



MATERIAL DESIGN  
A SUA VIDA PODE MUDAR!

#15

Carlos H. R. Modesto

Embarcadero Conference 2019

Da sala de reunião à vida real



# AFINAL, O QUE É MATERIAL DESIGN?

#15



É uma linguagem visual que veio para definir padrões de design, os princípios clássicos do bom design, com experiência de uso unificada, independentemente da plataforma.

A Google anunciou o Material Design em **25 de junho de 2014**.

A ideia surgiu de uma melhoria dos **cards** do Google Now (lançado em 9 de julho de 2012). o Material Design faz um uso mais liberal de layouts baseados em grids, animações e transições responsivas, preenchimentos, e efeitos de profundidade como luzes e sombras.

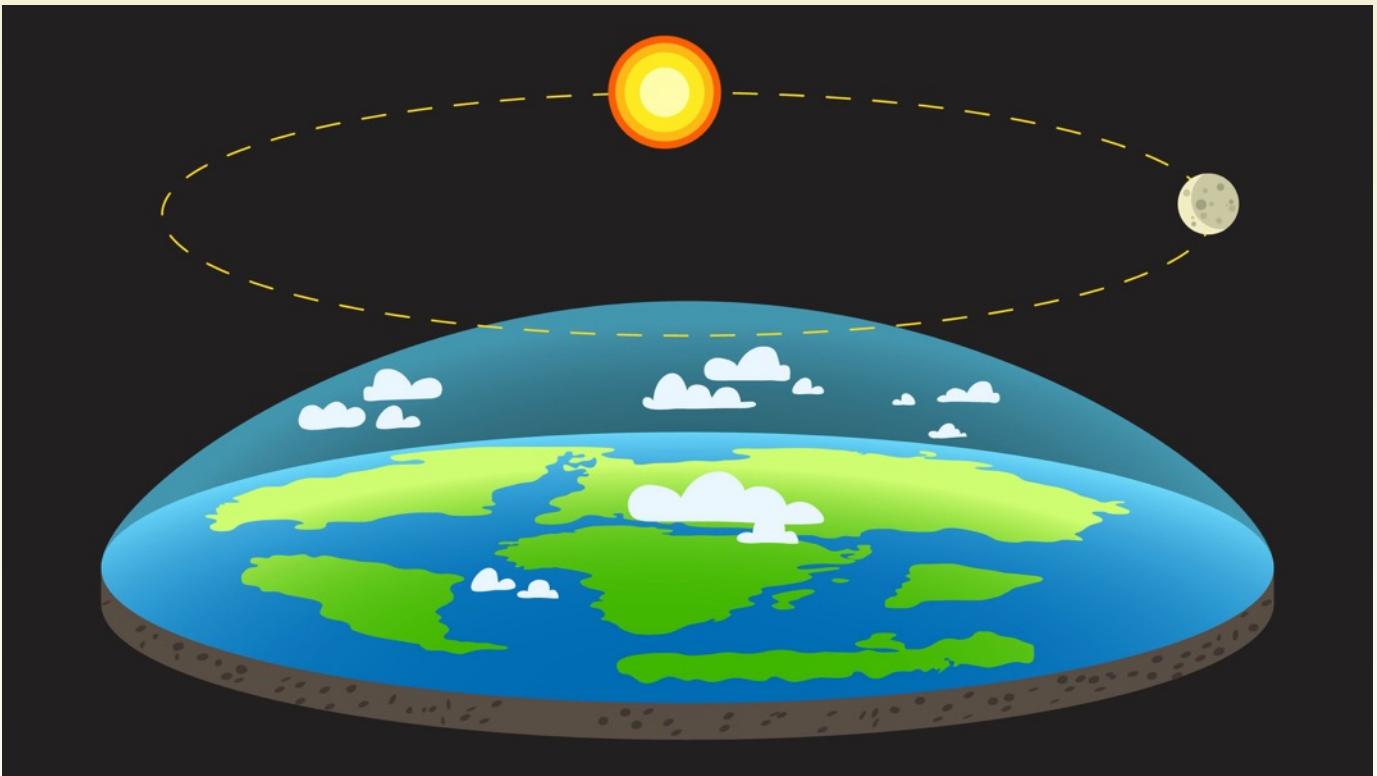


**Os objetos presentes no Material Design possuem algumas características imutáveis:**

- Totalmente **sólidos**;
- **Mutáveis** em sua forma;
- **Impenetráveis**;
- São **únicos** no espaços;
- **Não** são **dobráveis**;
- Podem se **partir, separar e remendar** uns aos outros;
- Podem ser **criados e destruídos**;

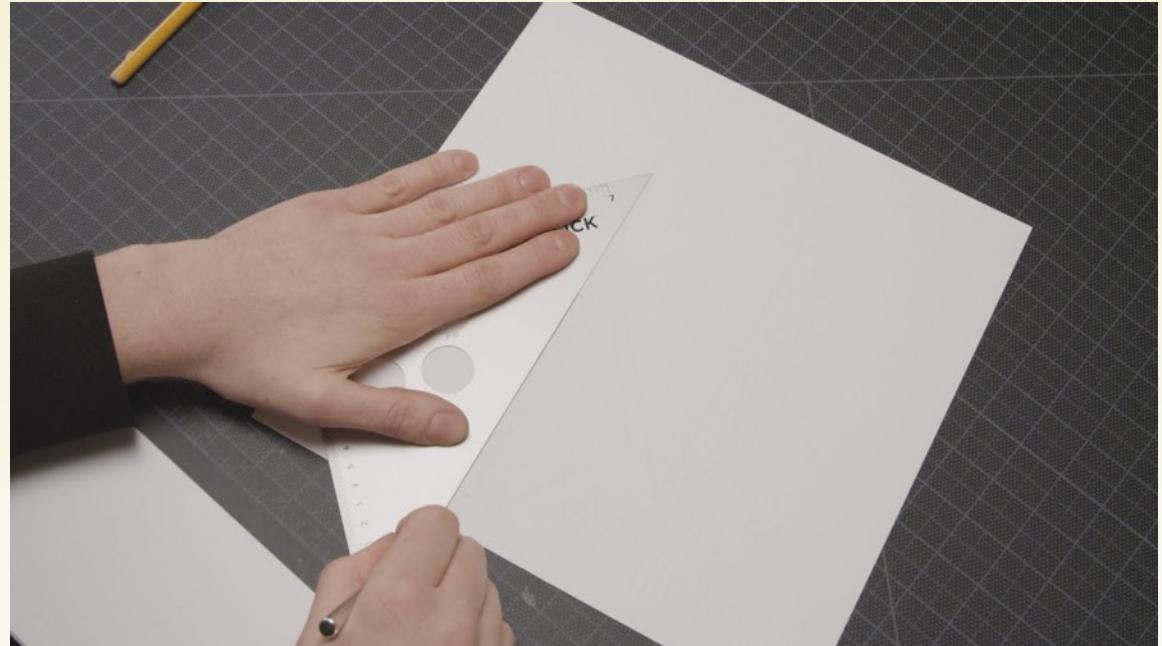
O Material Design é baseado no mundo real.

Foi idealizado sobre o estudo dos papéis com tintas, tecnicamente avançado e aberto para a criatividade. Assim, torna-se intuitivo e de fácil compreensão, já que se baseia na realidade vivenciada fora do ambiente virtual.



**Essa linguagem de design foi fundamentada em três princípios, servem de diretriz para os desenvolvedores.**

O primeiro é o "**material**", serve para refletir o design físico no digital. A ideia é que os criadores pensem nas interfaces assim como pensam em papéis, oferecendo uma experiência mais simples para seus usuários.





O segundo princípio é chamado de “**Bold, Graphic, Intentional**” - direto, gráfico e intencional - refere-se aos elementos tradicionais do design. É recomendado o uso de letras **GRANDES**, **cores marcantes** e **sólidas** para criar uma clara hierarquia entre os elementos da interface. Isso tudo ajuda a facilitar as experiências do usuário.

E por fim, o terceiro! Refere-se ao uso do **movimento** para dar significado. Quando estamos usando um aplicativo e algo se move de um lado para o outro, logo entendemos que podemos trazê-la de volta passando o dedo para o lado. **Se simplesmente desaparecesse**, não saberíamos como trazê-la de volta. Esse princípio incentiva desenvolvedores a usar animações para informar seus usuários de maneira quase subconsciente sobre como seus aplicativos devem ser utilizados.



# POR QUAL MOTIVO USAR?

#15



Como visto anteriormente, o Material **imita o mundo real**, e por esse motivo torna-se **fácil a compreensão** do uso de seu aplicativo, já que o mundo é tão **familiar para os usuários** (ou não).

**Até aquele usuário que parece um E.T. vai saber usar o aplicativo!**

#15

VAMOS AO DEMO!



A close-up photograph of actress Jennifer Aniston. She has long, wavy blonde hair and is looking slightly upwards and to her left with a contemplative expression. Her right hand is resting against her chin, supporting her head. The background is dark and out of focus, showing some blue and green lights.

GOSTARAM?

<https://material.io/>

<https://www.youtube.com/watch?v=rrT6v5sOwJg&t=3s>

<https://github.com/CarlosHe/Firemonkey-Material-Design>

<https://github.com/HashLoad/fmx-material>

WE ARE THE CHAMPIONS, MY FRIEND!

#15



# QUESTIONS?



#15



# Obrigado



[/carlos-henrique-ribeiro-  
modesto-91123979/](mailto:/carlos-henrique-ribeiro-modesto-91123979/)



[/carloshenrique.ribeironmodesto.  
378](https://www.facebook.com/carloshenrique.ribeironmodesto.378)



@carloos\_he

Da sala de reunião à vida real

Embarcadero Conference 2019