

Curso online en vivo

UX/UI

Clase n° 9

Material Design



Temas

Temas de la clase de hoy:

- Material Design
- Primeros pasos en Figma: frames, tipografía, iconografía
- UI Kit

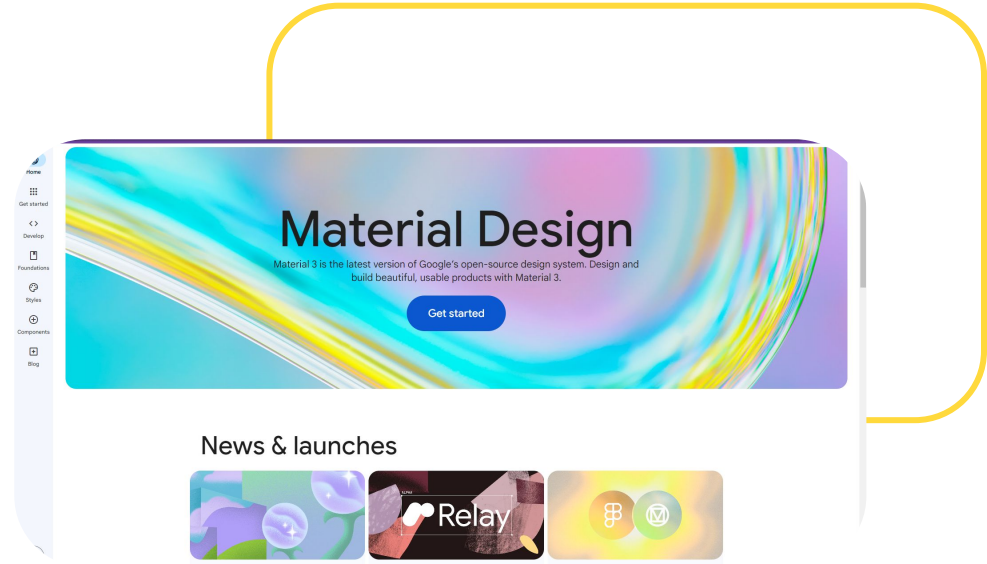
01

Material Design

¿Qué es? ¿Qué son los
componentes?

¿Qué es Material Design?

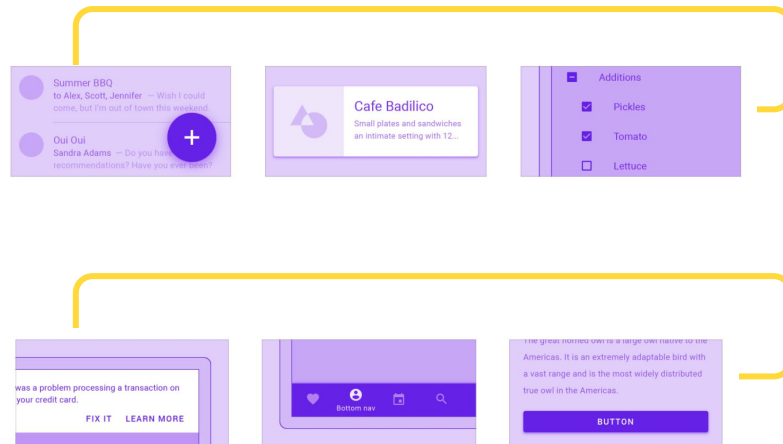
Es un concepto, una filosofía, unas pautas enfocadas al diseño en Android, en la web y varias plataformas.



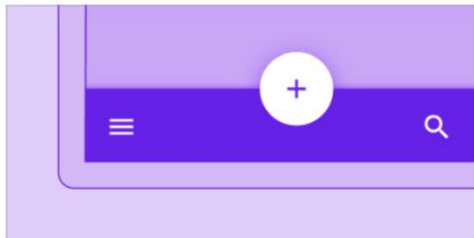
Componentes

Los componentes de materiales son **bloques de construcción interactivos** para crear una interfaz de usuario.

Son parte de un sistema de diseño, es decir, tienen patrones de navegación, interacción y siguen una guía de estilos.

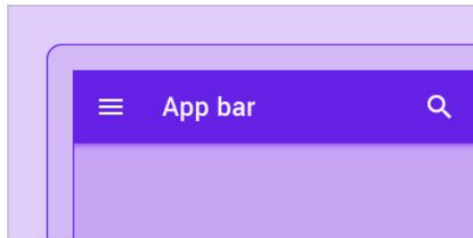


Componentes



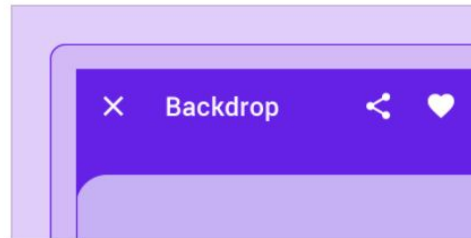
Bottom bar

Barra al pie



Top bar

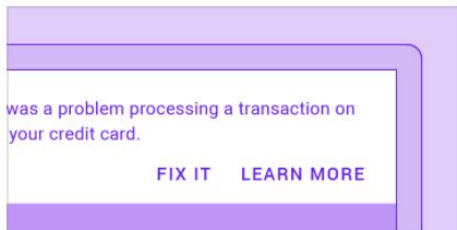
Barra superior



Backdrop

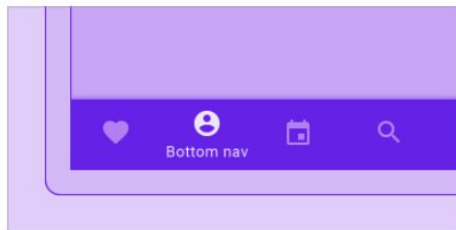
Barra de fondo

Componentes



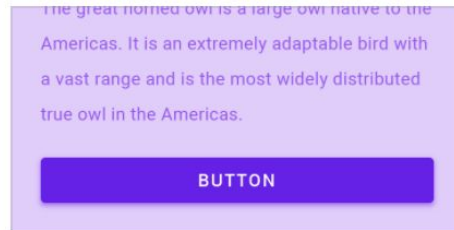
Banners

Leyendas



Bottom navigation

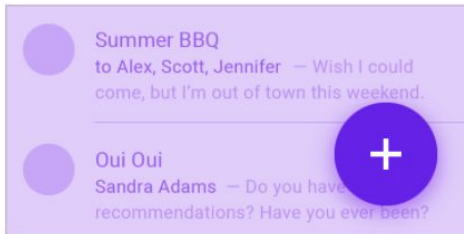
Barra de navegación



Buttons

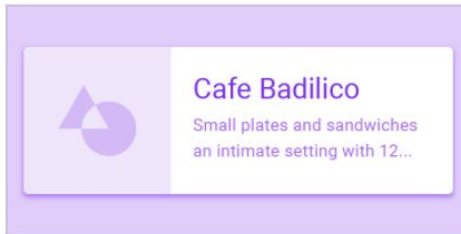
Botones

Componentes



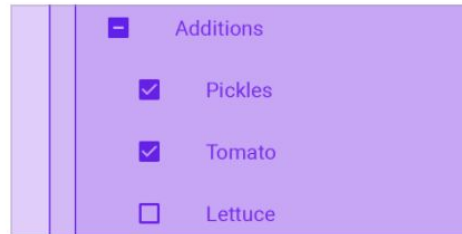
Floating action button “FAV”

Botón flotante



Cards

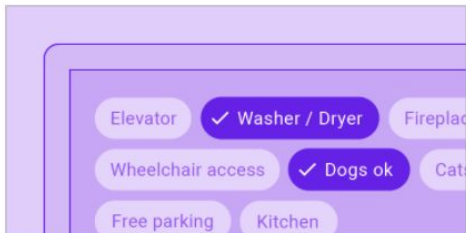
Tarjetas



Checkboxes

Casillero

Componentes



Chips

Pastillas

<input type="checkbox"/>	Online	Astrid: NE shared ma
<input checked="" type="checkbox"/>	Offline	Cosmo: prod shared e
<input checked="" type="checkbox"/>	Online	Phoenix: prod shared t
<input type="checkbox"/>	Online	Sirius: prod shared an

Data Table

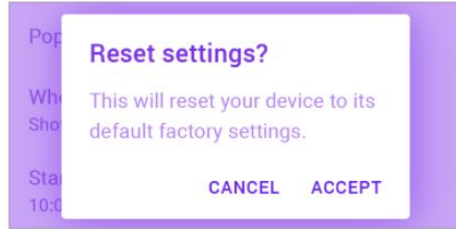
Tabla de datos



Data Pickers

Selectores de fechas

Componentes



Dialogs

Diálogos



Dividers

Divisores



Image List

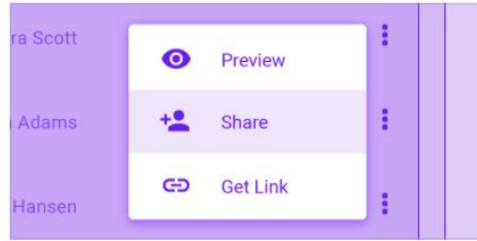
Lista de imágenes

Componentes



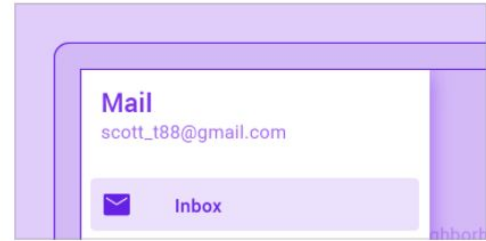
List

Listas



Menues

Menús



Navigation Drawer

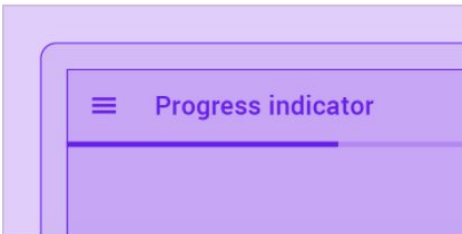
Menú de navegación

Componentes



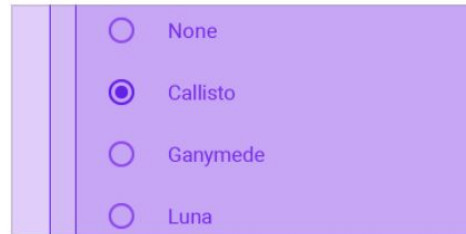
Navigation Rail

Barra de navegación



Progress indicator

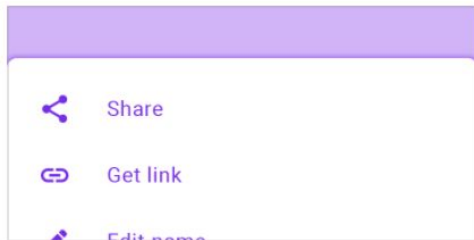
Indicador de progreso



Radio buttons

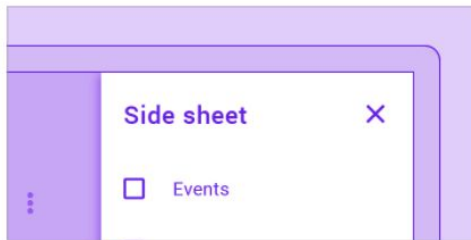
Botones de selección

Componentes



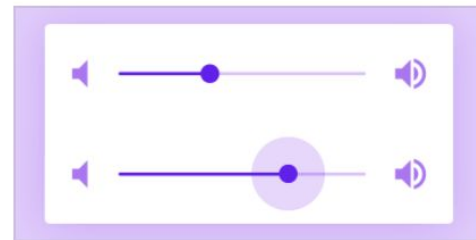
Sheets bottom

Hoja inferior



Sheets side

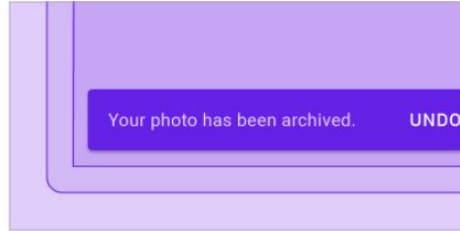
Desborde



Sliders

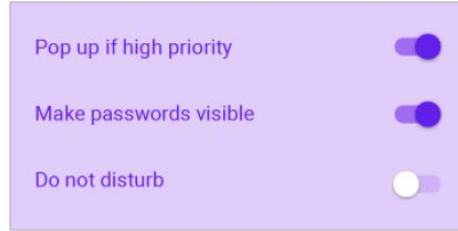
Deslizadores

Componentes



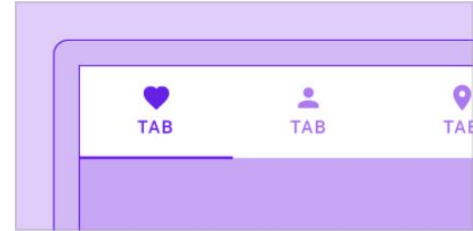
Snackbars

Notificación



Switches

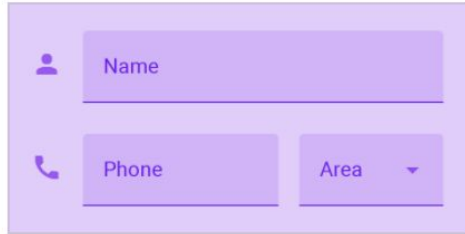
Interruptor



Tabs

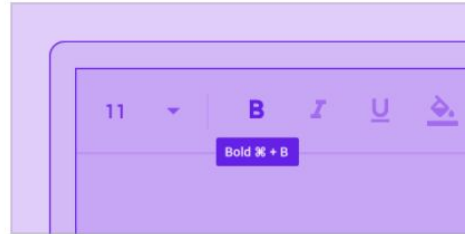
Pestañas

Componentes

A light purple rectangular form containing three input fields. The top field is labeled 'Name' with a person icon to its left. Below it are two fields: 'Phone' with a telephone icon to its left, and 'Area' with a dropdown arrow to its right.

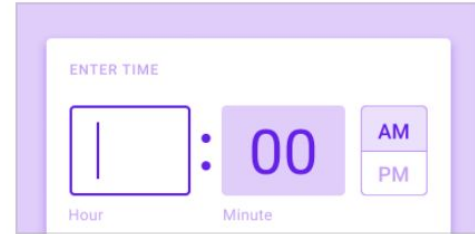
Text fields

Formularios

A light purple rectangular toolbar for a rich text editor. It includes a dropdown menu showing '11', a bold button 'B' with a tooltip that reads 'Bold % + B', an italic button 'I', an underline button 'U', and a link button with a chain icon.

Tooltips

Herramientas

A light purple rectangular time picker interface. It has the title 'ENTER TIME' at the top. Below it is a large input field for the hour, followed by a colon separator, and then a field for minutes showing '00'. To the right are two buttons labeled 'AM' and 'PM'. The labels 'Hour' and 'Minute' are positioned below their respective input fields.

Time pickers

Selector de hora

Diferencias

Componentes de navegación

Son aquellos componentes que nos permiten **navegar** entre los contenidos. Ej: Tab bar, bottom navigation, top bar

Componentes de interacción

Son aquellos componentes que nos permiten **interactuar** con la interfaz para llegar a cumplir las metas. Ej: list, card, dialogs, menus, navigation drawer.

02

Primeros pasos en Figma

Te dejamos un tutorial de las
funciones vistas en clase

Manos a la obra

Actividad en clase



Consigna

- 1- Ingresamos al Figma grupal que usaremos en clase
- 2- Aprendemos a navegar Figma
- 3- Aprendemos a escribir texto
- 4- Aprendemos a crear un frame
- 5- Vemos pluggins de iconografía

A solid purple vertical bar on the left side of the slide, with a diagonal cut at the top right corner.

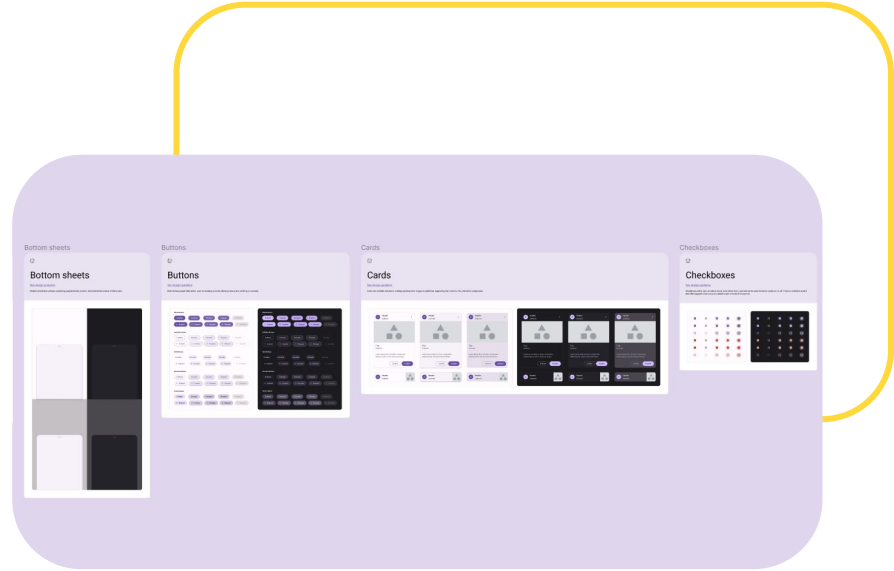
03

UI Kit

¿Qué son? ¿Cómo nos pueden
ayudar?

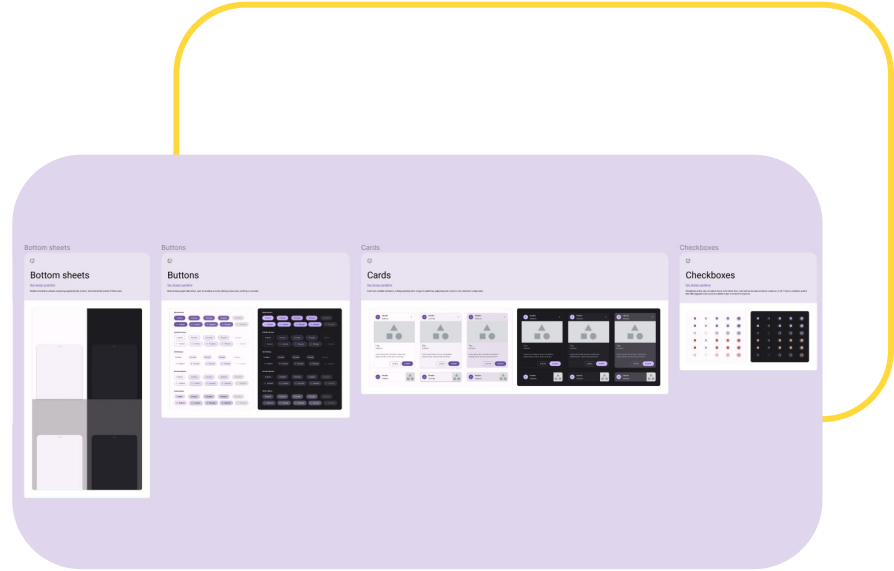
¿Qué es el UI Kit?

Los Kits de Interfaz de Usuario son un archivo en el que se recogen elementos prediseñados como botones, iconos o formularios para facilitar el desarrollo de las interfaces de usuario.



¿Qué es el UI Kit?

¡Podemos encontrar Kits ya armados en la comunidad de Figma! De ellos podemos tomar elementos y llevarlos a nuestros diseños.



Manos a la obra

Actividad en clase



Consigna

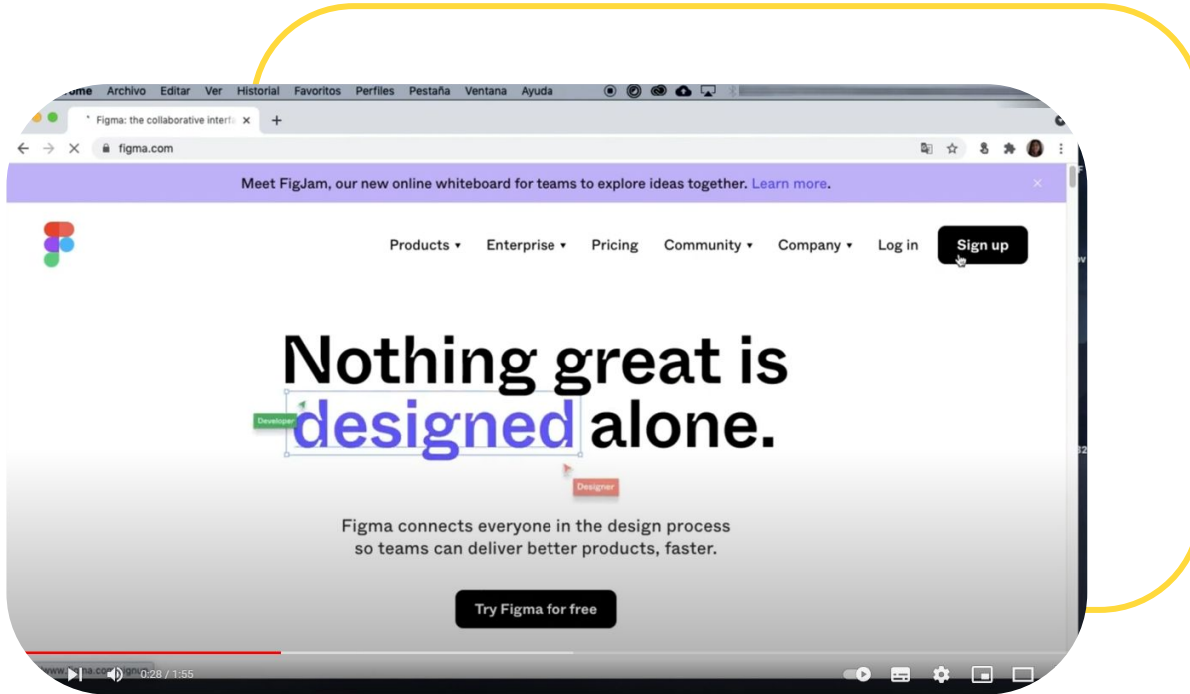
Armamos nuestro primer frame y copiamos componentes para armar la home de nuestra app.

Podés usar la comunidad de Figma (en el Figma de nuestra clase, ya estarán cargados algunos UI Kits)

Tutoriales

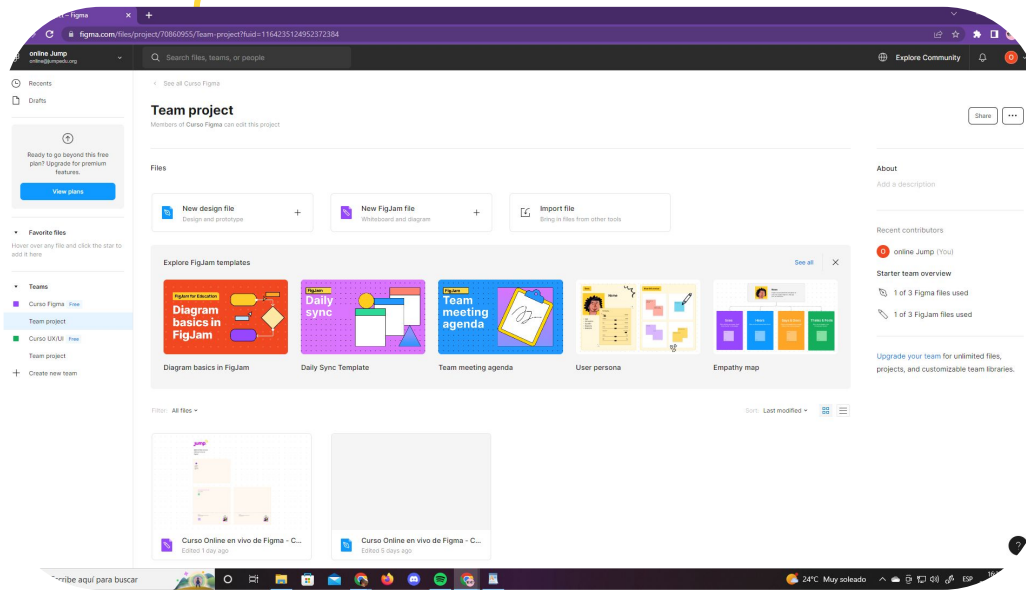
Paso a paso de lo visto en clase

Creación de cuenta

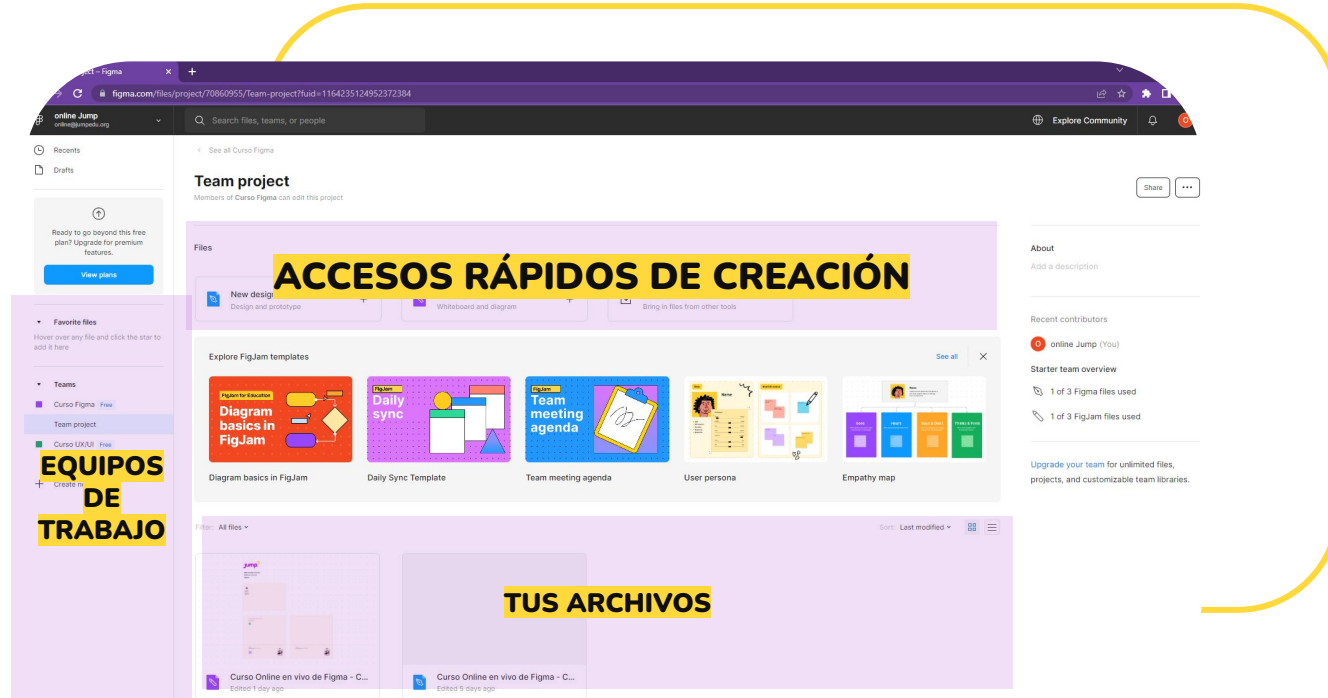


Pantalla de inicio

Así se verá tu
pantalla de inicio
al ingresar a tu
sesión

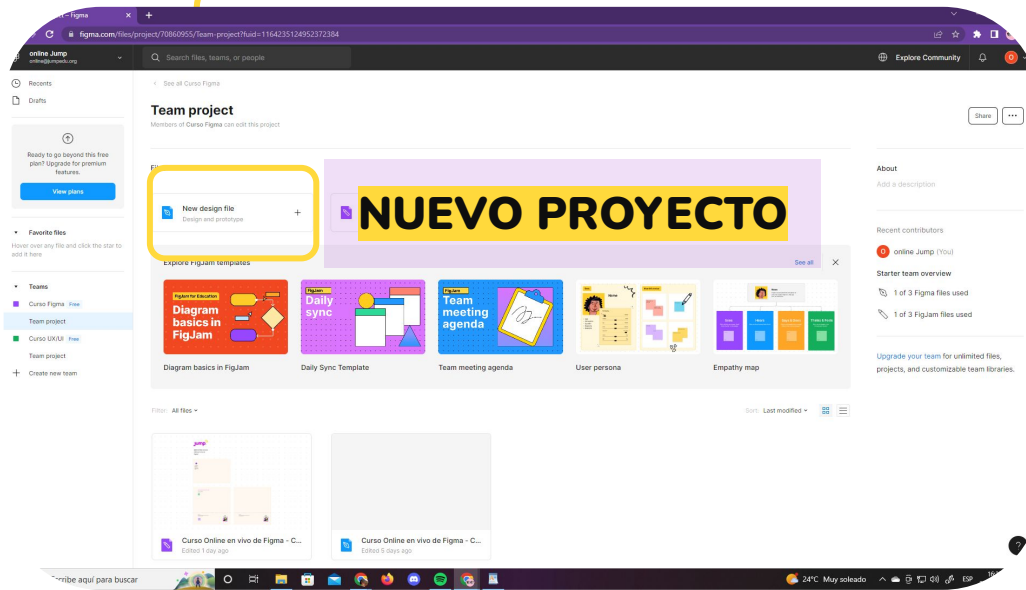


Pantalla de inicio



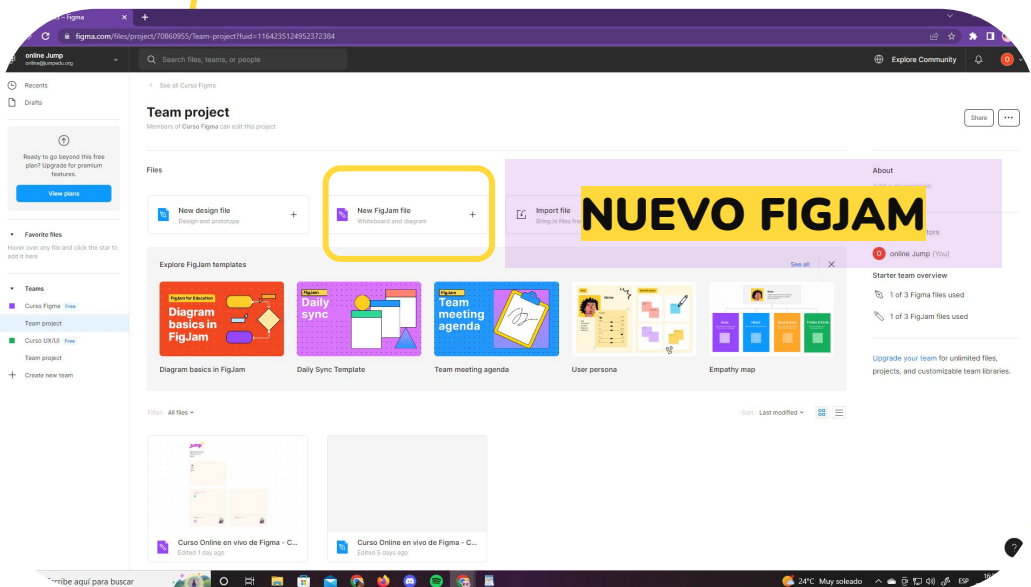
Crear nuevo proyecto

Clickea en el rectángulo para crear un nuevo proyecto



Crear nuevo FigJam

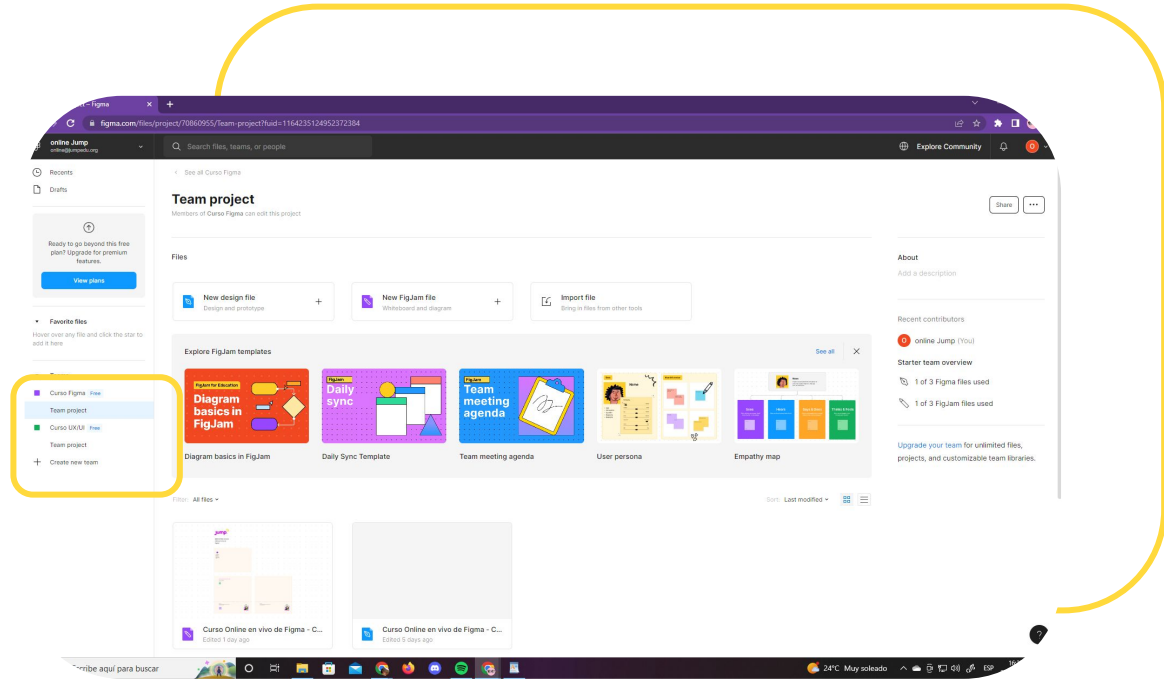
Clickea en el rectángulo para crear un nuevo FigJam



Teams

Serás invitada al grupo o team de la comisión.

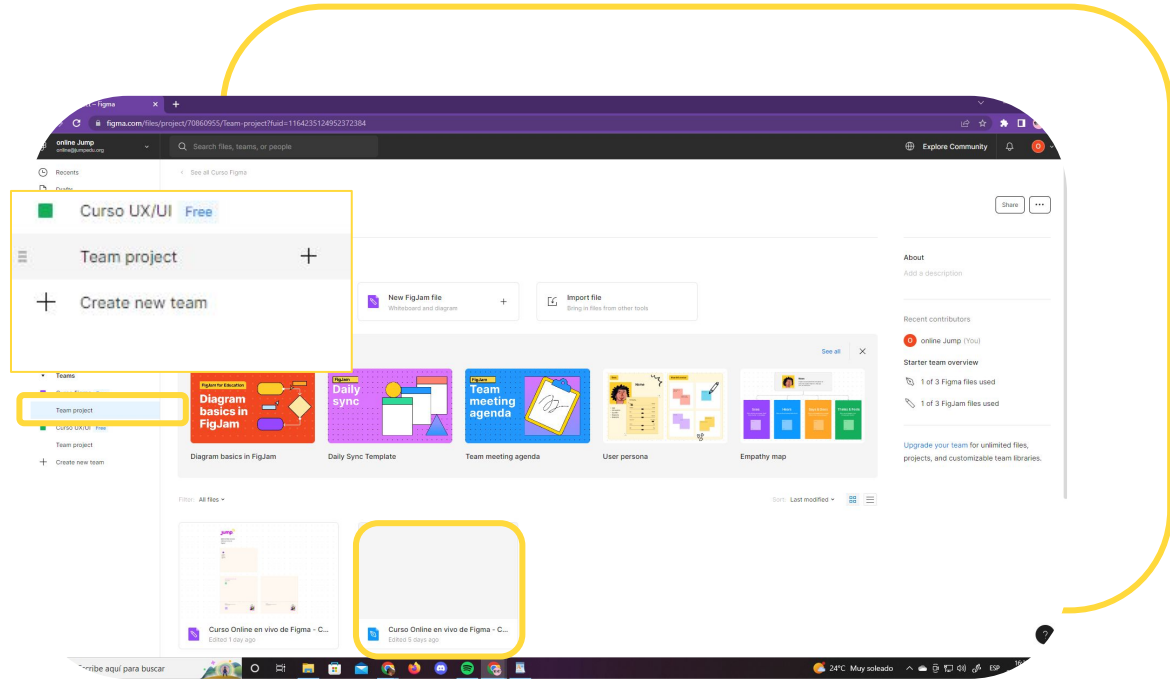
Podrás verlo aquí...



Proyecto Grupal

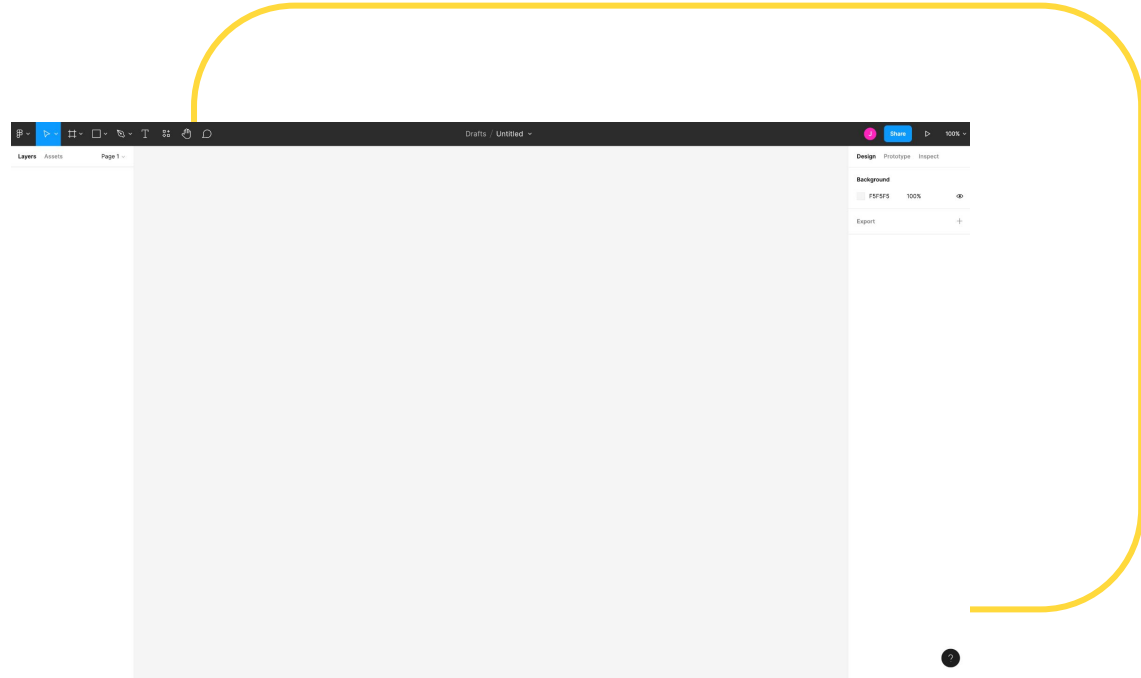
Para trabajar en clase, usaremos un mismo proyecto grupal.

Accederás a él haciendo click en “team project” y luego en el archivo correspondiente

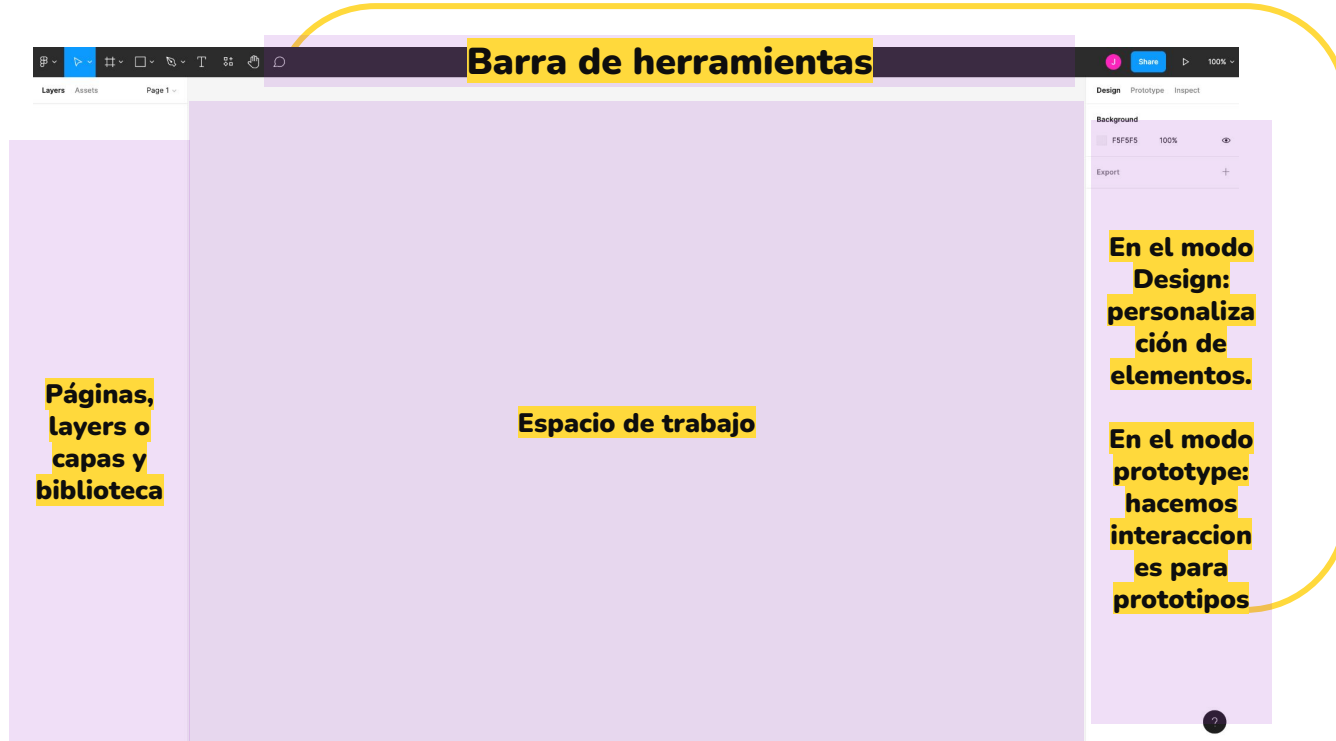


Espacio de trabajo

Dentro de tu proyecto, así se verá tu espacio de trabajo



Espacio de trabajo



Crear frames y texto

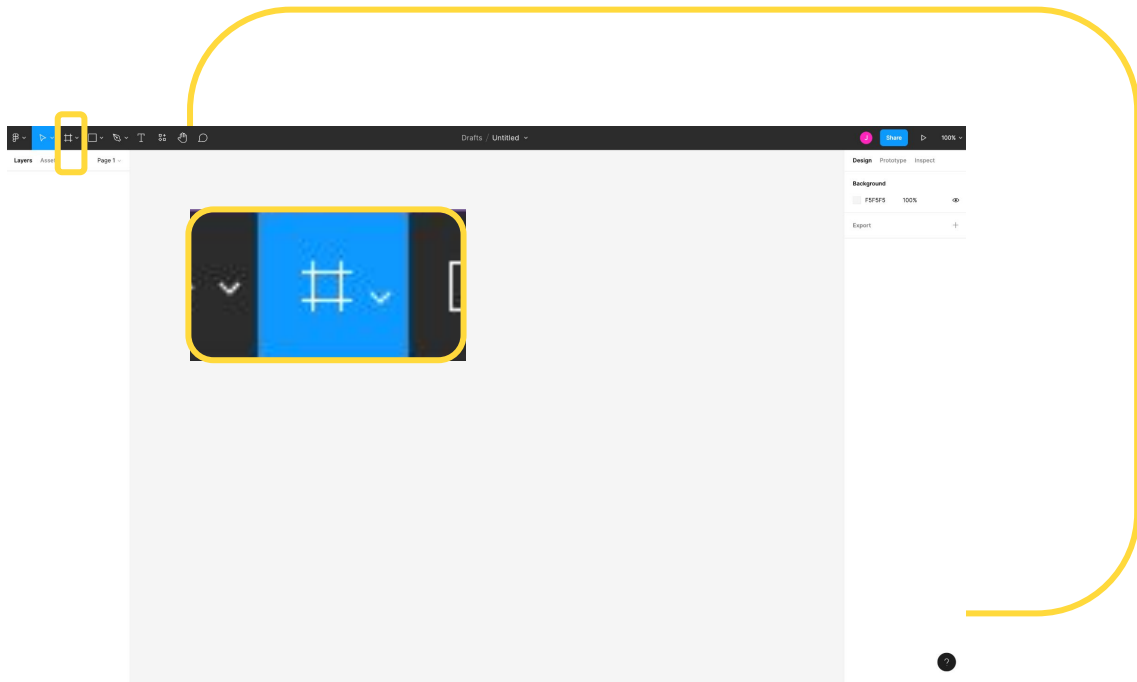
Paso a paso de lo visto en clase

Frame

Es la hoja o lienzo sobre el cual harás tu diseño.

Empieza presionando el icono señalado

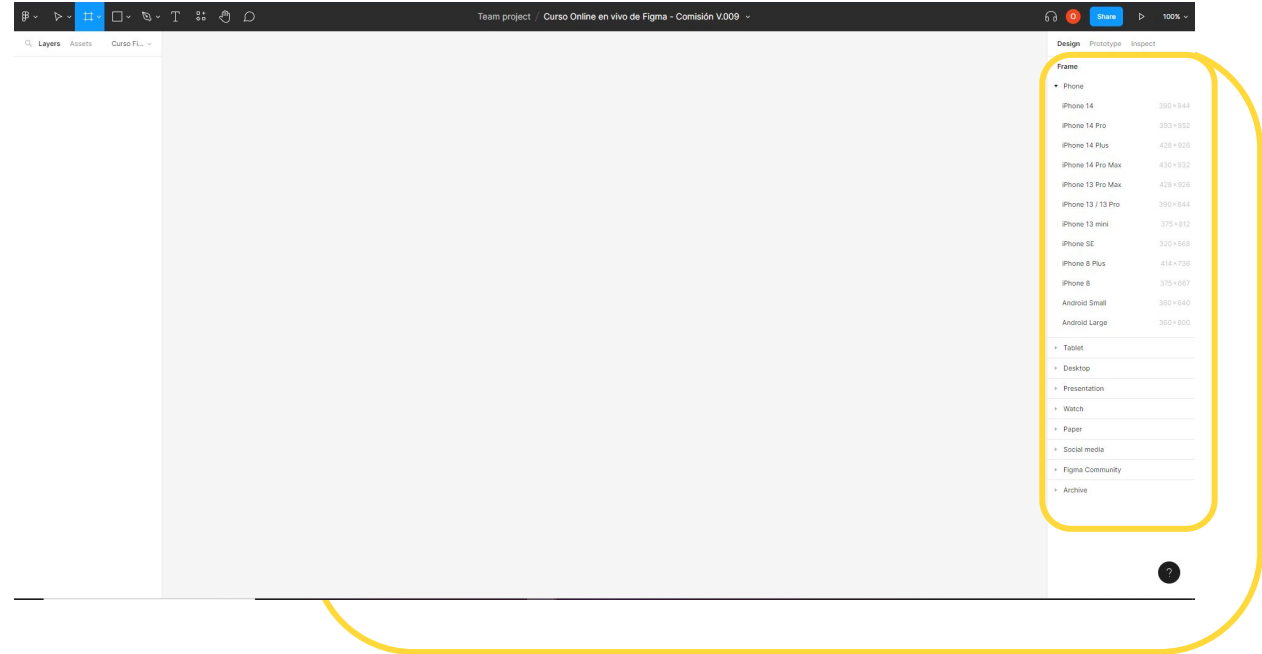
También podés usar como atajo la tecla “F”



Frame

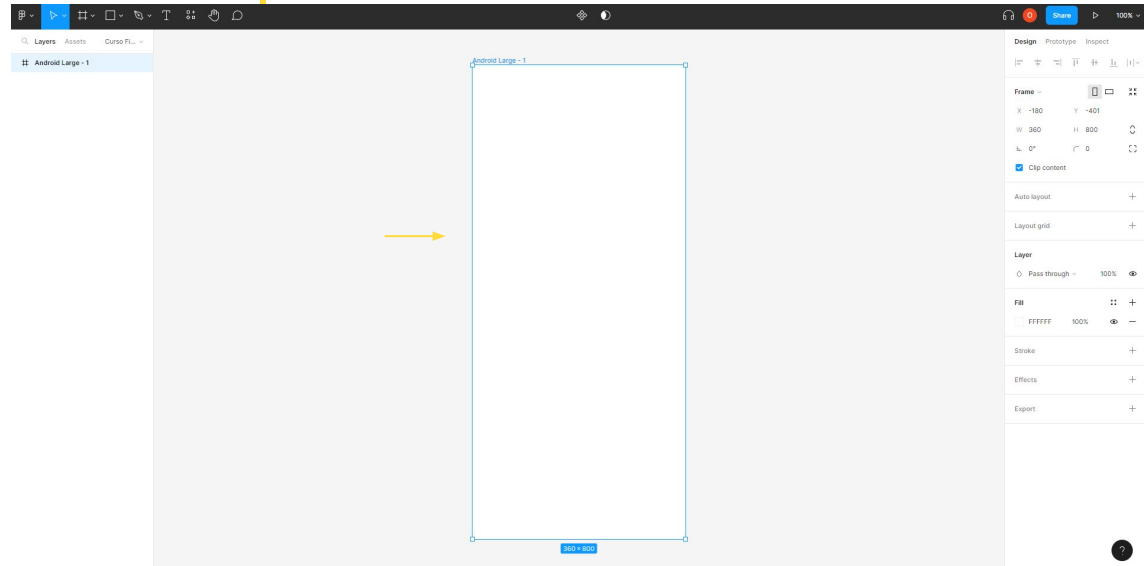
A tu izquierda podrás elegir el tamaño del dispositivo sobre el cual querés trabajar

En nuestro caso trabajaremos para celular o “phone” diseñando una app nativa



Frame

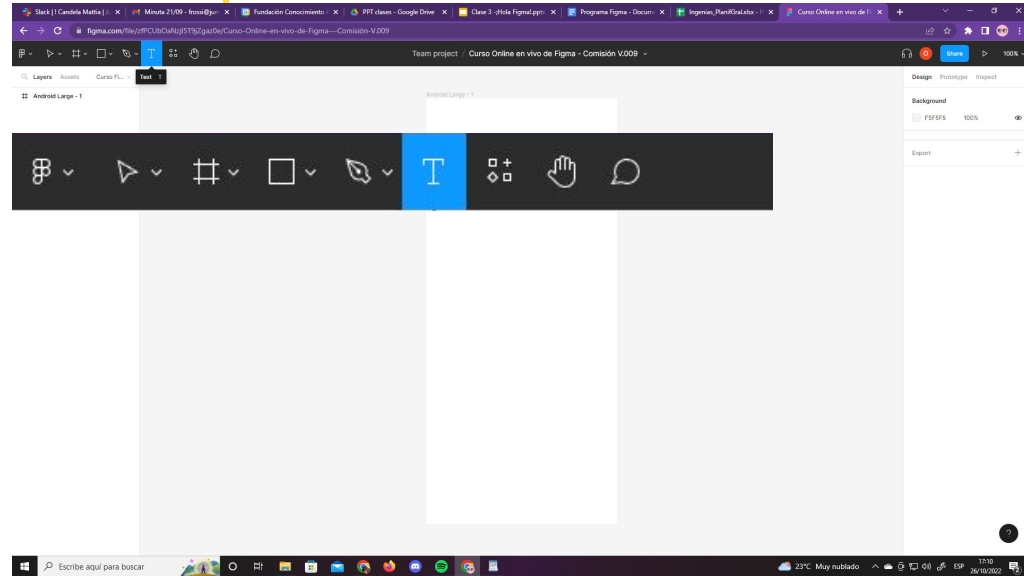
Haciendo click en una de las resoluciones, el frame aparecerá solo en nuestro espacio de trabajo para comenzar a diseñar (su resolución o tamaño ya está predefinido)



Texto

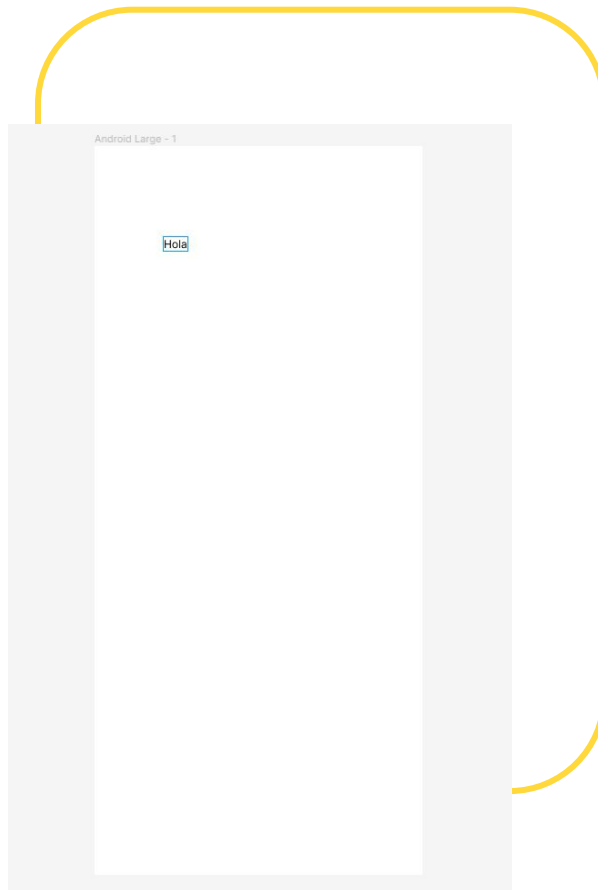
Haciendo click en una la “T” podrás escribir texto.

También podrás escribir el atajo “T”.



Texto

Haciendo click
dentro del frame
se activará la
opción para
escribir



Texto

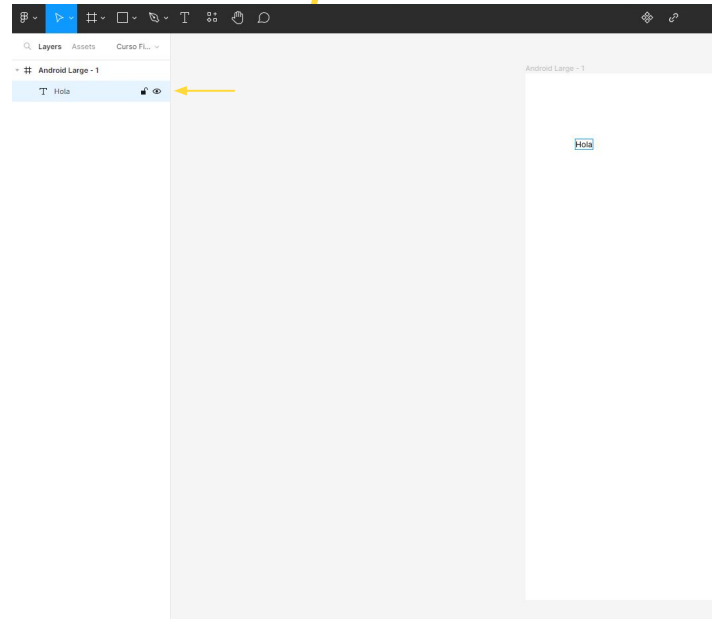
Haciendo click
dentro del frame
se activará la
opción para
escribir



Texto

En el menú izquierdo verás que te apareció una nueva capa con el texto que escribiste.

La tipografía que usaremos para android será [“Roboto”](#)



¿Consultas?



Bibliografía y Recursos

Material de consulta

- Material - Android, página oficial: <https://m3.material.io/>
- Especificaciones tipografía: <https://material.io/design/typography/the-type-system.html#type-scale>
- Iconografía: <https://fonts.google.com/icons>
- Cómo crear cuenta en Figma: <https://youtu.be/N04wPb3tm1Y>
- UI Kits en la comunidad de Figma: <https://www.figma.com/@materialdesign>

Gracias



¿Dudas o consultas?



jumpedu.org