

Introducción	
Estudios de materiales	
	Entendiendo el diseño
	Los diseños de Material Design utilizan elementos y espacios uniformes para fomentar la coherencia entre plataformas, entornos y tamaños de pantalla.
Fundación material	
Descripción general de la fundación	
Medio ambiente	
Diseño	CONTENIDO
Entendiendo el diseño	Layout anatomy
Densidad de píxeles	Composition
Cuadrícula de diseño receptivo	Material measurements
Métodos de espaciado	Resources
Comportamiento de los componentes	
Aplicando densidad	
Navegación	
Color	
Tipografía	
Sonido	
Iconografía	
Forma	



Machine learning

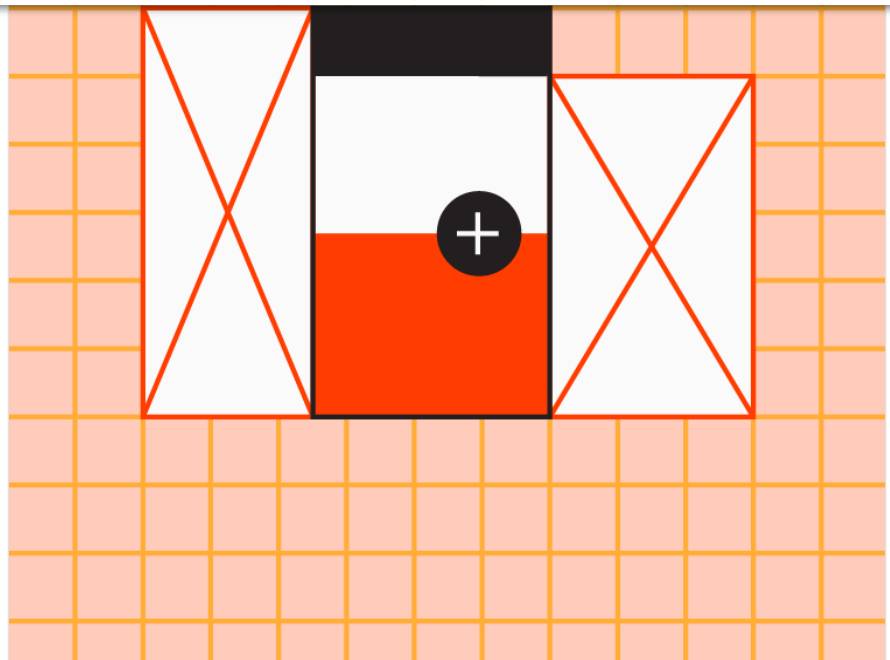
Material Guidelines

Guidelines overview

Material Theming

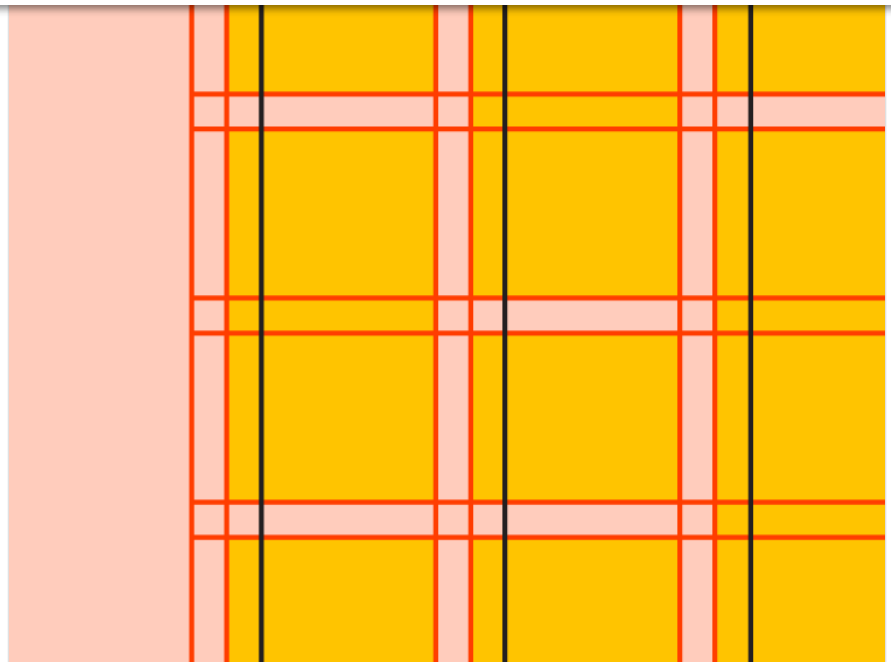
Usability

Platform guidance



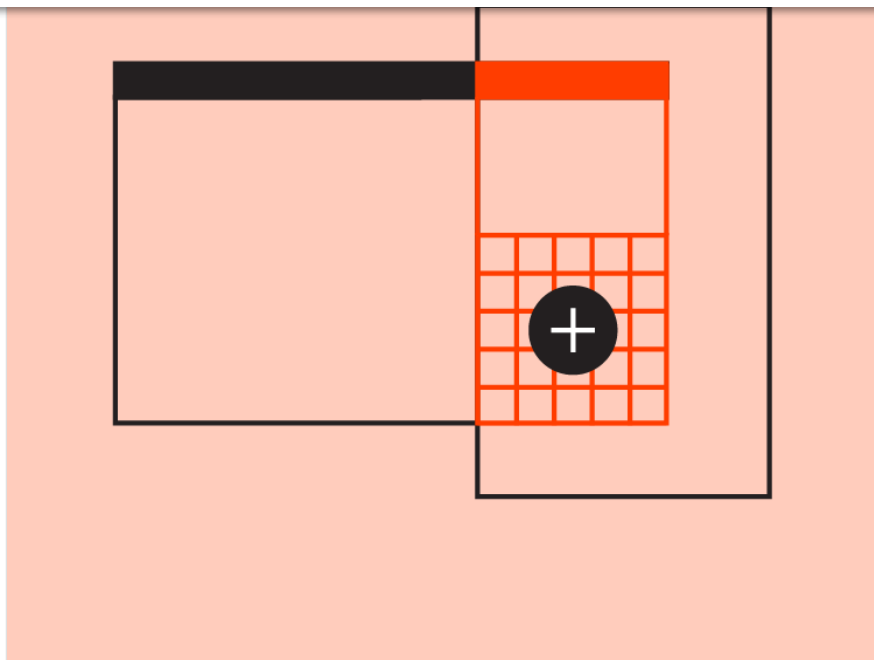
Previsible

Utilice diseños intuitivos y predecibles con regiones de interfaz de usuario coherentes y organización espacial.



Consistente

Los diseños deben usar cuadrículas, líneas clave y relleno de manera consistente.



Sensible

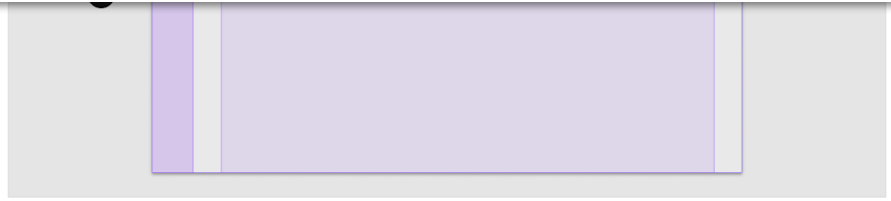
Los diseños son adaptables. Reaccionan a la entrada de usuarios, dispositivos y elementos de la pantalla.

Anatomía del diseño E

Las regiones de diseño son la base de las experiencias interactivas. Son los bloques de construcción de un diseño y se componen de 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



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.

Región del cuerpo



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 usa valores de escala para tres parámetros:

- Dimensiones verticales y horizontales
- Número de columnas
- Márgenes

En puntos de corte extra pequeños, los márgenes tienen un valor de 16 dp. A medida que el diseño aumenta de tamaño, la sección del cuerpo se expande en relación con el ancho de la pantalla. Al alcanzar el primer punto de ruptura (pequeño; 600 dp de ancho), el margen aumenta a 32 dp.

Cuando el ancho del cuerpo alcanza los 840dp, los márgenes aumentan hasta un ancho máximo de 200dp. Una vez que se alcanza este ancho máximo, la región del cuerpo vuelve a responder y continúa escalando horizontalmente.

Cuadrícula de columna receptiva

La cuadrícula de columnas receptiva está formada por columnas, canaletas y márgenes, lo que proporciona una estructura conveniente para el diseño de elementos dentro de la región del cuerpo. Los

Recommended grid behavior for device breakpoints

Screen size	Margin	Body	Layout columns
Extra-small (phone)			
0-599dp	16dp	Fluid	4
Small (tablet)			
600-904	32dp	Fluid	8
905-1239	Fluid	840dp	12
Medium (laptop)			
1240-1439	200dp	Fluid	12
Large (desktop)			
1440+	Fluid	1040	12

Learn more about the [responsive layout grid](#).

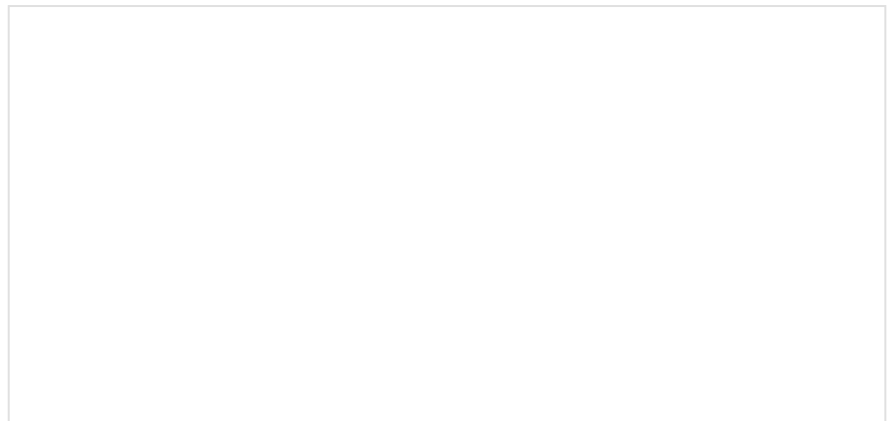
Navigation region



The navigation region holds navigational components and elements such as the navigation drawer or navigation rail. It helps users navigate between destinations in an app or to access important actions. The navigation region maintains a consistent width of 256dp when expanded; it is 72dp when collapsed.

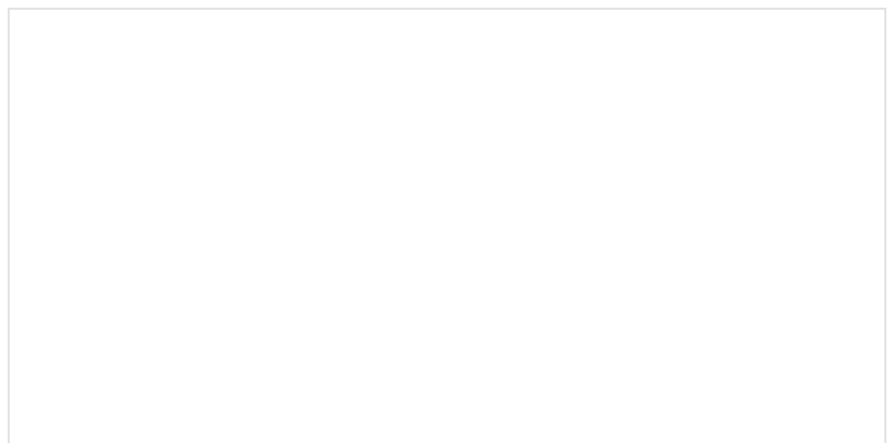


When using a navigation drawer, the body region can be compressed to accommodate the navigation region.



The navigation region in its collapsed (72dp) state can use a navigation rail.

If the screen width is below 600dp, a modal navigation drawer can fill the navigation region. The drawer appears elevated above the body region.



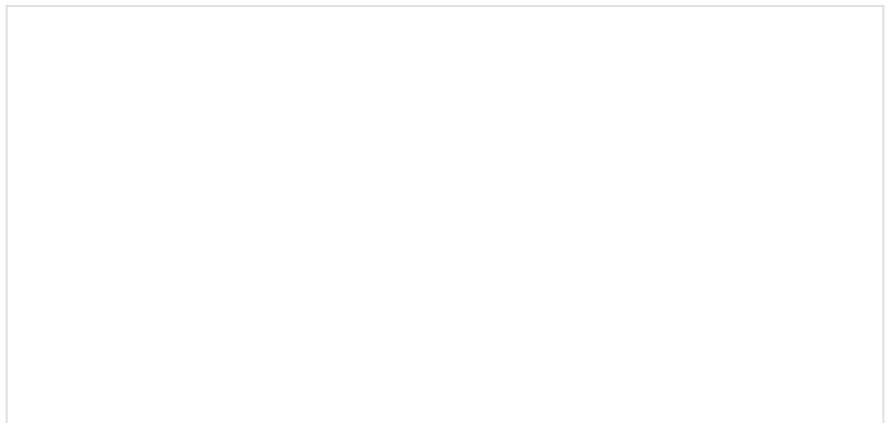


Composition E

Visual grouping



The first step to creating order in a layout is visual grouping. Elements in a layout that have similar content or functionality can be grouped together and separated from other elements using open space, typography, and dividers.



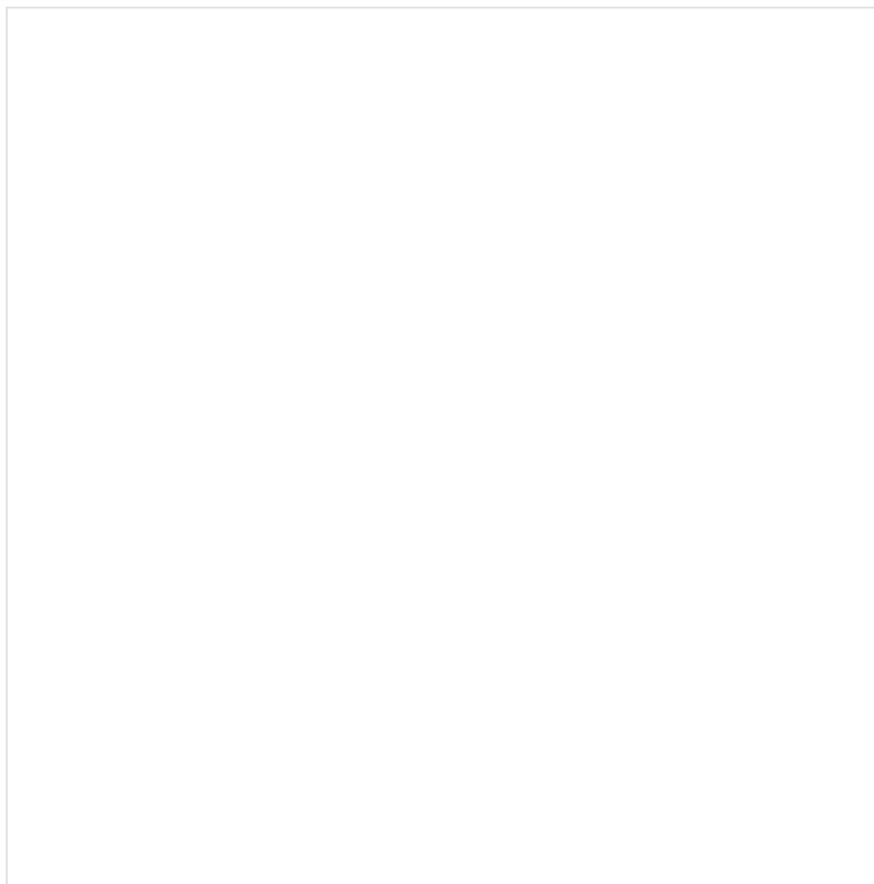
Typography and white space separate the items in a simple image list.

Containment

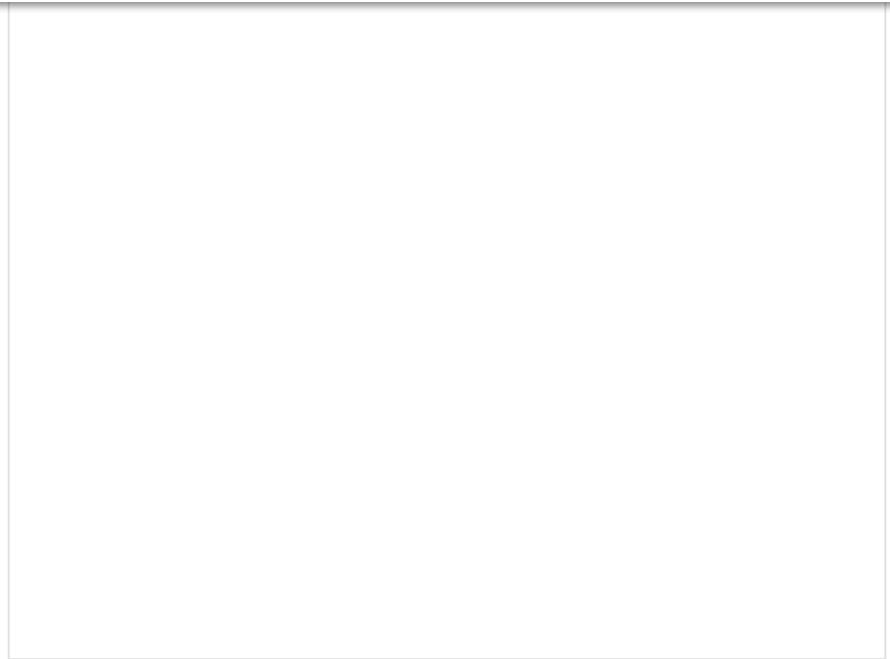


Following the visual grouping, the next group to consider is any element that is related through shared context, such as an image and its caption or supporting information. These contextually related elements can be grouped using the concept of containment. Containment works through creating boundaries between groups.

Method 1: **Implicit containment** means reducing the open space around related elements by drawing them closer together. At the same time, the space outside of this grouping is increased to create a distinct conceptual boundary.



In Fortnightly, implicit containment is achieved through spacing.



In Fortnightly, explicit containment is achieved through use of boundaries such as dividing lines.

When composing elements or components that contain text, ensure that each container uses responsive dimensions so that text can easily scale and remain readable.

Scaling with text



The ideal line length for text is 40-60 characters. This maintains readability when scaling elements, such as cards, that contain text. When elements contain text, margins and typographic properties should be responsive to ensure that lines of text don't extend too long in a horizontal layout.

When longer line lengths are necessary, consider adjusting the line height to improve readability.



After reaching the maximum line length, typography can help improve readability.

Anchors and constraints



When scaling components or layout containers, consider how their position and alignment should scale. Internal elements can be anchored to the left, right, or center as a parent container scales. Internal elements can also maintain fixed positions, for example in the case of a floating action button or navigation drawer.

A component's internal composition should accommodate the ergonomic needs of the device on which it appears. For example, a horizontally-oriented card on mobile can adapt to a more square-shaped card on larger screens. This change lends more prominence to imagery and allows for larger type styles to enhance readability. In the case of an icon button, the icon and text label within the button can remain anchored to each other, remaining centered within the button as it scales horizontally.

Material measurements E

To ensure that Material Design layouts are visually balanced, most measurements align to 8dp, which corresponds to both spacing and the overall layout. Components are sized in 8dp increments, ensuring a consistent visual rhythm across each screen.

Smaller elements, such as icons, can align to a 4dp grid, while typography can fall on a 4dp baseline grid, meaning that each line's typographic baseline is spaced in increments of 4dp from its neighbor.

8dp and 4dp units

Resources E

The Material Design Kit on Figma includes templates for working with the breakpoint, column grid, and margin guidance described above. To get started, download it from [Material Design community page](#).

Up next



Material es un sistema adaptable de pautas, componentes y herramientas que respaldan las mejores prácticas de diseño de interfaces de usuario. Respaldado por código de fuente abierta, Material agiliza la colaboración entre diseñadores y desarrolladores, y ayuda a los equipos a construir rápidamente productos hermosos.

[GitHub](#) / [Gorjeo](#) / [YouTube](#) / [Blog RSS](#) /

[Suscríbete para recibir actualizaciones](#)

[Política de privacidad](#)

[Términos de servicio](#)

[Realimentación](#)



