsqueda gracias a nuestra **barra de búsqueda**. Dentro de los detalles de cada taller encontramos más información sobre el mismo y la opción de reservar, que nos lleva a una nueva pantalla en la que siguiendo los pasos completamos la reserva rellenando los formularios presentados (**Form Input**), se muestra el progreso de la reserva mediante una **barra de progreso (Wizards)**.

Por otra parte, en la tercera opción del navbar nos encontramos el **calendario (Event Calendar)** en el que se muestra un widget donde destacan los días con talleres para poder visualizar la disponibilidad de estos y los días en los que se realizan de forma más efectiva y sencilla, pudiendo acceder a la descripción de cada taller desde esta misma pantalla.

Finalmente tenemos el perfil en el que mostramos ciertas funcionalidades: cambiar la información personal, ver los cursos que has realizado, contactar con atención al cliente y ver tus reservas recientes.

Los componentes M3 empleados, los hemos instanciado directamente empleando el *toolkit* de Figma, lo que nos ha servido para ajustarnos a los parámetros y líneas de diseño indicadas por Google. Estos son:

- Botones: Los tipos de botones que hemos usado han sido: Elevated y Filled button.



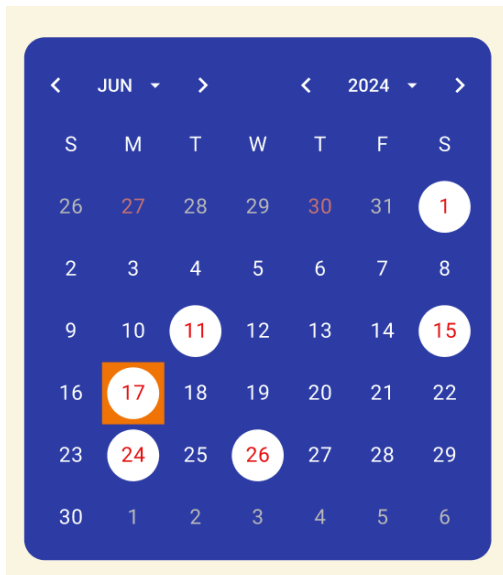
- Icon buttons: Son botones compuestos de una sola imagen como la de editar o la de favoritos.



- Carousel: Son contenedores deslizables con múltiples elementos con imágenes.



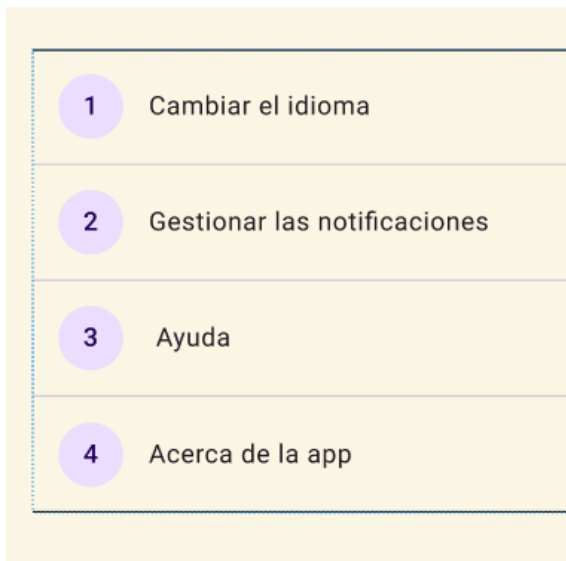
- Date picker: Lo empleamos para mostrar los talleres impartidos en una fecha determinada.



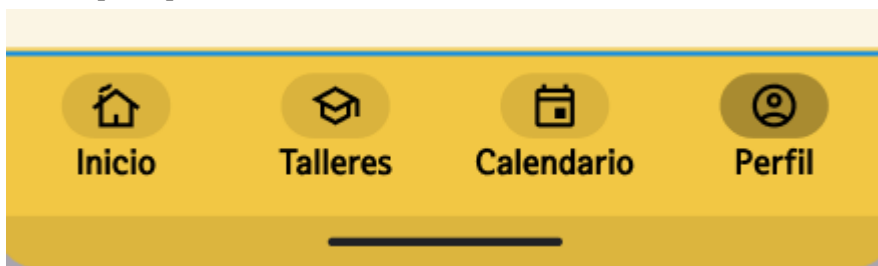
- Dialog. Lo empleamos por ejemplo en la herramienta de búsqueda por voz, en la que aparece el cuadro de diálogo difuminando el fondo de la aplicación.



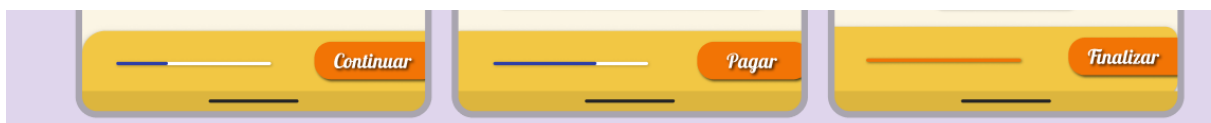
- Divider: Empleado en nuestro menú de ajustes o en la barra de búsqueda de talleres. Utilizado para separar el contenido.
- List: También empleado en los apartados mencionados.



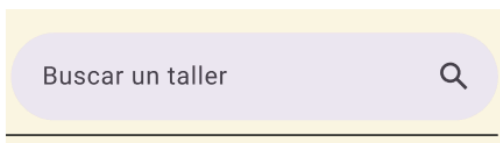
- Navigation Bar: Es nuestro menú principal, que nos permite movernos entre las secciones principales.



- Progress Indicator: Usamos uno en el Onboarding y otro en el proceso de compra, que nos sirve como *Wizard*.



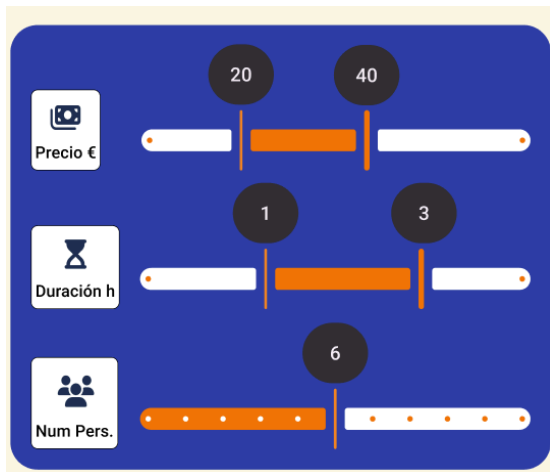
- Search bar y Search View: Empleado en nuestro buscador de talleres. Al escribir una palabra muestra todos los resultados coincidentes.



- Bottom sheets: La empleamos en nuestro Onboarding. Y es una tarjeta que aparece en la parte inferior de la pantalla. (En nuestro caso deshabilitamos su opción *drag*).



- Sliders: Usados en nuestro menú de filtros para indicar el rango de precios, duración y participantes deseados. Hemos usado el tipo *Discrete* y *Range Selection*.



- Text Fields: Para la introducción de texto. Empleado los formularios del apartado de registro, inicio de sesión, modificación de datos personales...

- Stacked Cards: Los usamos para mostrar tarjetas compuestas por las imágenes y un breve título y descripción de cada uno de los talleres.

